



Fakultas Bahasa, Seni, Dan Budaya
Universitas Negeri Yogyakarta

KURIKULUM

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2025

Unggul, Kreatif, dan Inovatif Berkelanjutan

www.fbsb.uny.ac.id



fbsb@uny.ac.id



[fbsbuny](#)





KURIKULUM

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2025

KATA PENGANTAR

KAPRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga naskah Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta dapat disusun dengan lancar dan sesuai harapan. Penyusunan kurikulum ini merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa Program Studi DKV mampu mencetak lulusan yang tidak hanya unggul dalam aspek estetika dan teknis, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif masa kini dan masa depan.

Kurikulum ini disusun berdasarkan Peraturan Menteri , Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Tinggi, serta mengacu pada evaluasi Kurikulum 2020, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), konsep Abad 21, Era Revolusi Industri 5.0, pendekatan Outcome-Based Education (OBE), dan tuntutan akreditasi nasional maupun internasional. Dalam proses penyusunannya, berbagai pihak telah dilibatkan, mulai dari dosen, praktisi desain, hingga stakeholder dari dunia dan industri kreatif, guna memastikan kurikulum yang dihasilkan relevan, komprehensif, dan unggul secara akademik maupun profesional.

Kami berharap kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual ini dapat menjadi fondasi kuat bagi pengembangan pembelajaran, riset, dan pengabdian masyarakat yang berdampak luas. Semoga keberadaan kurikulum ini dapat mendukung lahirnya desainer visual yang inovatif, berwawasan budaya, dan mampu berkontribusi secara nyata bagi kemajuan masyarakat dan industri kreatif di Indonesia maupun dunia.

Yogyakarta, 20 April 2025

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dr. Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197002032000032001

IDENTITAS PROGRAM STUDI

Nama Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Ijin Pendirian :
Peringkat Akreditasi :
Nomor Sertifikat Akreditasi :
Ketua Program Studi : Dr. Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn.
Alamat : Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SAMBUTAN DEKAN FAKULTAS BAHASA, SENI, DAN BUDAYA	ii
KATA PENGANTAR KAPRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	iii
IDENTITAS PROGRAM STUDI	iv
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	7
A. LATAR BELAKANG	7
B. LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM	9
1. Landasan Filosofis.....	10
2. Landasan Sosiologis.....	11
3. Landasan Psikologis.....	12
4. Landasan Historis.....	13
5. Landasan Yuridis.....	15
C. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI UNIVERSITAS DAN FAKULTAS	16
1. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Universitas Negeri Yogyakarta.....	16
2. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya.....	18
D. TAHAPAN PENGEMBANGAN KURIKULUM	20
KURIKULUM PROGRAM STUDI	26
A. VISI DAN MISI PROGRAM STUDI	26
1. Visi Keilmuan Prodi.....	26
2. Misi Prodi.....	26
3. Tujuan Prodi.....	27
4. Sasaran Prodi.....	27
B. PROFIL LULUSAN	27
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	30
D. BAHAN KAJIAN	32
E. STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATA KULIAH	34
1. Struktur Kurikulum.....	34
2. Sebaran Mata Kuliah.....	38
3. Deskripsi Mata Kuliah.....	42
F. PROSES PEMBELAJARAN	80

G. PENILAIAN	82
H. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	83
PENJAMINAN MUTU KURIKULUM	96
1. Penetapan Kurikulum.....	96
2. Pelaksanaan Kurikulum.....	96
3. Evaluasi Kurikulum.....	96
4. Pengendalian Kurikulum.....	97
5. Peningkatan Kurikulum.....	97

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka memiliki komitmen yang sangat kuat untuk mewujudkan lulusan berkualitas tinggi. Komitmen tersebut diwujudkan dengan rekonstruksi kurikulum yang adaptif, inovatif, dan kolaboratif; pembelajaran inovatif serta assessment yang adaptif dan komprehensif. Kurikulum yang diharapkan adalah kurikulum yang lebih inovatif, adaptif, fleksibel, dan kolaboratif selaras dengan perubahan kebutuhan sumber daya manusia masadepan. Hal ini selaras dengan tujuan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012).

Pengembangan Kurikulum UNY 2025 dilakukan berdasarkan hasil evaluasi secara komprehensif dari penerapan Kurikulum UNY 2020 seiring dengan berbagai tuntutan perubahan akibat akselerasi perubahan yang begitu cepat dalam berbagai konteks. Pengembangan kurikulum juga merujuk berbagai perubahan regulasi nasional meliputi: Undang-Undang Sistem Tinggi, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, dan Standar Nasional Tinggi. Pengembangan kurikulum juga merujuk kepada pencapaian visi maupun program prioritas pengembangan UNY.

Tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum di Era Industri 5.0 dengan berbagai atribut dalam konteks global maupun regional adalah menghasilkan lulusan yang unggul, berdaya saing, dan adaptif menghadapi tantangan di masa depan dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang relevan serta nilai-nilai moral yang kuat. Sebagaimana diketahui Revolusi Industri 5.0 mulai bergulir dengan fokus pada kolaborasi antara manusia dan mesin untuk memberdayakan manusia agar dapat sepenuhnya memanfaatkan keterampilan mereka serta menjadikan pekerjaan lebih aman, lebih efisien, dan lebih bermakna. Kata kunci erat tersebut meliputi automation, robotization, big data analytics, smart systems, virtualization, AI, machine learning and internet of things. Sistem-sistem otomatisasi dan kecerdasan buatan (AI) tidak hanya digunakan untuk meningkatkan efisiensi produksi, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan manusia dalam proses tersebut. Lulusan yang diharapkan adalah lulusan yang mampu berkontribusi optimal bagi pembangunan nasional dan berkiprah dalam lingkup regional maupun global.

Perguruan tinggi termasuk UNY perlu melakukan reorientasi dan rekonstruksi kurikulum yang mampu menjawab tantangan tersebut. Kemampuan dalam hal leadership, language skills, IT literacy, dan writing skills perlu mendapatkan porsi yang memadai.

Pengembangan Kurikulum UNY 2025 dilakukan dengan memperhatikan konteks Abad 21 dengan tidak hanya mengutamakan penguasaan bidang keilmuan/keahlian, tetapi juga menanamkan berbagai keterampilan (skills) yang tertuang dalam Kecakapan Abad 21. Kecakapan Abad 21 yang dimaksudkan meliputi life and career skills (kecakapan hidup dan kecakapan bekerja); learning and innovation skills (kecakapan belajar dan berinovasi) dan information, media, and technology skills (kecakapan terkait informasi, media, dan teknologi). Lulusan yang diharapkan adalah lulusan yang memiliki kapabilitas komprehensif baik hard skills maupun soft skills secara harmoni.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Tinggi menyatakan bahwa penyusunan kurikulum adalah hak perguruan tinggi, tetapi selanjutnya dinyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus mengacu kepada standar nasional. Kurikulum sebagai sebuah rancangan terdiri atas empat unsur yakni capaian pembelajaran, bahan kajian, proses pembelajaran untuk mencapai, dan penilaian. Berdasarkan hal tersebut Pengembangan Kurikulum UNY 2025 dilakukan dengan acuan Standar Nasional Tinggi yang tertuang dalam Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Tinggi. Penyusunan kurikulum selengkapannya mengacu pada delapan (8) Standar Nasional yang dikelompokkan lebih lanjut ke dalam Standar Luaran, Standar Proses, dan Standar Isi.

Pengembangan Kurikulum 2025 mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang memuat sembilan (9) jenjang kualifikasi kompetensi. KKNI merupakan acuan dalam menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (learning outcomes). Setiap lulusan perguruan tinggi, termasuk UNY harus mencapai jenjang tertentu dari KKNI. Lulusan Program Sarjana dan Sarjana Terapan wajib mencapai KKNI level 6, Program Profesi wajib mencapai KKNI level 7, Program Magister wajib mencapai KKNI level 8, dan Program Doktor wajib mencapai KKNI level 9. Hal ini dilakukan untuk menjamin agar lulusan memiliki kualifikasi yang setara dengan kualifikasi yang disepakati dalam KKNI. Penyusunan kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Rumusan kemampuan pada deskriptor KKNI dinyatakan dengan istilah capaian pembelajaran (terjemahan dari learning outcomes) sedangkan kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari capaian pembelajaran (CP).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2022 tentang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta menetapkan visi “Menjadi universitas ke kelas dunia yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan”. Dalam upaya perwujudan visi tersebut, Pengembangan Kurikulum UNY 2025 dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan dalam setiap tahapan implementasi kurikulum. Visi tersebut dijabarkan dalam salah satu misi yaitu menyelenggarakan jalur akademik, vokasi, dan profesi untuk semua jenjang yang unggul, kreatif, inovatif, dan berkelanjutan. Dalam konteks mewujudkan universitas ke kelas dunia, Kurikulum UNY 2025 dirancang untuk dapat menghasilkan lulusan yang berkarakter, mampu beradaptasi, dan berjaya di tingkat regional maupun internasional.

Kurikulum UNY 2025 dirancang dengan memperhatikan perkembangan keilmuan dan paradigma baru dalam pengembangan kurikulum tinggi. Outcome Based Curriculum (OBC) sebagai bagian dari implementasi Outcome Based Education (OBE) merupakan paradigma pengembangan kurikulum yang digunakan selaras dengan Panduan Penyusunan Kurikulum Tinggi Tahun 2024. Pengembangan Kurikulum dengan mendasarkan diri pada luaran atau capaian pembelajaran lulusan ini diharapkan mampu merespons dinamika kebutuhan sumber daya manusia, kebijakan pemerintah serta isu-isu global dalam , seperti konservasi biodiversitas, perubahan iklim, Millenium Development Goals (MDGs), Sustainable Development Goals (SDGs), dan penguatan kewarganegaraan global (global citizenship), serta orientasi yang lebih inklusif, adaptif, dan personal dalam rangka mencapai visi UNY sekaligus berkontribusi pada pencapaian visi Indonesia Emas 2045. Melalui pendekatan ini, Kurikulum UNY 2025 diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam aspek akademis dan profesional; tetapi juga kolaboratif, responsif, dan adaptif terhadap tantangan global dan lokal; serta memiliki komitmen terhadap nilai-nilai etis dan keberlanjutan.

Secara teoretis maupun implementatif, pengembangan kurikulum dimulai dari evaluasi terhadap kurikulum yang ada (hal-hal yang sudah baik dipertahankan atau ditingkatkan, hal-hal yang masih kurang diperbaiki selaras dengan dinamika perubahan eksternal dan kondisi internal) dilanjutkan dengan pengembangan kurikulum, implementasi, dan evaluasi kembali. Agar proses pengembangan, implementasi, maupun evaluasi kurikulum dapat dilakukan sistematis, terarah, efektif dan efisien, diperlukan suatu panduan pengembangan kurikulum di tingkat universitas. Buku Panduan Pengembangan Kurikulum UNY 2025 ini disiapkan untuk membantu pihak-pihak terkait dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan melakukan peningkatan mutu berkelanjutan.

B. LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Pengembangan Kurikulum Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tidak hanya didasarkan pada kebutuhan akademis dan tuntutan dunia kerja semata, tetapi juga didasarkan pada berbagai landasan yang menyeluruh dan mendalam. Proses pengembangan ini mengacu pada lima landasan utama yaitu: 1) Landasan Filosofis, 2) Landasan Sosiologis, 3) Landasan Psikologis, 4) Landasan Historis, dan 5) Landasan Yuridis yang menjadi pijakan dalam merumuskan kurikulum yang holistik dan relevan dengan berbagai aspek kehidupan.

1. Landasan Filosofis

Kurikulum UNY didasarkan pada landasan filosofis Pancasila dan bertujuan untuk merumuskan pengetahuan Pancasila. Pengetahuan Pancasila inilah yang akan menjadi landasan bagi peradaban Indonesia. Lembaga tinggi seperti UNY, memiliki tugas dan tanggung jawab untuk ikut merumuskan pengetahuan Pancasila, di samping melakukan dan pengajaran terkait dengan pengetahuan kepada generasi penerus. Sejalan dengan itu, UNY memiliki slogan “leading in character education”. Peradaban Indonesia didasarkan pada kebudayaan nasional dan kebudayaan Pancasila. Kebudayaan Pancasila terdiri dari dua unsur yang mencerminkan dua motor penggerak sejarah di Indonesia. Unsur pertama adalah kebudayaan modern beserta dengan pengetahuan modern yang mendukungnya. Sejalan dengan itu, peradaban Indonesia dibangun dalam bentuk negara modern (nation state system). Unsur kedua adalah kebudayaan asli, termasuk agama-agama yang telah memberi inspirasi terkait dengan niat dan tujuan pembentukan peradaban. Dalam Sejarah Indonesia, agama memiliki peranan penting bagi pembentukan peradaban sehingga lahir istilah “Bhineka Tunggal Ika”. Istilah ini sangat kompatibel dengan istilah “toleransi” dalam peradaban modern sehingga ada keberlanjutan antara kebudayaan asli dengan kebudayaan modern.

Pancasila memang digali dari tanah air Indonesia, sebagai hasil kompromi antara berbagai kekuatan sosial-politik, di samping ditawarkan sebagai solusi bagi krisis peradaban modern yang telah melahirkan berbagai perang dan gagal menciptakan perdamaian dunia serta gagal mengatasi masalah kemanusiaan global. Memang peradaban modern telah berhasil mengantarkan negara-negara barat menjadi negara maju (a developed country), tetapi masih menyisakan PR di belahan dunia lain karena peradaban barat bersifat antroposentris yang syarat dengan kepentingan pribadi/nasional. Paradigma Pancasila diharapkan bisa mengatasi krisis peradaban modern karena memberi tempat kepada agama-agama untuk menyuntikan nilai-nilai

spiritualitas kepada peradaban modern. Memang hal ini tidak mudah karena terkait dengan kemampuan untuk merumuskan pengetahuan Pancasila.

Tingkat kemajuaan peradaban Indonesia tergantung pada kualitas pengetahuan Pancasila, yang dirumuskan berdasarkan kebudayaan Pancasila. Jika Indonesia belum menjadi negara maju (a developed country) setelah 79 tahun merdeka berarti Indonesia belum berhasil merumuskan pengetahuan Pancasila secara baik. Memang kebudayaan nasional (Pancasila) bukan sesuatu yang taken for granted, tetapi terkait juga dengan kemampuan untuk mengintegrasikan kebudayaan modern beserta dengan system pengetahuan yang membangunnya. Tingkat literasi siswa Indonesia yang rendah, seperti tercermin dalam capaian PISA tahun 2023 yang lalu. Memang ranking tingkat literasi Indonesia meningkat 5% dibandingkan tahun 2018, namun nilainya mengalami penurunan. Hal tersebut terjadi karena penerapan Kurikulum 2013 Revisi 2017 maupun Kurikulum Merdeka belum disertai dengan perumusan pengetahuan yang didasarkan pada kerangka teori peradaban modern.

2. Landasan Sosiologis

Landasan sosiologis dalam pengembangan kurikulum merujuk pada pertimbangan-pertimbangan sosial yang mempengaruhi dan membentuk proses . Dalam konteks ini, kurikulum tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen untuk memahami, mengadaptasi, dan merespons dinamika sosial yang terjadi di masyarakat. Landasan sosiologis melibatkan analisis terhadap berbagai faktor seperti struktur sosial, nilai-nilai budaya, perubahan demografi, kebutuhan dunia kerja, serta tantangan global yang mempengaruhi kehidupan masyarakat. Berikut konteks sosiologis yang dipertimbangkan dalam pengembangan Kurikulum UNY 2025:

- a. Perubahan Sosial dan Budaya: Masyarakat Indonesia dan dunia secara umum sedang mengalami perubahan sosial dan budaya yang cepat, terutama dipengaruhi oleh globalisasi, digitalisasi, dan perkembangan teknologi. Kurikulum harus mampu mencerminkan perubahan ini dan menyiapkan mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin plural dan dinamis.
- b. Kebutuhan Dunia Kerja: Dinamika pasar tenaga kerja juga menjadi pertimbangan penting, di mana lulusan diharapkan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Ini termasuk keterampilan teknis, soft skills, serta kemampuan adaptasi terhadap perubahan yang cepat di lingkungan kerja.

- c. Keadilan Sosial dan Inklusi: Kurikulum harus mencerminkan komitmen terhadap keadilan sosial dan inklusi, memastikan bahwa semua mahasiswa, terlepas dari latar belakang sosial-ekonomi, budaya, atau gender, memiliki akses yang setara terhadap berkualitas. Ini juga termasuk upaya untuk mengatasi kesenjangan dan memastikan bahwa tinggi berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat secara luas.

Kurikulum UNY 2025 dikembangkan dengan landasan sosiologis yang kuat, yang tercermin dalam berbagai aspek kurikulum, berikut:

- a. Responsif terhadap Kebutuhan Sosial: Kurikulum dirancang untuk responsif terhadap kebutuhan sosial yang terus berubah, dengan memasukkan isu-isu kontemporer seperti keberlanjutan lingkungan, etika digital, dan kewirausahaan sosial ke dalam mata kuliah dan kegiatan akademik lainnya. Ini memungkinkan mahasiswa untuk memahami dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.
- b. Fleksibilitas dan Adaptasi: Menyadari adanya diversitas dalam kebutuhan dan latar belakang mahasiswa, Kurikulum UNY 2025 memberikan fleksibilitas dalam jalur pembelajaran melalui program pembelajaran luar kampus. Mahasiswa dapat memilih mata kuliah, program magang, atau proyek sosial yang sesuai dengan minat dan aspirasi karier mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan konteks sosial di mana mereka akan berkiprah.
- c. Pembentukan Karakter Sosial: Kurikulum juga menekankan pentingnya pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial, seperti kerjasama, kepemimpinan, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang dirancang khusus, mahasiswa diajak untuk terlibat dalam masyarakat dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang peran mereka sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Dengan landasan sosiologis ini, Kurikulum UNY 2025 tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten secara akademis, tetapi juga berorientasi pada pembentukan individu yang siap berkontribusi positif dalam kehidupan sosial, mampu menghadapi tantangan global, dan berperan aktif dalam pembangunan masyarakat yang lebih adil dan inklusif.

3. Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam pengembangan Kurikulum UNY 2025 berfokus pada pemahaman mendalam tentang karakteristik mahasiswa sebagai individu yang belajar di

tahap dewasa. Mahasiswa memiliki ciri khas dalam proses pembelajaran yang berbeda dengan siswa pada tingkat sebelumnya, sehingga pendekatan di perguruan tinggi harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip andragogy, yaitu metode pembelajaran yang berpusat pada orang dewasa. Berdasarkan landasan psikologis ini, Kurikulum UNY 2025 diorientasikan untuk menghasilkan mahasiswa yang mandiri, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan. Pembelajaran di UNY difokuskan pada integrasi tiga pendekatan utama sebagai berikut:

- a. Teori Belajar dan perkembangan aspek berpikir: Kurikulum UNY 2025 mengacu pada pemahaman tentang bagaimana mahasiswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, instruksi atau interaksi dengan lingkungan. Mahasiswa didorong untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir lebih logis, abstrak, serta mampu memecahkan masalah yang lebih kompleks dari waktu ke waktu berdasarkan dari proses belajar.
- b. Emosi: Lebih jauh dari Teori Belajar dan perkembangan aspek berpikir, Kurikulum UNY 2025 juga menerapkan emosi dalam proses pembelajaran mahasiswa. Pemahaman tentang bagaimana emosi mempengaruhi motivasi, konsentrasi, keterlibatan, serta pengolahan informasi dapat membantu mahasiswa mengelola emosi secara lebih efektif. Dengan meningkatkan kecerdasan emosional dan belajar cara mengelola stres, mahasiswa dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih produktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil akademis dan kesejahteraan mereka.
- c. Psikomotorik: Dalam disiplin Ilmu yang membutuhkan keterampilan praktis dan teknis. Pengembangan keterampilan psikomotorik yang efektif melalui latihan, umpan balik, dan pengulangan dapat membantu mahasiswa untuk lebih siap dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata. Pembelajaran yang melibatkan keterampilan psikomotorik juga memperkuat integrasi antara kognisi dan tindakan fisik, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas dan kesiapan profesional mahasiswa. Dengan teori belajar dan perkembangan aspek berpikir, emosi dan psikomotorik dalam Kurikulum UNY 2025, UNY berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Melalui pendekatan ini, kurikulum diorientasikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk terus belajar dan beradaptasi dalam menghadapi tantangan di masa depan. Kurikulum ini

dirancang untuk membentuk lulusan yang siap menjadi pemimpin, inovator, dan pembelajar sepanjang hayat.

4. Landasan Historis

Landasan historis dalam pengembangan Panduan Kurikulum UNY 2025 merupakan pijakan penting yang menghubungkan antara warisan masa lalu dengan kebutuhan masa kini dan masa depan. Landasan ini bertujuan memastikan bahwa kurikulum tidak hanya mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman tetapi juga tetap menjaga dan mewariskan nilai-nilai budaya serta sejarah keemasan bangsa kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar sesuai dengan konteks dan tantangan zaman mereka, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam tentang warisan sejarah dan budaya yang membentuk identitas mereka sebagai individu dan warga negara. Sejarah UNY dimulai dari pengembangan Fakultas Pedagogi di Universitas Gadjah Mada (UGM), menjadi Institut Keguruan dan Ilmu (IKIP) Yogyakarta pada tahun 1965, yang selanjutnya mendapat perluasan mandat menjadi UNY pada tahun 1999. Mandat yang lebih luas ini memberikan kesempatan bagi UNY untuk mengembangkan bidang keahlian murni, baik ilmu sains, teknologi, sosial dan humaniora serta terapannya dalam rangka memperkuat pengembangan bidang . Komitmen utama UNY tidak berubah walaupun kelembagaan mengalami perubahan. Komitmen yang dimaksud meliputi: (1) menyiapkan mahasiswa agar menjadi pendidik dan tenaga ke yang mumpuni atau unggul yang selaras dengan kebutuhan pendidik dan tenaga ke di Indonesia, (2) meneliti dan mengembangkan ilmu , dan (3) melakukan pengabdian pada masyarakat khususnya untuk bidang . Penggunaan Landasan Historis dalam Kurikulum UNY 2025, meliputi sebagai berikut:

- a. Memfasilitasi Pembelajaran Sesuai dengan Zaman: Kurikulum UNY 2025 dirancang untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan konteks perkembangan zaman. Hal ini mencakup pemahaman tentang teknologi terbaru, dinamika sosial, dan tantangan global yang dihadapi di abad ke-21. Dengan landasan historis, kurikulum ini tidak hanya mencerminkan perkembangan mutakhir tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran dari masa lalu, sehingga mahasiswa dapat memahami bagaimana sejarah berperan dalam membentuk dunia saat ini.
- b. Mewariskan Nilai Budaya dan Sejarah Keemasan Bangsa: Salah satu tujuan utama dari landasan historis adalah untuk memastikan bahwa kurikulum mampu mewariskan nilai-nilai budaya dan sejarah bangsa kepada mahasiswa. Kurikulum

UNY 2025 memuat komponen-komponen yang mengajarkan sejarah dan budaya lokal, nasional, dan global, dengan cara yang relevan dan inspiratif. Mahasiswa diajak untuk mengkaji dan mengapresiasi warisan sejarah yang kaya, serta memahami peran dan kontribusi bangsa dalam perkembangan peradaban dunia.

- c. Transformasi Sejarah ke dalam Konteks Modern: Landasan historis dalam Kurikulum UNY 2025 juga mencakup upaya untuk mentransformasikan nilai-nilai dan pelajaran dari sejarah ke dalam konteks pembelajaran di era modern. Mahasiswa diajarkan untuk menerapkan hikmah dan prinsip dari sejarah keemasan bangsa dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Ini termasuk pembelajaran tentang strategi-strategi sukses dari masa lalu yang dapat diadaptasi untuk memecahkan masalah kontemporer, serta nilai-nilai etika dan moral yang tetap relevan.
- d. Mempersiapkan Mahasiswa di Era Industri 4.0 serta Masyarakat 5.0: Kurikulum UNY 2025 dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap menghadapi dan berperan aktif dalam Era Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0. Landasan historis membantu mahasiswa untuk memahami bagaimana revolusi industri sebelumnya telah membentuk dunia saat ini, serta bagaimana mereka dapat menjadi inovator dan pemimpin dalam transformasi digital dan sosial yang sedang berlangsung. Kurikulum ini mengajarkan keterampilan kritis, kreatif, dan kolaboratif yang dibutuhkan untuk membaca dan merespons tanda-tanda perkembangan yang terus berubah. Dengan landasan historis yang kuat, Kurikulum UNY 2025 tidak hanya bertujuan untuk menciptakan lulusan yang kompeten secara teknis dan profesional, tetapi juga individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang warisan sejarah dan budaya mereka. Ini memungkinkan lulusan UNY untuk tidak hanya beradaptasi dengan perubahan zaman tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam membentuk masa depan yang lebih baik, baik dalam skala lokal maupun global.

5. Landasan Yuridis

- e. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);

- f. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- g. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- h. Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2022 tentang Perguruan Tinggi Badan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta;
- i. Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- j. Peraturan Menteri dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
- k. Peraturan Menteri , Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 6 Tahun 2022 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Kesetaraan Ijazah Perguruan Tinggi Negara Lain;
- l. Peraturan Menteri , Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
- m. Peraturan Menteri , Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 53 tahun 2023, tentang Penjaminan Mutu Tinggi;
- n. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
- o. Peraturan Rektor Nomor tentang Panduan Akademik Universitas Negeri Yogyakarta;
- p. Peraturan Rektor UNY Nomor 15 Tahun 2023 tentang Peraturan Akademik UNY;
- q. Keputusan Rektor UNY Nomor 682 tentang Revisi Kurikulum Prodi Sarjana UNY.

C. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI UNIVERSITAS DAN FAKULTAS

1. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Universitas Negeri Yogyakarta

a. Visi

Menjadi universitas ke kelas dunia yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan

b. Misi

- 1) menyelenggarakan jalur akademik, vokasi, dan profesi yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan;
- 2) menyelenggarakan penelitian dan pengembangan di bidang ilmu sains dan teknologi, sosial humaniora, olahraga-kesehatan, dan senibudaya yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan;
- 3) menyelenggarakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan bagi pemberdayaan dan kesejahteraan masyarakat;
- 4) menyelenggarakan dan membangun jejaring yang berkelanjutan di tingkat nasional dan internasional;
- 5) dan menyelenggarakan tata kelola kelembagaan, layanan, dan penjaminan mutu yang transparan dan akuntabel.

c. Tujuan

- 1) menghasilkan lulusan yang unggul, kreatif, inovatif, takwa, mandiri, dan cendekia;
- 2) menghasilkan penemuan, pengembangan, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan/ atau olahraga yang menyejahterakan individu dan masyarakat, yang mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi terhadap pemecahan masalah global;
- 3) terselenggaranya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi manusia, masyarakat, dan alam untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat;
- 4) menghasilkan jejaring yang melibatkan masyarakat, akademik, industri, dan media di tingkat nasional maupun internasional;
- 5) dan menghasilkan tata kelola universitas transparan dan akuntabel dalam pelaksanaan otonomi perguruan tinggi.

d. Strategi

Strategi pencapaian visi, misi, dan tujuan UNY meliputi berbagai bidang yaitu:

- 1) Bidang Akademik
 - a) Meningkatkan kualitas pembelajaran melampaui Standar Nasional Tinggi (SNPT).
 - b) Meningkatkan Mobilitas Internasional
 - c) Meningkatkan keterpaduan tri dharma tinggi dalam pembelajaran
 - d) Meningkatkan implementasi karakter berjiwa Indonesia

- e) Memaksimalkan peran stakeholder sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)
- 2) Penelitian
 - a) Meningkatkan relevansi dan produktivitas penelitian
 - b) Meningkatkan kinerja penelitian
 - c) Meningkatkan kualitas penerbitan jurnal
- 3) PKM
 - a) Meningkatkan relevansi dan produktivitas PPM
 - b) Meningkatkan kinerja PPM
- 4) Sumber Daya Manusia
 - a) Meningkatkan kualifikasi dan kompetensi dosen
 - b) Meningkatkan kompetensi tenaga ke
- 5) Kemahasiswaan
 - a) Meningkatkan kualitas kemahasiswaan
 - b) Meningkatnya keterlacakan alumni
 - c) Meningkatkan peran alumni
- 6) Kewirausahaan
 - a) Menguatkan kapasitas inovatif
 - b) Meningkatkan kualitas kewirausahaan
- 7) Tata Pamong dan Kerja sama
 - a) Mewujudkan tata pamong yang baik
 - b) Menata Program studi
 - c) Mewujudkan tata kelola dan dukungan yang tinggi
 - d) Meningkatkan kualitas kelembagaan Iptek
 - e) Menguatkan program internasional dan reputasi akademik melalui kerja sama
 - f) Meningkatkan peringkat UNY
- 8) Keuangan
 - a) Meningkatkan kinerja dan akuntabilitas keuangan
- 9) Sarana dan Prasarana
 - a) Menguatkan prasarana pendukung
 - b) Menguatkan sarana pendukung
- 10) Layanan
 - a) Meningkatkan kualitas layanan berbasis TIK
 - b) Meningkatkan database akademik

2. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya

a. Visi

Menjadi fakultas ke kelas dunia yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan dalam bidang ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya berlandaskan nilai-nilai budaya lokal dan nasional.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan di bidang ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan berbasis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, tangguh di level nasional dan global, dan memiliki daya saing tinggi dalam dunia serta dunia professional
- 2) Menyelenggarakan penelitian, pengembangan, dan penyebarluasan bidang ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan, berorientasi pada pelestarian dan pengembangan nilai-nilai budaya lokal dan nasional untuk dapat berkontribusi positif bagi masyarakat dan dunia , baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- 3) Menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan berorientasi pada penerapan ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya untuk memperkaya pemahaman budaya lokal dan nasional, serta meningkatkan kualitas di berbagai lapisan masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- 4) Menyelenggarakan dan membangun jejaring kerja sama dengan dunia , dunia usaha dan industri, Lembaga penelitian yang berkelanjutan di tingkat lokal, nasional, dan internasional untuk mendukung pengembangan bidang ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya serta menciptakan peluang bagi mahasiswa dan dosen untuk terlibat dalam berbagai , penelitian, dan budaya.
- 5) Menyelenggarakan tata kelola fakultas yang transparan dan akuntabel, berorientasi pada mutu , penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif berkelanjutan, serta memastikan pelayanan yang optimal bagi mahasiswa, dosen, dan para pemangku kepentingan dengan menjaga kualitas institusi secara keseluruhan, layanan, dan penjaminan mutu.

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan lulusan yang unggul, kreatif, inovatif, berkelanjutan dalam bidang ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya.
- 2) Menghasilkan penemuan, pengembangan, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang , bahasa, sastra, seni, dan budaya yang menyejahterakan individu dan masyarakat, yang mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi terhadap pemecahan masalah global.
- 3) Terselenggaranya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat dalam ilmu dan bidang , bahasa, sastra, seni, dan budaya.
- 4) Menghasilkan jejaring yang melibatkan masyarakat, akademik, industri, dan media di tingkat nasional maupun internasional dalam ilmu dan bidang , bahasa, sastra, seni, dan budaya.
- 5) Menghasilkan tata kelola fakultas yang transparan dan akuntabel dalam bidang pengembangan ilmu dan bahasa, sastra, seni, dan budaya.

d. Strategi

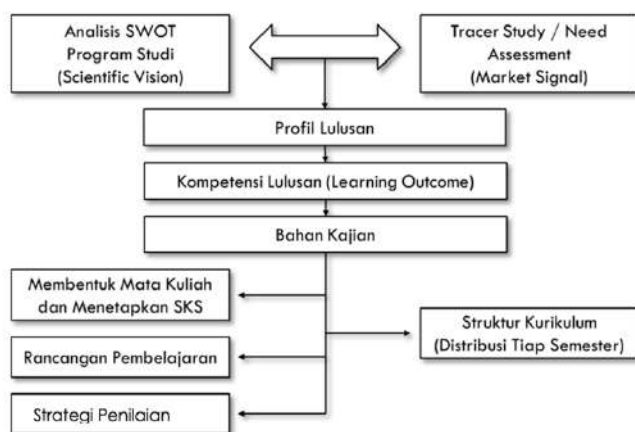
- 1) Bidang
 - a) Meningkatkan kualitas pembelajaran melampaui Standar Nasional Tinggi (SNPT).
 - b) Meningkatkan Mobilitas Internasional
 - c) Meningkatkan keterpaduan tri dharma tinggi dalam pembelajaran
 - d) Meningkatkan implementasi karakter berjiwa diri Indonesia dalam bidang , bahasa, sastra, seni, dan budaya
 - e) Memaksimalkan peran *stakeholder* sesuai tuntutan perkembangan IPTEKS
- 2) Bidang Penelitian
 - a) Meningkatkan relevansi dan produktivitas penelitian dalam bidang ilmu dan , bahasa, sastra, seni, dan budaya
 - b) Meningkatkan kinerja penelitian dalam bidang ilmu dan , bahasa, sastra, seni, dan budaya
 - c) Meningkatkan kualitas penerbitan jurnal
- 3) Bidang PkM
 - a) Meningkatkan relevansi dan produktivitas PkM
 - b) Meningkatkan kinerja PkM
- 4) Sumber Daya Manusia

- a) Meningkatkan kualifikasi dan kompetensi dosen
- b) Meningkatkan kompetensi tenaga ke
- 5) Bidang Kemahasiswaan
 - a) Meningkatkan kualitas kemahasiswaan
 - b) Meningkatnya keterlacakan alumni
 - c) Meningkatkan peran alumni
- 6) Bidang Kewirausahaan
 - a) Memperkuat kapasitas inovatif
 - b) Meningkatkan kualitas kewirausahaan
- 7) Bidang Tata Pamong dan Kerja sama
 - a) Mewujudkan tata pamong yang baik
 - b) Menata Program studi
 - c) Mewujudkan tata Kelola dan dukungan yang tinggi
 - d) Meningkatkan kualitas kelembagaan IPTEKS
 - e) Memperkuat program internasional dan reputasi akademik melalui kerja sama
 - f) Mendukung pemeringkatan universitas
- 8) Bidang Keuangan
 - a) Meningkatkan kinerja dan akuntabilitas keuangan
- 9) Bidang Sarana dan Prasarana
 - a) Memperkuat prasarana pendukung
 - b) Memperkuat sarana pendukung
- 10) Bidang Layanan
 - a) Meningkatkan kualitas layanan berbasis TIK
 - b) Meningkatkan *database* akademik

D. TAHAPAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Pengembangan kurikulum di Prodi Desain Komunikasi Visual dilaksanakan diantaranya dengan melaksanakan evaluasi kurikulum. Evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum sebelumnya di Program Studi Desain Komunikasi Visual UNY bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta peluang perbaikan dalam rangka meningkatkan relevansi dan efektivitas program studi. Evaluasi ini dilakukan setiap tahun sejak kurikulum sebelumnya diterapkan. Evaluasi kurikulum dengan dilakukan dengan melibatkan partisipasi pihak internal, yakni civitas akademik internal perguruan tinggi meliputi pimpinan PT, dosen, dan mahasiswa. Demikian juga melibatkan pihak eksternal

terutama dari stakeholder pengguna lulusan dan alumni. Selanjutnya, pengembangan kurikulum juga memperhatikan tuntutan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kompetensi yang dibutuhkan oleh masyarakat, maupun pengguna lulusan perguruan tinggi. Selain itu kurikulum prodi Desain Komunikasi Visual dikembangkan selaras dengan berbagai regulasi terutama Sistem Tinggi, Standar Nasional Tinggi, KKNI, dan OBE. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan beberapa kegiatan workshop penyusunan kurikulum. Kurikulum Prodi Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk mempertemukan antara visi dan tujuan tinggi UNY dengan visi dan tujuan Prodi Desain Komunikasi Visual. Saat ini, kurikulum yang akan dikembangkan berdasar pada Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023. Tahap berikutnya adalah perumusan strategi pembelajaran dan penilaian. Secara skematis, tahapan tersebut disajikan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Kurikulum

Secara rinci, tahapan pengembangan kurikulum sebagaimana Gambar 1 di atas dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1. Penetapan profil lulusan

Profil lulusan prodi Desain Komunikasi Visual ditetapkan berdasarkan hasil kajian terhadap kebutuhan pasar kerja dalam hal ini adalah dunia Desain Komunikasi Visual maupun dunia musik professional. Profil lulusan Prodi Desain Komunikasi Visual adalah Sarjana Desain Komunikasi Visual yang berkarakter mandiri, bertanggung jawab, kritis, kreatif, dan inovatif yang memiliki kompetensi mengajar Desain Komunikasi Visual; menciptakan karya musik untuk diajarkan di sekolah sesuai jenjang di sekolah; mengaransemen karya-karya musik untuk diajarkan di sekolah; mengembangkan kemampuan dan meneliti musik, serta

pengajarannya, serta merancang program dan mengelola manajemen persekolahan; dan bidang lain yang relevan.

2. Merumuskan Kompetensi Lulusan (*Learning Outcome*) atau Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Penetapan Standar Kompetensi Lulusan dirumuskan berdasarkan Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 sekaligus mengintegrasikan nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu menjadi pendidik musik yang profesional, kreatif, inovatif, dan memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran musik yang efektif, serta mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai teori musik, tetapi juga memiliki kemampuan praktek bermusik.

3. Penentuan bahan kajian dan materi pembelajaran

Pada setiap butir-butir capaian pembelajaran lulusan terdapat bahan kajian yang nantinya membentuk mata kuliah. Bahan kajian tersebut terdiri dari cabang-cabang ilmu dalam ruang lingkup Desain Komunikasi Visual yang terintegrasi antara satu sama lain. Penentuan bahan kajian ini disepakati oleh seluruh dosen prodi dan merumuskan ciri khas dari prodi Desain Komunikasi Visual UNY yang berbeda dengan prodi-prodi musik di Perguruan Tinggi yang lain.

4. Pembentukan mata kuliah dan penetapan besarnya sks

Penentuan mata kuliah dilakukan dengan melakukan evaluasi pada semua mata kuliah dengan mempertimbangkan CPL didalamnya. Mata kuliah yang ada juga masih dipertahankan juga dievaluasi untuk melihat kesesuaian dengan kondisi dunia kerja saat ini. Sementara itu, untuk penentuan mata kuliah baru dilaksanakan dengan berdasarkan butir-butir CPL yang dibebankan kedalam mata kuliah tersebut.

Penetapan bobot mata kuliah ditentukan dengan memperhatikan CPL yang ada didalamnya sekaligus juga waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam mempelajari materi yang ada didalamnya.

a. Capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar

- 1) Menghasilkan tenaga pendidik Desain Komunikasi Visual yang mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran Desain Komunikasi Visual.
- 2) Menghasilkan tenaga pendidik Desain Komunikasi Visual yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran musik.

- 3) Menghasilkan tenaga pendidik Desain Komunikasi Visual yang terampil dan unggul dalam dan pembelajaran serta mampu bekerja sama guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
- 4) Menghasilkan tenaga pendidik Desain Komunikasi Visual yang bertanggung jawab dan mampu bersaing di tingkat global.
- 5) Menghasilkan lulusan sebagai penyaji musik, pencipta musik, dan enterpreuner (wirausaha) musik.
- 6) Menghasilkan tata kelola program studi yang akuntabel dalam menyelenggarakan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian pada masyarakat.

b. Cara Mencapai Tujuan Belajar Melalui Strategi dan Metode Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran di Program Studi Desain Komunikasi Visual dilakukan secara holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, dan interaktif dengan berpusat pada mahasiswa. Adapun cara yang dilakukan sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran di Prodi menekankan interaktivitas, yang berarti bahwa dalam kegiatan pembelajaran terjadi komunikasi aktif dari berbagai arah antara mahasiswa, dosen, bahan dan sumber belajar, dan di antara sesama mahasiswa.
- 2) Pendekatan holistik dalam pembelajaran Prodi mendorong pembentukan pola pikir yang luas dan komprehensif, dengan mencakup penggabungan kearifan lokal, nasional, dan internasional dalam materi mata kuliah.
- 3) Proses pembelajaran integratif di Prodi menghubungkan dan menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk mencapai kompetensi yang lebih tinggi.
- 4) Saintifik dalam pembelajaran berarti bahwa pendekatan ilmiah menjadi bagian penting dari penyampaian materi di kelas. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan dunia nyata dan mendorong mahasiswa untuk mengaitkan apa yang mereka ketahui dengan situasi kehidupan sehari-hari.
- 5) Pembelajaran tematik sesuai dengan karakteristik keilmuan, mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sehingga mahasiswa dapat secara aktif mengeksplorasi konsep dan prinsip ilmiah secara menyeluruh, bermakna, dan autentik.

- 6) Efektivitas pembelajaran di Prodi memastikan bahwa mahasiswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 7) Pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran mendorong mahasiswa dan dosen untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan masalah dan tugas.
- 8) Berpusat pada mahasiswa berarti bahwa proses pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik unik setiap mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat belajar secara aktif dengan memperhatikan karakteristik ini. Karakteristik ini menjadi dasar dalam perancangan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran.

c. Cara Menilai Ketercapaian Capaian Pembelajaran

Pelaksanaan penilaian pembelajaran mengacu pada kebijakan-kebijakan, yaitu :

- 1) [Permendikbud No.3 Tahun 2020](#) berisi SN-Dikti di bagian kelima terkait standar penilaian pembelajaran, Prodi Desain Komunikasi Visual melaksanakan proses penilaian berdasarkan prinsip objektif, otentik, edukatif, dan transparan.
- 2) [Permenristekdikti No. 35 Tahun 2017](#) berisi status UNY pasal 16 yang mengatur tentang evaluasi/penilaian pembelajaran.
- 3) [Peraturan Rektor No. 6 Tahun 2020](#) berisi rekognisi pembelajaran lampau mahasiswa UNY dan [Keputusan Menteri dan Kebudayaan No.74/P/2021](#) berisi pengakuan kredit semester pembelajaran program Kampus Merdeka.
- 4) [Peraturan Rektor UNY No. 15 Tahun 2023](#) berisi Peraturan Akademik UNY
- 5) [Keputusan Rektor UNY No. 5.23/UN.34/IX/2020 berisi kurikulum FBSB UNY Tahun 2020](#)

Setiap mata kuliah, memiliki [RPS](#) (Rencana Pembelajaran Semester). Penilaian dilaksanakan menggunakan [Ujian tengah semester \(UTS\)](#), [ujian akhir semester \(UAS\)](#). Dalam soal-soal UTS dan UAS sekaligus sudah dicantumkan kriteria penilaian baik per item soal maupun hasil akhir penjumlahan seluruh item soal. Penilaian juga dilakukan berdasarkan aktivitas dan jumlah kehadiran. Jumlah aktivitas perkuliahan dilaksanakan sebanyak [16 kali](#) pertemuan dalam satu semester. Pelaksanaan UTS dan UAS disesuaikan dengan jadwal akademik.

Ujian berupa praktik dan teori berdasarkan karakteristik matakuliah. Pada akhir semester, semua nilai aktivitas perkuliahan yang telah direkap, baik nilai dalam proses pertemuan dan kehadiran, serta UTS dan UAS, maka nilai akhir diunggah di sistem penilaian ([Siakad](#)) masing-masing pengajar.

Penilaian hasil belajar dilakukan secara valid, reliabel, transparan, akuntabel, berkeadilan, objektif, dan edukatif. Penilaian hasil belajar mahasiswa berbentuk penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif bertujuan untuk: (a) memantau perkembangan belajar mahasiswa; (b) memberikan umpan balik agar mahasiswa memenuhi capaian pembelajarannya; dan (c) memperbaiki proses pembelajaran. Sedangkan penilaian sumatif bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar mahasiswa sebagai dasar penentuan kelulusan mata kuliah dan kelulusan program studi, dengan mengacu pada pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Penilaian sumatif dilakukan dalam bentuk ujian tertulis, ujian lisan, penilaian proyek, penilaian tugas, uji kompetensi, dan/atau bentuk penilaian lain yang sejenis.

KURIKULUM PROGRAM STUDI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

A. VISI DAN MISI PROGRAM STUDI

1. Visi Keilmuan Prodi

“Mengembangkan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan berlandaskan nilai-nilai budaya lokal dan nasional untuk menjawab tantangan era digital dan kebutuhan masyarakat di masa depan.

2. Misi Prodi

- a. Menyelenggarakan di bidang Desain Komunikasi Visual yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan berbasis perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, tangguh di level nasional dan global, dan memiliki daya saing tinggi dalam dunia profesional dan .
- b. Menyelenggarakan penelitian, dan penyebarluasan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan, berorientasi pada pelestarian dan pengembangan nilai-nilai budaya lokal dan nasional untuk dapat berkontribusi positif bagi masyarakat, industri, dan , baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- c. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang Desain Komunikasi Visual yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan untuk memperkaya pemahaman budaya lokal dan nasional, serta meningkatkan profesionalisme dan kualitas di berbagai lapisan masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- d. Menyelenggarakan dan membangun jejaring kerja sama di bidang Desain Komunikasi Visual dengan dunia , dunia usaha dan industri, lembaga penelitian yang berkelanjutan di tingkat lokal, nasional, dan internasional serta menciptakan peluang bagi mahasiswa dan dosen untuk terlibat dalam berbagai kegiatan profesional, , penelitian, dan budaya.
- e. Menyelenggarakan tata kelola program studi yang transparan dan akuntabel, berorientasi pada mutu , penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta

memastikan pelayanan yang optimal bagi mahasiswa, dosen, dan para pemangku kepentingan dengan menjaga kualitas institusi secara keseluruhan, layanan, dan penjaminan mutu

3. Tujuan Prodi

- a. Menghasilkan lulusan yang unggul, kreatif, inovatif, berkelanjutan dalam bidang Desain Komunikasi Visual;
- b. Menghasilkan penemuan, pengembangan, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di bidang Desain Komunikasi Visual yang mensejahterakan individu dan masyarakat, mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi terhadap pemecahan masalah global;
- c. Terselenggaranya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat dalam bidang Desain Komunikasi Visual;
- d. Menghasilkan jejaring yang melibatkan masyarakat, akademik, industri, dan media di tingkat nasional maupun internasional dalam bidang Desain Komunikasi Visual;
- e. Menghasilkan tata kelola program studi yang transparan dan akuntabel dalam bidang pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

4. Sasaran Prodi

- a. Meningkatkan kualitas lulusan yang unggul, kreatif, inovatif, dan berkelanjutan, dengan capaian IPK $\geq 3,50$ serta masa tunggu kerja kurang dari 6 bulan.
- b. Meningkatkan kompetensi mahasiswa melalui kurikulum berbasis proyek (project-based learning), pelatihan keterampilan desain digital, dan kegiatan Merdeka Belajar seperti magang, studi independen, dan pertukaran pelajar, dengan partisipasi minimal 70% mahasiswa tiap angkatan.
- c. Meningkatkan produktivitas penelitian dosen dan mahasiswa di bidang Desain Komunikasi Visual yang berbasis budaya lokal dan teknologi digital, dengan target minimal 2 publikasi terakreditasi nasional atau internasional per dosen per tahun.
- d. Menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat berbasis desain yang berdampak langsung pada komunitas, UMKM, dan lembaga, dengan minimal 3 kegiatan pengabdian kolaboratif per tahun.
- e. Mengembangkan kemitraan dan jejaring kerja sama strategis dengan dunia industri kreatif, lembaga, dan mitra internasional, dengan target minimal 5 MoU aktif dalam lima tahun ke depan.

- f. Meningkatkan akreditasi dan mutu institusi melalui sistem tata kelola prodi yang akuntabel, transparan, dan terukur, dengan pelaksanaan evaluasi mutu internal secara berkala dan capaian kepuasan mahasiswa terhadap layanan akademik $\geq 85\%$.

B. PROFIL LULUSAN

2. Profil Lulusan dan Deskripsi Profil

Tabel 1. Profil Lulusan dan Deskripsi Profil

No	Okupasi/Profesi	Deskripsi Kompetensi	Competency Profile
1	Desainer (<i>Design Maker</i>)	Mampu dalam merancang, memproduksi, dan mengembangkan produk dan karya DKV (grafis, periklanan, media interaktif, fotografi, game, <i>User Interface</i>, animasi kreatif) yang berkualitas secara profesional, berintegritas, berkearifan lokal, unggul, kreatif, inovatif berkelanjutan untuk mendukung serta berorientasi pada kemandirian ekonomi dan pengembangan industri kreatif. Melalui tahapan mengidentifikasi masalah desain, menganalisis, mengembangkan ide-ide kreatif, demi menjawab kebutuhan masyarakat. Kompetensi lulusan ini mencakup: Visualizer, UI/ UX Designer, Typographer, Photographer, Video Maker, dst.	<i>Capable in designing, producing, and developing products and works in the field of Visual Communication Design (including graphic design, advertising, interactive media, photography, game design, user interface, and creative animation) with professional quality, integrity, local wisdom, and sustainable excellence, creativity, and innovation. These capabilities support education and are oriented toward economic independence and the development of the creative industry.</i> <i>This process involves identifying design problems, analyzing them, and developing creative ideas to meet societal needs.</i> <i>Graduate competencies include roles such as Visualizer, UI/UX Designer, Typographer, Photographer, Video Maker, and more.</i>
2	Desainer (<i>Design Conceptor</i>)	Mampu dalam berpikir konseptual yang menghasilkan cara berpikir desain/ jasa desain untuk memecahkan dan memberi alternatif solusi dalam permasalahan ilmu pengetahuan, , teknologi, seni, desain, dan budaya atas dasar	Able to think conceptually and generate design thinking or design services that offer solutions and alternatives to problems in science, education, technology, art, design, and culture. These solutions are developed based on the needs of the visual communication field through

No	Okupasi/Profesi	Deskripsi Kompetensi	Competency Profile
		kebutuhan di bidang komunikasi visual melalui pendekatan inter, multi maupun transdisipliner yang memberdayakan masyarakat. Kompetensi lulusan ini mencakup: Konsultan desain, Creative Director.	interdisciplinary, multidisciplinary, or transdisciplinary approaches that empower communities. Graduate competencies include roles such as Design Consultant and Creative Director
3	Asisten Peneliti	Mampu mengidentifikasi permasalahan, mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan, , teknologi, seni, desain, dan budaya melalui pengkajian atau penciptaan serta mempublikasikan dan mendiseminasikan hasil penelitian di bidang desain komunikasi visual, dan industri kreatif.	<i>Able to identify problems, develop, and implement knowledge in science, education, technology, art, design, and culture through research or creative work, as well as to publish and disseminate the results in the fields of visual communication design, education, and the creative industries.</i>
4	Wirausahawan	Mampu dalam mengembangkan kemampuan berwirausaha, melalui penerapan ilmu manajemen, produksi, dan distribusi desain di dalam kegiatan wirausaha bidang desain komunikasi visual.	<i>Able to develop entrepreneurial skills through the application of management, production, and design distribution knowledge in entrepreneurial activities within the field of visual communication design</i>

2. Keselarasan Profil Lulusan dengan Tujuan Program Studi

Tabel 2. Keselarasan Profil Lulusan dengan Tujuan Program Studi

NO	Tujuan Program Studi	TPP1	TPP2	TPP3
1	Menghasilkan lulusan yang unggul, kreatif, inovatif, berkelanjutan dalam bidang Desain Komunikasi Visual	V		V
2	Menghasilkan penemuan, pengembangan, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di bidang DKV yang mensejahterakan masyarakat dan global		V	V
3	Terselenggaranya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat dalam bidang DKV			V

NO	Tujuan Program Studi	TPP1	TPP2	TPP3
4	Menghasilkan jejaring yang melibatkan masyarakat, akademik, industri, dan media di tingkat nasional maupun internasional dalam bidang DKV	V		V
5	Menghasilkan tata kelola program studi yang transparan dan akuntabel dalam bidang pengembangan ilmu DKV	V	V	V

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

Tabel 3. CPL Prodi SI Desain Komunikasi Visual FBSB UNY

Kode CPL	Kategori	CPL (Bahasa Indonesia)	CPL (English)
CPL-1	Sikap / <i>Attitudes</i>	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.	<i>Demonstrates a scientific, educational, and religious attitude and behavior that contributes to improving the quality of life in society, the nation, and the state, based on cultural values, norms, and academic ethics.</i>
CPL-2	Pengetahuan/ <i>Knowledge</i>	Menguasai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain.	<i>Master the fundamental principles of fine art and design.</i>
CPL-3	Pengetahuan/ <i>Knowledge</i>	Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia.	<i>Master knowledge of the history of visual art and design, both in Indonesia and globally.</i>
CPL-4	Pengetahuan/ <i>Knowledge</i>	Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of media in communication theories relevant to the field of Visual Communication Design.</i>
CPL-5	Pengetahuan/ <i>Knowledge</i>	Menguasai prinsip manajemen proyek Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery in project management principles in Visual Communication Design.</i>
CPL-6	Keterampilan Umum / General Skills	Menguasai metode perancangan karya Desain Komunikasi Visual sebagai solusi permasalahan.	<i>Has mastery of design methods in Visual Communication Design as a solution to communication problems.</i>
CPL-7	Keterampilan Umum / General Skills	Menguasai metode produksi karya Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of production methods in Visual Communication Design.</i>
CPL-8	Keterampilan Umum / General Skills	Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of relevant research methods to understand the target audience in Visual Communication Design</i>

Kode CPL	Kategori	CPL (Bahasa Indonesia)	CPL (English)
CPL-9	Keterampilan Khusus / Specific	Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of technological developments and media advancements related to Visual Communication Design</i>
CPL-10	Keterampilan Khusus / Specific	Menguasai pengetahuan HKI terkait Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of intellectual property knowledge related to Visual Communication Design.</i>
CPL-11	Keterampilan Khusus / Specific	Menguasai etika keprofesian Desain Komunikasi Visual.	<i>Has mastery of professional ethics in the field of Visual Communication Design.</i>
CPL-12	Keterampilan Khusus / Specific	Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.	<i>Able to integrate learning and innovation skills, technological and information literacy, career development, and life skills to become a lifelong learner.</i>
CPL-13	Keterampilan Khusus / Specific	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	<i>Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the development or implementation of science and technology, with consideration of humanities values relevant to their area of expertise</i>
CPL-14	Keterampilan Khusus / Specific	Mampu menerapkan dan merancang elemen dan prinsip desain pada media komunikasi visual.	<i>Able to apply and design elements and principles of design in visual communication media.</i>
CPL-15	Keterampilan Khusus / Specific	Mampu mengolah gambar dengan menggunakan teknologi yang sesuai.	<i>Able to process images using appropriate technology.</i>

D. BAHAN KAJIAN

Dalam pengembangan kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), bahan kajian merujuk pada seperangkat pengetahuan yang mencakup satu atau lebih cabang ilmu desain serta ranting-ranting ilmunya, seperti estetika, komunikasi visual, psikologi persepsi, hingga teknologi media digital. Selain itu, bahan kajian juga dapat merupakan hasil integrasi berbagai disiplin yang telah berkembang menjadi suatu domain keilmuan baru, yang secara kolektif telah diakui dalam forum akademik program studi sejenis, sehingga menjadi ciri khas dari bidang ilmu DKV. Bahan kajian dalam program studi DKV diorganisasikan secara bertingkat berdasarkan *tabel leveling mata kuliah* menjadi tiga kategori utama, yakni **Basic**, **Intermediate**, dan **Advance**, yang mencerminkan jenjang penguasaan kompetensi mahasiswa secara progresif.

Pada level Basic, bahan kajian mencakup dasar-dasar kemampuan visual dan konseptual seperti *Nirmana 2D & 3D*, *Gambar Bentuk*, *Proyeksi Perspektif*, *Psikologi Visual*, serta *Dasar-dasar Desain*. Materi-materi ini membentuk fondasi penting bagi pemahaman prinsip desain secara menyeluruh.

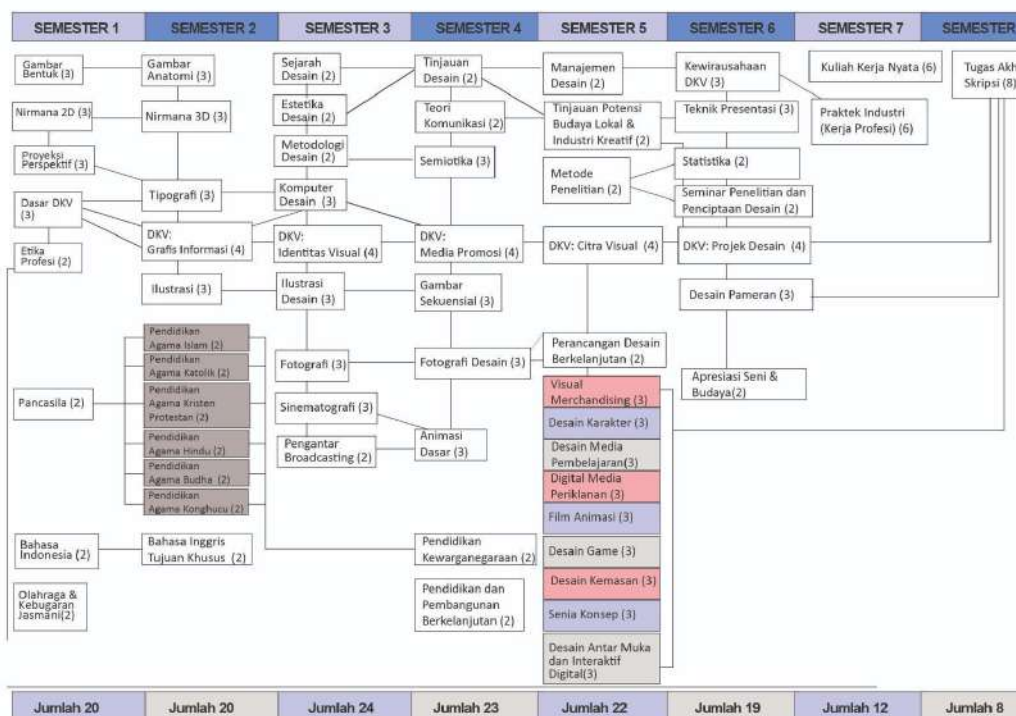
Pada level Intermediate, mahasiswa diperkenalkan pada penerapan prinsip desain dalam konteks yang lebih kompleks seperti *Animasi*, *Fotografi Desain*, *Videografi*, *Manajemen Desain*, *Semiotika Visual*, dan *Desain Media*. Level ini mendorong kemampuan analitis, teknis, serta pemahaman terhadap dinamika industri kreatif.

Pada level Advance, bahan kajian difokuskan pada penciptaan karya berbasis riset, eksplorasi, dan inovasi, seperti dalam mata kuliah *Sinematografi*, *Film Animasi*, *Perancangan Desain Berkelanjutan*, dan *DKV: Proyek Desain*. Mahasiswa dituntut untuk mengintegrasikan pengetahuan lintas disiplin dan menciptakan solusi visual yang berdampak.

Tabel 4. Tingkatan mata kuliah

BASIC	INTERMEDIATE	ADVANCE
1. Nirmana 2D 2. Nirmana 3D 3. Gambar Bentuk 4. Gambar Anatomi 5. Proyeksi Perspektif 6. Fotografi dasar 7. Dasar DKV 8. Teori Komunikasi 9. Tinjauan Desain 10. Tinjauan Potensi Budaya Lokal dan Industri Kreatif 11. Estetika 12. Sejarah Desain 13. Tipografi Dasar 14. Komputer Desain 15. Etika Profesi	1. Ilustrasi 2. Semiotika Visual 3. Tipografi Desain 4. Manajemen Desain 5. Desain Pameran 6. Fotografi Desain 7. Teknik Presentasi 8. Animasi 9. DKV: Grafis Informasi 10. DKV: Identitas Visual 11. DKV: Media Kreatif 12. DKV: Visual Branding 13. Perancangan Desain Berkelanjutan 14. Teknik presentasi	1. Gambar sekuensial 2. Ilustrasi desain 3. Sinematografi 4. DKV: Projek Desain 5. Seminar Penelitian dan Penciptaan Desain 6. Visual Merchandising 7. Digital Media Periklanan 8. Desain Kemasan 9. Desain Karakter 10. Film Animasi 11. Konsep Seni 12. Desain Media Pembelajaran Kreatif 13. Desain Game 14. Desain Antarmuka & Interaktifitas Digital

Dari bahan kajian tersebut, dikembangkan materi pembelajaran secara lebih rinci dan operasional, yang dapat disesuaikan dan diperbaharui mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), serta kebutuhan industri kreatif yang terus berubah. Hal ini sejalan dengan arah pengembangan ilmu dalam program studi DKV yang bersifat adaptif, kontekstual, dan transdisipliner, kemudian di *breakdown* menjadi cabang dan ranting mata kuliah.



Gambar 1. Cabang dan Ranting Mata Kuliah

E. STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATA KULIAH

1. Struktur Kurikulum

Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual dirancang dengan beban belajar sejumlah 149 sks dan masa tempuh kurikulum delapan semester. Dengan demikian mahasiswa dapat lulus setelah menempuh sejumlah 149 sks. Rincian Kelompok Mata Kuliah dan besaran sks disajikan dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 5. Kelompok Mata Kuliah dan besaran sks

No	Mata Kuliah	Jumlah sks
1.	Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK)	8
2.	Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU)	6
3.	Mata Kuliah Fakultas (MKF)	6
4.	Mata Kuliah Pembelajaran Luar Kampus (MKPLK)	12
5.	Mata Kuliah Pengembangan Keilmuan (MKPK)	11
6.	Mata Kuliah Pondasi Keilmuan (MKPK)	102
7.	Mata Kuliah Tambahan Kompetensi (MKTK)	3
Total SKS		148

Catatan:

1. Semester 1 dan semester 2 mahasiswa mengambil beban studi maksimal 20 sks persemester.
2. Semester selanjutnya mahasiswa mengambil beban studi berdasarkan IPK, maksimal 24 sks.
3. Semester antara, mahasiswa dapat mengambil maksimal 9 sks.
4. Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) dan Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU) adalah mata kuliah umum yang diselenggarakan universitas untuk pengembangan karakter dan keindonesiaan untuk mencapai visi-misi UNY.
5. Mata Kuliah Fakultas (MKF) merupakan mata kuliah penciri Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya.
6. Mata Kuliah Pondasi Keilmuan Prodi (MKPKP) merupakan mata kuliah yang sesuai dengan bidang keilmuan Program Studi yang linier dengan profesi penguasaan bidang dan seni rupa.
7. Mata Kuliah Dasar Ke (MKDK) merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh sebagai dasar ke pada Program Sarjana Ke.
8. Mata Kuliah Keterampilan Proses Pembelajaran (MKKPP) merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh sebagai Keterampilan Proses Pembelajaran pada Program Sarjana
9. Mata Kuliah Pembelajaran Luar Kampus (MKPLK) merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar lingkungan kampus yaitu PK dan KKN, dengan pilihan tambahan PKL/PI/Magang.
10. Praktik Ke (PK) di sekolah/lembaga/klub/sejenisnya dilaksanakan selama 3 bulan atau setara dengan 6 sks minimal 272 jam kerja dilaksanakan pada semester 7.
11. KKN Ke dilaksanakan dengan minimal 272 jam kerja atau setara dengan 6 sks dilaksanakan pada semester 7

Tabel 6. Daftar Mata Kuliah Prodi Desain Komunikasi Visual

No	KODE	MATA KULIAH	COURSE	T	P	L	SKS	ECTS	KET
1	MWK60201	Agama Islam*	<i>Islamic Education</i>	2			2	3,2	Wajib
2	MWK60202	Agama Katolik*	<i>Catholic Religious Education</i>	2					Wajib
3	MWK60203	Agama Kristen Protestan*	<i>Protestant Christian Religious Education</i>	2					Wajib
4	MWK60204	Agama Hindu*	<i>Hindu Religious Education</i>	2					Wajib
5	MWK60205	Agama Budha*	<i>Buddhist Religious Education</i>	2					Wajib
6	MWK60206	Agama Khonghucu*	<i>Confucian Religious Education</i>	2					Wajib
7	MWK60207	Kewarganegaraan	<i>Citizenship Education</i>	2			2	3,2	Wajib
8	MWK60208	Pancasila	<i>Pancasila Studies</i>	2			2	3,2	Wajib
9	MWK60209	Bahasa Indonesia	<i>Bahasa Indonesia</i>	2			2	3,2	Wajib
10	MWU60201	Bahasa Inggris Tujuan Khusus	<i>English for Specific Purposes</i>	2			2	3,2	Wajib
11	MWU60202	Olahraga dan Kebugaran Jasmani	<i>Sports and Physical Fitness</i>	2			2	3,2	Wajib
12	MWU60203	dan Pembangunan Berkelanjutan	<i>Sustainable Education Development</i>	2			2	3,2	Wajib
13	BSB60201	Apresiasi Budaya	<i>Culture Appreciation</i>	2			2	3,2	Wajib
14	BSB60202	Statistika	<i>Statistics</i>	2			2	3,2	Wajib
15	BSB60205	Pengantar Broadcasting	<i>Introduction to Broadcasting</i>	2			2	3,2	Wajib
16	MLK60603	Praktek Industri (Kerja Profesi)	<i>Industrial Practice (Professional Work)</i>			6	6	9,6	Wajib
17	MLK60605	Kuliah Kerja Nyata	<i>Community Service Program</i>			6	6	9,6	Wajib
18	MKK60301	Metode Penelitian	<i>Research Methods</i>	2	1		3	4,8	Wajib
19	MKK60801	Tugas Akhir / Skripsi	<i>Final Project / Thesis</i>				8	12,8	Wajib
20	DKV60201	Etika Profesi	<i>Professional Ethics</i>	2			2	3,2	Wajib
21	DKV60202	Metodologi Desain	<i>Design Methodology</i>	2			2	3,2	Wajib
22	DKV60203	Estetika Desain	<i>Design Aesthetics</i>	2			2	3,2	Wajib
23	DKV60204	Sejarah Desain	<i>Design History</i>	2			2	3,2	Wajib

No	KODE	MATA KULIAH	COURSE	T	P	L	SKS	ECTS	KET
24	DKV60205	Teori Komunikasi	<i>Communication Theory</i>	2			2	3,2	Wajib
25	DKV60206	Tinjauan Desain	<i>Design Studies</i>	2			2	3,2	Wajib
26	DKV60207	Semiotika	<i>Semiotics</i>	2			2	3,2	Wajib
27	DKV60208	Manajemen Desain	<i>Design Management</i>	2			2	3,2	Wajib
28	DKV60209	Tinjauan Potensi Budaya Lokal & Industri Kreatif	<i>Local Cultural Potential & Creative Industry Studies</i>	2			2	3,2	Wajib
29	DKV60210	Perancangan Desain Berkelanjutan	<i>Sustainable Design Planning</i>	2			2	3,2	Wajib
30	DKV60211	Seminar Penelitian dan Penciptaan Desain	<i>Seminar of Research and Design Creativity</i>	2			2	3,2	Wajib
31	DKV60301	Dasar DKV	<i>Basics of Visual Communication Design</i>		3		3	4,8	Wajib
32	DKV60302	Gambar Bentuk	<i>Form Drawing</i>		3		3	4,8	Wajib
33	DKV60303	Proyeksi Perspektif	<i>Perspective Projection</i>		3		3	4,8	Wajib
34	DKV60304	Nirmana 2D	<i>Visual Elementary 2D</i>		3		3	4,8	Wajib
35	DKV60305	Gambar Anatomi	<i>Anatomy Drawing</i>		3		3	4,8	Wajib
36	DKV60306	Nirmana 3D	<i>Visual Elementary 3D</i>		3		3	4,8	Wajib
37	DKV60307	Tipografi	<i>Typography</i>		3		3	4,8	Wajib
38	DKV60308	Ilustrasi	<i>Illustration</i>		3		3	4,8	Wajib
39	DKV60309	Fotografi	<i>Photography</i>		3		3	4,8	Wajib
40	DKV60310	Sinematografi	<i>Cinematography</i>		3		3	4,8	Wajib
41	DKV60311	Komputer Desain	<i>Design Computer Applications</i>		3		3	4,8	Wajib
42	DKV60312	Ilustrasi Desain	<i>Design Illustration</i>		3		3	4,8	Wajib
43	DKV60313	Fotografi Desain	<i>Design Photography</i>		3		3	4,8	Wajib
44	DKV60314	Animasi Dasar	<i>Basic Animation</i>		3		3	4,8	Wajib
45	DKV60315	Gambar Sekuensial	<i>Sequential Drawing</i>		3		3	4,8	Wajib
46	DKV60316	Visual Merchandising*	<i>Visual Merchandising</i>		3		3	4,8	Pilihan
47	DKV60317	Desain Karakter*	<i>Character Design</i>		3				Pilihan
48	DKV60318	Desain Media Pembelajaran Kreatif*	<i>Education Creative Media Design</i>		3				Pilihan

No	KODE	MATA KULIAH	COURSE	T	P	L	SKS	ECTS	KET
49	DKV60319	Digital Media Periklanan*	<i>Advertisement Digital Media</i>		3		3	4,8	Pilihan
50	DKV60320	Film Animasi*	<i>Animated Film</i>		3				Pilihan
51	DKV60321	Desain Game*	<i>Game Design</i>		3				Pilihan
52	DKV60322	Desain Kemasan*	<i>Packaging</i>		3		3	4,8	Pilihan
53	DKV60323	Seni Konsep*	<i>Concept Art</i>		3				Pilihan
54	DKV60324	Desain Antarmuka dan Interaktivitas Digital*	<i>UI/UX</i>		3				Pilihan
55	DKV60325	Kewirausahaan DKV	<i>VCD Creativepreneur</i>		3		3	4,8	Wajib
56	DKV60326	Teknik Presentasi	<i>Presentation Techniques</i>		3		3	4,8	Wajib
57	DKV60327	Desain Pameran	<i>Exhibition Design</i>		3		3	4,8	Wajib
58	DKV60401	DKV: Grafis Informasi	<i>Information Graphics</i>		3	1	4	6,4	Wajib
59	DKV60402	DKV: Identitas Visual	<i>VCD: Visual Identity</i>		3	1	4	6,4	Wajib
60	DKV60403	DKV: Media Promosi	<i>VCD: Promotional Media</i>		3	1	4	6,4	Wajib
61	DKV60404	DKV: Citra Visual	<i>VCD: Visual branding</i>		3	1	4	6,4	Wajib
62	DKV60405	DKV: Proyek Desain	<i>VCD: Design Projects</i>		3	1	4	6,4	Wajib

2. Sebaran Mata Kuliah

Untuk memudahkan dalam implementasinya, struktur kurikulum perlu disajikan dalam sebaran mata kuliah setiap semester. Berikut adalah penyajian sebaran mata kuliah setiap semester.

Tabel 7. Sebaran Mata Kuliah Program Studi Desain Komunikasi Visual

Kode MK	Mata Kuliah	Course	sks				CPL														
			Jml	T	P	L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SEMESTER 1																					
MWK 60208	Pancasila	Pancasila <i>Studies</i>	2	2	-	-	V														
MWK 60209	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	2	2	-	-	V														
MWU 60202	Olahraga dan	<i>Sports and Physical</i>	2	2	-	-	V														

Kode MK	Mata Kuliah	Course	sks				CPL														
			Jml	T	P	L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Kebugaran Jasmani	<i>Fitness</i>																			
DKV6 0201	Etika Profesi	<i>Professional Ethics</i>	2	2	-	-	V									V	V				
DKV6 0301	Dasar DKV	<i>Basics of Visual Communication Design</i>	3	-	3	-		V													V
DKV6 0302	Gambar Bentuk	<i>Still Life Drawing</i>	3	-	3			V													
DKV6 0303	Proyeksi Perspektif	<i>Perspective Projection</i>	3	-	3	-		V													
DKV6 0304	Nirmana 2D	<i>Two-Dimensional Design</i>	3	-	3	-		V													
Jumlah			20																		
SEMESTER 2																					
MWK 60201	Agama Islam*	<i>Islamic Education</i>	2	2	-		V														
MWK 60202	Agama Katolik*	<i>Catholic Religious Education</i>		2	-		V														
MWK 60203	Agama Kristen Protestan*	<i>Protestant Religious Education</i>		2	-		V														
MWK 60204	Agama Hindu*	<i>Hindu Religious Education</i>		2	-		V														
MWK 60205	Agama Budha*	<i>Buddhist Religious Education</i>		2	-		V														
MWK 60206	Agama Konghucu*	<i>Confucian Religious Education</i>		2	-		V														
MWU 60201	Bahasa Inggris Tujuan Khusus	<i>English for Specific Purposes</i>	2	2	-		V														
DKV6 0305	Gambar Anatomi	<i>Anatomical Drawings</i>	3	-	3			V													
DKV6 0306	Nirmana 3D	<i>Three-Dimensional Design</i>	3	-	3			V													
DKV6 0307	Tipografi	<i>Typography</i>	3	-	3			V												V	
DKV6 0308	Ilustrasi	<i>Illustration</i>	3	-	3			V												V	

Kode MK	Mata Kuliah	Course	sks				CPL														
			Jml	T	P	L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DKV6 0401	DKV: Grafis Informasi	<i>Information Graphics</i>	4	-	3																
Jumlah			20																		
SEMESTER 3																					
BSB6 0205	Pengantar Broadcasting	<i>Introduction to Broadcasting</i>	2	2	-	.															
DKV6 0202	Metodologi Desain	<i>Design Methodology</i>	2	2	-	.															
DKV6 0203	Estetika Desain	<i>Design Aesthetics</i>	2	2	-	.															
DKV6 0204	Sejarah Desain	<i>History of Design</i>	2	2	-																
DKV6 0309	Fotografi	<i>Photography</i>	3	-	3																
DKV6 0310	Sinematografi	<i>Cinematography</i>	3	-	3																
DKV6 0311	Komputer Desain	<i>Design Computer</i>	3	-	3																
DKV6 0312	Ilustrasi Desain	<i>Design Illustration</i>	3	-	3																
DKV6 0402	DKV: Identitas Visual	<i>Visual Identity</i>	4	-	3																
Jumlah			24																		
SEMESTER 4																					
MWK 60207	Kewarganegaraan	<i>Civic Education</i>	2	2	-																
MWU 60203	dan Pembangunan Berkelanjutan	<i>Education and Sustainable Development</i>	2	2	-																
DKV6 0205	Teori Komunikasi	<i>Communication Theory</i>	2	2	-																
DKV6 0206	Tinjauan Desain	<i>Design Review</i>	2	2	-																
DKV6 0207	Semiotika	<i>Semiotics</i>	2	2	-																

Kode MK	Mata Kuliah	Course	sks				CPL														
			Jml	T	P	L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DKV6 0313	Fotografi Desain	<i>Design Photography</i>	3	-	3			V				V	V		V					V	
DKV6 0314	Animasi Dasar	<i>Basic Animation</i>	3	-	3					V	V	V	V		V					V	V
DKV6 0315	Gambar Sekuensial	<i>Sequential Drawing</i>	3	-	3					V		V			V					V	V
DKV6 0403	DKV: Media Promosi	<i>Promotion Media</i>	4	-	4						V	V	V	V	V			V	V	V	V
Jumlah			23																		
SEMESTER 5																					
MKK 60301	Metode Penelitian	<i>Research methods</i>	3	-	3									V							
DKV6 0208	Manajemen Desain	<i>Design Management</i>	2	2	-						V										
DKV6 0209	Tinjauan Potensi Budaya Lokal & Industri Kreatif	<i>Review of Local Cultural Potential and Creative Industries</i>	2	2	-													V	V		
DKV6 0210	Perancangan Desain Berkelanjutan	<i>Sustainable Design Planning</i>	2	2	-						V	V	V					V	V		
DKV6 0404	DKV: Citra Visual	<i>Visual Branding</i>	4	4	-					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60316	Visual Merchandising*	<i>Visual Merchandising</i>	3		3					V	V	V	V	V				V	V	V	V
DKV60317	Desain Karakter*	<i>Character Design</i>			3						V	V		V	V			V	V	V	V
DKV60318	Desain Media Pembelajaran Kreatif*	<i>Education Creative Media Design</i>			3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60319	Digital Media Periklanan*	<i>Advertisement Digital Media</i>	3		3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60320	Film Animasi*	<i>Animated Film</i>			3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60321	Desain Game*	<i>Game Design</i>			3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60322	Desain Kemasan*	<i>Packaging</i>	3		3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60323	Seni Konsep*	<i>Concept Art</i>			3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V

Kode MK	Mata Kuliah	Course	sks				CPL														
			Jml	T	P	L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DKV60324	Desain Antarmuka dan Interaktivitas Digital*	UI/UX			3						V	V	V	V	V	V		V	V	V	V
Jumlah			22																		
SEMESTER 6																					
BSB60201	Apresiasi Seni & Budaya	Culture Appreciation	2	2	-		V		V									V			
BSB60202	Statistika	Statistics	2	2	-									V					V		
DKV60211	Seminar Penelitian dan Penciptaan Desain	Seminar of Research and Design Creation	2	2	-						V	V	V						V		
DKV60325	Kewirausahaan DKV	VCD Creativepreneur	3	-	3						V	V	V			V	V				
DKV60326	Teknik Presentasi	Presentation Techniques	3	-	3					V					V		V	V	V		
DKV60327	Desain Pameran	Exhibition Design	3	-	3					V	V	V	V	V	V			V	V	V	V
DKV60405	DKV: Projek Desain	Design Project	4	-	4						V	V	V	V	V	V		V	V	V	V
Jumlah			20																		
SEMESTER 7																					
MLK60605	Kuliah Kerja Nyata	Community Service Program	6	-	6													V	V	V	
MLK60603	Praktek Industri (Kerja Profesi)	Industrial Practice (Professional Work)	6	-	6						V	V	V				V	V	V		
Jumlah			12																		
SEMESTER 8																					
MKK60801	Tugas Akhir / Skripsi	Final Project / Thesis	8	-	8		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
Jumlah			8																		

3. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi mata kuliah yang setidaknya meliputi kode matakuliah, jumlah SKS, pokok bahasan, kegiatan perkuliahan, penilaian, dan LO yang akan dikembangkan

1	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60201 / Agama Islam Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Agama Islam bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Islam di semua program studi, berbobot 3 SKS. Matakuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Allah SWT, serta memperluas wawasan hidup beragama, sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep dasar pengetahuan tentang agama Islam. CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikkan serta mengamalkan dalam kehidupannya.
2	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60202/ Agama Katolik Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Agama Katolik bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Katolik di semua program studi, berbobot 3 SKS. Mata kuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memperluas wawasan hidup beragama, sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep dasar pengetahuan tentang agama Katolik. CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikkan serta mengamalkan dalam kehidupannya.

	tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi.	
3	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60203/ Agama Kristen Protestan Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Matakuliah Agama Kristen bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Kristen di semua program studi, berbobot 3 SKS. Mata kuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memperluas wawasan hidup beragama sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep dasar pengetahuan tentang agama Kristen. CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikkan serta mengamalkan dalam kehidupannya.
4	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60204 / Agama Hindu Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Deskripsi Mata Kuliah Agama seperti yang dipahami oleh kebanyakan orang Hindu bukanlah teori yang harus dihapal, bukan pula dogma semata dan bukan pula kata-kata yang hampa makna. Agama adalah tuntutan yang mengandung seperangkat nilai yang jika diamalkan akan sangat berguna bagi dirinya dan bagi orang lain. Mata kuliah Agama Hindu bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Hindu di semua program studi, berbobot 3 SKS. Matakuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memperluas wawasan hidup beragama, sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep dasar pengetahuan tentang agama Hindu. CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikkan serta mengamalkan dalam kehidupannya.

	dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi. Mata kuliah ini berisi pokok bahasan: (1) mengenal agama; (2) sradda; (3) marga menuju tuhan; (4) tata susila; (5) kebutuhan hidup orang hindu; (6) hidup berkeluarga; (7) ilmu pengetahuan dan agama; (8) yajna: komunikasi simbolik; (9) kerjasama antar umat beragama; (10) pelayanan sebagai pemujaan.	
5	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60205 / Agama Budha Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Deskripsi Mata Kuliah Matakuliah Agama Budha bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Budha di semua program studi, berbobot 3 SKS. Mata kuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memperluas wawasan hidup beragama sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep dasar pengetahuan tentang agama Budha. CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikkan serta mengamalkan dalam kehidupannya.
6	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60206 / Agama Khonghucu Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Agama seperti yang dipahami oleh kebanyakan orang Kong Hu Chu bukanlah teori yang harus dihapal, bukan pula dogma semata dan bukan pula kata-kata yang hampa makna. Agama adalah tuntutan yang mengandung seperangkat nilai yang jika diamalkan akan sangat berguna bagi dirinya dan bagi orang lain. Mata kuliah Agama Hindu bersifat wajib lulus bagi	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap religiusitas; Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.

	setiap mahasiswa yang beragama Kong Hu Chu di semua program studi, berbobot 3 SKS. Matakuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memperluas wawasan hidup beragama, sehingga terbentuk mahasiswa yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati intra dalam satu umat, dan dalam hubungan kerukunan antarumat beragama. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan model daring, ceramah, dialog, dan presentasi makalah. Evaluasi dilakukan melalui tertulis, tugas, dan laporan, serta presentasi. Mata kuliah ini berisi pokok bahasan: (1) mengenal agama; (2) shraddha; (3) marga menuju Tuhan; (4) tata susila; (5) kebutuhan hidup orang hindu; (6) hidup berkeluarga; (7) ilmu pengetahuan dan agama; (8) yajna: komunikasi simbolik; (9) kerjasama antarumat beragama; (10) pelayanan sebagai pemujaan.	CPMK-2: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya yang dilandasi nilai agama, moral, dan etika. CPMK-3: menguasai dan memahami konsep agama Kong Hu Chu CPMK 4: mampu melaksanakan semua ajaran dan mempraktikan serta mengamalkan dalam kehidupannya.
7	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60207 / Kewarganegaraan Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata kuliah Kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Mahasiswa akan mempelajari dasar hukum, sistem politik, dan konsep kewarganegaraan seperti demokrasi dan hak asasi manusia. Mata kuliah ini fokus pada pengembangan sikap kewarganegaraan yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab, serta pentingnya partisipasi dalam proses demokrasi. Penilaian dilakukan melalui tugas, ujian, dan studi kasus untuk mengukur pemahaman dan penerapan kewarganegaraan dalam kehidupan sosial dan politik.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kegiatan sosial. CPMK-2: Mahasiswa dapat menunjukkan sikap aktif, kritis, dan bertanggung jawab terhadap partisipasi dalam proses demokrasi di lingkungan masyarakat, , dan pemerintahan. CPMK-3: Mahasiswa memahami dan dapat menjelaskan konsep dasar kewarganegaraan, termasuk hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. CPMK-4: Mahasiswa menguasai sistem politik, hukum,

		serta nilai-nilai demokrasi dan hak asasi manusia yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. CPMK-5: Mahasiswa mampu menganalisis isu-isu sosial, politik, dan hukum di Indonesia dengan pendekatan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, serta memberikan solusi yang relevan. CPMK-6: Mahasiswa dapat berkomunikasi secara efektif dan kolaboratif dalam diskusi mengenai isu kewarganegaraan, serta mengaplikasikan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. CPMK-7: Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk mengakses, mengolah, dan menyebarkan informasi mengenai kewarganegaraan dan demokrasi kepada masyarakat secara luas.
8	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60208 / Pancasila Jumlah: 2 SKS	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Pancasila bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa akan mempelajari sejarah, lima sila, dan relevansi Pancasila dalam konteks sosial, politik, budaya, dan moral. Selain itu, mahasiswa dilatih untuk menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dengan sikap kritis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penilaian dilakukan melalui tugas, ujian, dan proyek untuk mengukur pemahaman dan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sosial dan politik.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan menjunjung tinggi prinsip kemanusiaan, etika, moral, dan budaya. CPMK-2: Mahasiswa dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab, disiplin, integritas, dan profesionalisme dalam konteks kehidupan sosial, politik, dan budaya, serta dalam berbangsa dan bernegara. CPMK-3: Mahasiswa memahami sejarah, lima sila, dan relevansi Pancasila dalam konteks sosial, politik, budaya, dan moral, serta dapat mengaitkan Pancasila dengan peranannya dalam kehidupan berbangsa. CPMK-4: Mahasiswa menguasai konsep dan prinsip Pancasila sebagai ideologi negara dan dapat

		menjelaskan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat. CPMK-5: Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dengan sikap kritis dalam berbagai aspek kehidupan sosial, politik, dan budaya. CPMK-6: Mahasiswa dapat mengkomunikasikan dengan efektif hasil pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam diskusi atau proyek berbasis studi kasus sosial dan politik. CPMK-7: Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan dan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
9	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWK60209/Bahasa Indonesia Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Bahasa Indonesia bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi dalam memahami, menganalisis, dan mengimplementasikan kaidah-kaidah penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks akademik dan profesional. Kemampuan berbahasa ini menjadi dasar utama dalam komunikasi ilmiah, baik lisan maupun tulisan, yang relevan dengan perkembangan teknologi, media digital, dan praktik penulisan akademik kontemporer. Materi pembelajaran meliputi: 1) Konsep dan fungsi bahasa dalam komunikasi ilmiah; 2) Struktur dan elemen kalimat (konsep kalimat, pola dasar, transformasi kalimat); 3) Jenis-jenis kalimat (tunggal, majemuk, mayor, minor); 4) Kalimat efektif dan penyusunan paragraf ilmiah; 5) Penerapan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD); 6) Bahasa Indonesia dalam karya tulis ilmiah: esai, artikel, laporan, dan makalah; 7) Penulisan akademik berbasis digital dan etika penulisan ilmiah. Kegiatan	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa dapat menunjukkan sikap profesional dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks akademik dan profesional. CPMK-2: Mahasiswa mampu menerapkan etika penulisan ilmiah dalam menghasilkan karya tulis akademik yang sesuai dengan kaidah dan pedoman bahasa yang berlaku. CPMK-3: Mahasiswa memahami konsep dan fungsi bahasa dalam komunikasi ilmiah, serta dapat menjelaskan pentingnya penggunaan Bahasa Indonesia yang benar dalam konteks akademik. CPMK-4: Mahasiswa menguasai teori-teori dasar dalam struktur dan elemen kalimat, jenis kalimat, serta penerapan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD). CPMK-5: Mahasiswa memahami berbagai jenis karya tulis ilmiah, seperti esai, artikel, laporan, dan makalah, serta dapat menjelaskan

	pembelajaran dilakukan secara blended learning (daring dan luring), melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, penugasan menulis, serta presentasi. Evaluasi dilakukan melalui partisipasi diskusi, tes formatif, penilaian tulisan akademik, dan proyek penulisan artikel ilmiah populer maupun formal.	struktur dan cara penulisan yang benar. CPMK-6: Mahasiswa mampu menulis kalimat yang efektif dan menyusun paragraf ilmiah yang sesuai dengan kaidah bahasa dan etika penulisan akademik. CPMK-7: Mahasiswa mampu menyusun karya tulis ilmiah berbasis digital yang efektif, baik dalam bentuk esai, artikel, laporan, atau makalah, dengan memperhatikan tata bahasa yang baik dan benar. CPMK-8: Mahasiswa dapat memanfaatkan 28 teknologi untuk meningkatkan kemampuan dalam penulisan akademik berbasis digital, serta dapat mengkomunikasikan ide secara jelas dan efektif dalam karya ilmiah. CPMK-9: Mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan presentasi terkait topik-topik penulisan ilmiah, serta mampu memberikan umpan balik konstruktif berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang dibahas.
	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWU60201 / Bahasa Inggris Tujuan Khusus Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Bahasa Inggris bertujuan memberikan review dan latihan-latihan kepada para mahasiswa agar dapat menggunakan bahasa Inggris yang telah dipelajari di sekolah menengah secara aktif. Kegiatan perkuliahan berupa latihan membaca pemahaman dan peningkatan kosakata dari naskah-naskah yang diambil dari buku teks sesuai dengan bidang studi yang dipelajari dan latihan mengungkapkan kembali atau mengkomunikasikan isi bacaan atau gagasan-gagasan terkait dengan bidang studinya, baik secara tertulis maupun lisan. Keberhasilan mahasiswa akan dinilai berdasarkan partisipasi aktif dalam PBM, tugas-tugas terstruktur, nilai tes tengah semester dan nilai tes akhir semester.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa mampu menggunakan bahasa Inggris secara aktif, menerapkan pengetahuan yang dipelajari di sekolah menengah dalam bentuk tulisan dan lisan. CPMK-2: Mahasiswa mampu meningkatkan pemahaman membaca dan kosakata melalui latihan yang berfokus pada teks yang relevan dengan bidang studi yang dipelajari. CPMK-3: Mahasiswa mampu mengungkapkan kembali dan mengkomunikasikan isi bacaan atau gagasan yang terkait dengan bidang studinya, baik secara tertulis maupun lisan. CPMK-4: Mahasiswa mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan perkuliahan, menyelesaikan tugas-tugas terstruktur, ujian tengah

		semester, dan ujian akhir semester sebagai bagian dari penilaian.
11	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWU60202 / Olahraga dan Kebugaran Jasmani Jumlah: 2 sks	
	Desripsi Mata Kuliah Mata kuliah Olahraga dan Kebugaran Jasmani bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang pentingnya aktivitas fisik dan olahraga untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan stamina, kekuatan, fleksibilitas, dan ketahanan tubuh. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan tentang prinsip-prinsip kebugaran jasmani, seperti latihan aerobik, kekuatan otot, serta latihan keseimbangan dan koordinasi tubuh. Mata kuliah ini dilengkapi dengan kegiatan praktik yang melibatkan latihan fisik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kebugaran jasmani mahasiswa. Dengan memahami teori dan mempraktikkan kegiatan fisik yang sehat, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan gaya hidup aktif dan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan mahasiswa dalam mata kuliah ini akan dinilai melalui partisipasi aktif dalam kegiatan olahraga, evaluasi kebugaran jasmani, dan pencapaian tujuan kebugaran pribadi yang terukur.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengikuti program olahraga dan kebugaran jasmani untuk meningkatkan kesehatan tubuh. CPMK-2: Mahasiswa menguasai pengetahuan dasar tentang prinsip-prinsip kebugaran jasmani, termasuk latihan fisik yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh. CPMK-3: Mahasiswa mampu melaksanakan berbagai jenis latihan fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani, seperti latihan aerobik, kekuatan otot, fleksibilitas, dan koordinasi tubuh. CPMK-4: Mahasiswa mampu menerapkan gaya hidup aktif dan sehat melalui kebiasaan berolahraga secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. CPMK-5: Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengukur perkembangan kebugaran jasmani diri sendiri serta merencanakan tujuan kebugaran pribadi yang terukur dan realistis.
12	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWU60203 / dan Pembangunan Berkelanjutan Jumlah: 2 sks	
	Mata kuliah dan Pembangunan Berkelanjutan bertujuan membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai keterkaitan antara dan upaya pembangunan berkelanjutan. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar pembangunan berkelanjutan, prinsip prinsip, serta tantangan yang dihadapi dalam mencapainya, termasuk peran dalam mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Topik pembelajaran mencakup keberlanjutan lingkungan, pembangunan sosial inklusif, dan penerapan kebijakan yang mendukung keberlanjutan.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dan kepedulian terhadap isu-isu pembangunan berkelanjutan melalui yang inklusif dan berbasis pada nilai-nilai keberlanjutan. CPMK-2: Mahasiswa menguasai pengetahuan dasar mengenai konsep, prinsip, dan tantangan dalam pembangunan berkelanjutan serta peran dalam mendukung pencapaiannya. CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang dan

	Mahasiswa juga diajarkan merancang dan mengimplementasikan program yang meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberlanjutan. Evaluasi keberhasilan mahasiswa meliputi pemahaman konsep konsep dasar pembangunan berkelanjutan, partisipasi aktif dalam diskusi dan tugas kelompok, serta kemampuan merancang solusi yang relevan untuk mendukung pembangunan berkelanjutan.	mengimplementasikan program yang mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), dengan memperhatikan aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi. CPMK-4: Mahasiswa mampu menganalisis kebijakan yang dapat memperkuat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keberlanjutan dalam kehidupan sehari-hari. CPMK-5: Mahasiswa dapat berkontribusi aktif dalam kegiatan yang mendukung implementasi pembangunan berkelanjutan melalui berbagai bentuk kegiatan dan pemberdayaan masyarakat.
13	Kode dan Nama Mata Kuliah: MWU60203 / Apresiasi Seni dan Budaya Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep dasar dan tujuan apresiasi seni dan budaya, baik dalam konteks lokal maupun nasional. Materi pembelajaran mencakup apresiasi terhadap karya seni rupa, Desain Komunikasi Visual, tari, seni drama dan teater, serta kekayaan kebudayaan nusantara seperti upacara adat, tradisi lisan, dan ekspresi budaya masyarakat lokal. Selain pendekatan teoritis, mahasiswa juga difasilitasi untuk mengekspresikan hasil apresiasinya melalui praktik berkarya seni (seni rupa, pertunjukan, musik, atau tari) sebagai bentuk pengalaman estetik dan reflektif. Mata kuliah ini bertujuan membentuk sikap terbuka, menghargai keberagaman budaya, serta memperkuat identitas dan nilai-nilai kebudayaan bangsa melalui kegiatan kreatif. Matakuliah ini menggunakan pendekatan case method dengan diskusi interaktif, penyusunan makalah, dan presentasi. Penilaian dilakukan melalui tugas individu dan kelompok..	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila, etika, dan budaya dalam memahami serta mengapresiasi karya seni dan budaya. CPMK-2: Mahasiswa menghargai keanekaragaman seni dan budaya Nusantara sebagai identitas nasional dan kontribusi terhadap budaya global. CPMK-3: Mahasiswa memahami konsep dasar, prinsip, dan tujuan apresiasi seni dan budaya dalam konteks lokal dan nasional. CPMK-4: Mahasiswa memahami kekayaan budaya Indonesia, termasuk seni rupa, musik, tari, teater, serta ekspresi budaya lokal seperti tradisi lisan dan upacara adat. CPMK-5: Mahasiswa mampu mengekspresikan hasil apresiasi seni dan budaya melalui karya seni (rupa, musik, pertunjukan, atau tari) sebagai bentuk refleksi estetik. CPMK-6: Mahasiswa mampu memberikan kontribusi dalam pelestarian dan pengembangan seni budaya lokal yang relevan dengan dinamika seni global.
14	Kode dan Nama Mata Kuliah: BSB60202 / Statistika Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah	LO / CP yang Dikembangkan

	Mata kuliah Statistika memberikan pemahaman dasar kepada mahasiswa tentang pengolahan, analisis, dan interpretasi data sebagai dasar pengambilan keputusan dalam proses desain dan riset komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari berbagai metode statistika deskriptif dan inferensial, seperti pengumpulan data, penyajian data, distribusi frekuensi, ukuran pemusatan data, dispersi, hingga analisis korelasi dan regresi sederhana. Pengetahuan ini berguna untuk mendukung riset pasar, evaluasi desain, pengembangan produk kreatif, dan pembuatan keputusan berbasis data dalam proyek desain.	CPMK-1: menunjukkan sikap teliti, objektif, dan bertanggung jawab dalam mengolah serta menginterpretasikan data statistik untuk mendukung keputusan desain. CPMK-2: memiliki komitmen dalam menjaga integritas data dan hasil analisis statistik dalam proses riset dan pengembangan desain. (c) menghormati etika akademik dalam pengumpulan, pengolahan, dan pemanfaatan data statistik dalam kegiatan penelitian dan desain. CPMK-3: memahami konsep dasar statistika serta fungsinya dalam proses riset desain, pengukuran perilaku konsumen, dan evaluasi produk kreatif. CPMK-4: mampu mengidentifikasi jenis data, metode pengumpulan data, serta teknik analisis statistik yang tepat sesuai dengan tujuan riset. CPMK-5: mengetahui cara menggunakan alat bantu pengolahan data statistik, baik manual maupun berbasis perangkat lunak, dalam mendukung proses desain berbasis riset. CPMK-6: mampu mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data statistik dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram untuk mendukung visualisasi informasi dalam proyek desain. CPMK-7: mampu menerapkan metode statistik deskriptif dan inferensial dalam menganalisis data riset desain, mulai dari perhitungan distribusi frekuensi hingga pengujian hipotesis sederhana. CPMK-8: mampu menginterpretasikan hasil analisis statistik untuk mendukung pembuatan keputusan desain yang lebih rasional, tepat sasaran, dan berbasis data.
15	Kode dan Nama Mata Kuliah: BSB60205 / Pengantar Broadcasting Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Pengantar Broadcasting bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami,	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta

	menerapkan, dan mengkritisi konsep dasar serta proses produksi dalam dunia penyiaran (broadcasting) baik radio maupun televisi. Mahasiswa akan mempelajari sejarah perkembangan broadcasting, struktur organisasi media penyiaran, teknik dasar produksi audio dan visual, perencanaan program siaran, serta etika dan regulasi di bidang penyiaran. Materi pembelajaran meliputi pengenalan perangkat keras dan lunak broadcasting, teknik penulisan naskah siaran, proses pra-produksi hingga pasca-produksi program siaran, serta analisis tren industri media massa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi produksi siaran sederhana (praktik studio), studi kasus industri penyiaran terkini serta presentasi hasil kerja kelompok/individu. Evaluasi dilakukan melalui presentasi proyek akhir/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	memiliki integritas akademik dan profesionalisme di bidang penyiaran. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar broadcasting termasuk sejarah perkembangan media massa elektronik serta memahami tahapan-tahapan produksi program siaran. CPMK-3: Mampu menerapkan teknik-teknik dasar produksi audio/visual untuk menghasilkan konten siaran yang informatif dan menarik sesuai kaidah etika profesi.
16	Kode dan Nama Mata Kuliah: MLK60603 / Praktek Industri (Kerja Profesi) Jumlah: 6 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Praktek Industri (Kerja Profesi) bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional dalam lingkungan kerja nyata di industri terkait bidang studi. Mahasiswa akan menjalani pengalaman kerja langsung di perusahaan atau institusi yang relevan guna memahami proses bisnis, teknologi, serta dinamika profesi secara praktis. Kegiatan pembelajaran meliputi pelaksanaan tugas-tugas profesional sesuai standar industri, pengembangan soft skills seperti komunikasi dan kerjasama tim, serta refleksi atas pengalaman kerja. Evaluasi dilakukan melalui laporan praktek industri, presentasi hasil kerja lapangan, dan penilaian dari pembimbing lapangan maupun akademik.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Menunjukkan etika profesionalisme tinggi serta kemampuan bekerja sama secara efektif dalam lingkungan kerja multidisiplin. CPMK-2: Memahami proses bisnis dan teknologi terkini di industri sesuai bidang studi serta regulasi yang berlaku. CPMK-3: Mampu mengimplementasikan pengetahuan teknis dan manajerial dalam menyelesaikan tugas-tugas profesional secara mandiri maupun tim.
17	Kode dan Nama Mata Kuliah: MLK60605 / Kuliah Kerja Nyata	

	Jumlah: 6 sks Deskripsi Mata Kuliah bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional di masyarakat melalui kegiatan pengabdian yang terstruktur. Mahasiswa akan terlibat dalam program pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada pembangunan sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan secara berkelanjutan. Materi pembelajaran meliputi perencanaan program kerja lapangan, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, evaluasi hasil kerja serta refleksi atas proses pembelajaran di lapangan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok di lokasi KKN dengan bimbingan dosen pembimbing lapangan serta koordinasi dengan pihak terkait di masyarakat. Evaluasi dilakukan berdasarkan laporan kegiatan lapangan, presentasi hasil program kelompok/individu serta penilaian sikap dan partisipasi aktif selama pelaksanaan KKN. LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim multidisiplin serta memiliki kepekaan sosial dan tanggung jawab terhadap kebutuhan masyarakat. CPMK-2: Memahami konsep-konsep pembangunan berkelanjutan dan pemberdayaan masyarakat sebagai landasan pelaksanaan program KKN. CPMK-3: Mampu merencanakan, melaksanakan, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara sistematis sesuai konteks lokal.
18	Kode dan Nama Mata Kuliah: MKK60301 / Metode Penelitian Jumlah: 2 sks Deskripsi Mata Kuliah Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Metode Penelitian Desain membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang pendekatan, metode, dan teknik penelitian yang relevan dalam pengembangan pengetahuan dan praktik desain komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, mulai dari perumusan masalah, penyusunan proposal, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan ilmiah dalam konteks riset desain. Mata kuliah ini menekankan pada bagaimana penelitian dapat menjadi dasar dalam proses kreatif, pengembangan konsep, validasi solusi visual, dan pengembangan produk desain berbasis data. LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap bertanggung jawab dan jujur dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data penelitian desain. CPMK-2: menunjukkan komitmen dalam mengikuti prosedur ilmiah dan menjaga integritas akademik selama proses penelitian desain. CPMK-3: menjunjung tinggi nilai etika penelitian, menghormati hak cipta, dan menjaga keaslian sumber informasi dalam setiap proses penyusunan karya ilmiah. CPMK-4: memahami konsep, metode, dan teknik dasar penelitian ilmiah yang relevan untuk desain komunikasi visual. CPMK-5: mampu menganalisis permasalahan desain dan merumuskan pernyataan masalah

		serta tujuan penelitian dengan sistematis. CPMK-6:mengetahui prosedur penyusunan proposal penelitian, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan hasil penelitian desain. CPMK-7: mampu merancang dan melaksanakan proses penelitian untuk mendukung pengembangan karya atau produk desain komunikasi visual. CPMK-8:mampu mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari penelitian untuk menghasilkan solusi desain berbasis teori dan temuan lapangan. CPMK-9:mampu menyusun laporan penelitian secara sistematis dan mempresentasikan hasil penelitian secara akademis, baik secara lisan maupun tertulis.
19	Kode dan Nama Mata Kuliah: MKK60801 / Tugas Akhir / Skripsi Jumlah: 8 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Tugas Akhir / Skripsi bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan penelitian atau proyek kreatif secara mandiri dalam bidang studi yang relevan. Mahasiswa akan menerapkan metode ilmiah dan keterampilan analisis untuk menghasilkan karya akhir yang orisinal serta memberikan kontribusi akademik atau praktis. Kegiatan pembelajaran meliputi penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian/proyek, penulisan laporan akhir, serta presentasi hasil di depan dosen pembimbing dan penguji.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu menunjukkan kemandirian, integritas akademik, serta tanggung jawab profesional dalam menyelesaikan tugas akhir. CPMK-2:Menguasai teori-teori dan metodologi penelitian atau praktik kreatif sesuai bidang studi untuk mendukung pelaksanaan tugas akhir. CPMK-3:Mampu merancang dan melaksanakan penelitian/proyek secara sistematis serta mengkomunikasikan hasilnya secara efektif baik lisan maupun tulisan.
20	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60201 / Etika Profesi Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Etika Profesi merupakan mata kuliah yang membahas prinsip-prinsip moral dan etika yang menjadi landasan dalam menjalankan profesi secara bertanggung jawab. Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang nilai, norma, serta kode etik yang berlaku dalam berbagai bidang profesi, termasuk pentingnya	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: berperilaku etis dan profesional dalam interaksi sosial, baik di lingkungan akademik maupun kerja CPMK-2: menjelaskan konsep dasar etika, moral, dan nilai-nilai profesional dan menguraikan prinsip-prinsip kode etik profesi

	integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial. Mahasiswa diajak untuk mengkaji berbagai dilema etis yang mungkin muncul dalam praktik profesional serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang etis sesuai dengan konteks profesinya.	dalam bidang desain komunikasi visual CPMK-3: mampu menerapkan kode etik dalam simulasi atau studi kasus profesional yang relevan dengan bidang desain komunikasi visual.
21	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60202 / Metodologi Desain Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Metodologi Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi berbagai metode dalam proses perancangan desain secara sistematis dan terstruktur. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar metodologi desain, tahapan-tahapan dalam proses desain, teknik pengumpulan data dan analisis kebutuhan, pengembangan ide kreatif, serta evaluasi hasil desain. Materi pembelajaran meliputi pengenalan metodologi penelitian dalam desain, pendekatan-pendekatan dalam problem solving kreatif, studi kasus penerapan metode desain pada berbagai bidang (produk/grafis/interior), serta etika profesi desainer. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi proyek perancangan/desain berbasis masalah nyata (project-based learning), presentasi hasil kerja kelompok/individu serta refleksi kritis terhadap proses yang dijalani. Evaluasi dilakukan melalui presentasi proyek akhir/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-15: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim multidisiplin serta memiliki integritas akademik dan profesionalisme sebagai calon desainer. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar metodologi penelitian/desain serta mampu memahami tahapan-tahapan sistematis dalam proses perancangan. CPMK-3: Mampu menerapkan metode-metode perancangan secara tepat untuk menghasilkan solusi inovatif terhadap masalah-masalah desain di masyarakat.
22	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60203 / Estetika Desain Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Estetika Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi konsep-konsep estetika dalam proses perancangan desain. Mahasiswa akan mempelajari sejarah dan teori estetika, prinsip-prinsip keindahan dalam seni dan desain, hubungan antara bentuk, fungsi,	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan apresiasi terhadap nilai-nilai keindahan dalam berkarya. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar estetika termasuk sejarah perkembangan pemikiran estetis serta memahami prinsip-prinsip

	serta makna visual. Materi pembelajaran meliputi pengenalan filsafat estetika Barat dan Timur, unsur-unsur visual (garis, warna, tekstur), prinsip komposisi (keseimbangan, harmoni, kontras), analisis karya desain dari aspek estetis serta penerapan nilai-nilai estetika pada berbagai bidang desain (grafis/produk/interior). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok tentang studi kasus karya desain terkenal maupun kontemporer, praktik analisis visual terhadap objek/desain nyata serta presentasi hasil kajian individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas analisis/kritik karya desain/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	keindahan yang diterapkan pada berbagai bidang desain. CPMK-3:Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip-prinsip estetika untuk menghasilkan karya desain yang harmonis secara visual sekaligus bermakna.
23	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60204 / Sejarah Desain Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Sejarah Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi perkembangan desain dari masa ke masa serta pengaruhnya terhadap budaya dan masyarakat. Mahasiswa akan mempelajari perjalanan sejarah desain mulai dari era klasik hingga kontemporer, termasuk berbagai aliran dan gaya desain yang berkembang di berbagai belahan dunia. Materi pembelajaran meliputi kajian tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah desain, konteks sosial-ekonomi-politik yang mempengaruhi perkembangan desain, evolusi teknologi produksi serta dampaknya terhadap estetika dan fungsi produk/desain. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok mengenai studi kasus karya-karya bersejarah maupun modern, analisis kritis terhadap objek/design historis serta presentasi hasil kajian individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas analisis sejarah/kritik karya/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1:Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim akademik serta memiliki rasa hormat dan apresiasi terhadap warisan budaya desain. CPMK-2:Menguasai teori-teori dasar sejarah desain termasuk pemahaman kronologis perkembangan aliran/gaya serta faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan dalam dunia desain. CPMK-3:Mampu menganalisis secara kritis karya-karya desain dari perspektif historis untuk memahami konteks sosial-budaya sekaligus mengaplikasikan pelajaran tersebut pada praktik perancangan kontemporer.
24	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60205 / Teori Komunikasi	

	Jumlah: 2 sks Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Teori Komunikasi bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi berbagai teori komunikasi yang menjadi dasar dalam proses penyampaian pesan antar individu maupun kelompok. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar komunikasi, model-model komunikasi klasik dan modern, serta aplikasi teori dalam konteks interpersonal, kelompok, organisasi, dan media massa. Materi pembelajaran meliputi analisis proses komunikasi verbal dan nonverbal, hambatan komunikasi (noise), serta pengaruh budaya terhadap interaksi komunikatif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kasus nyata dalam berbagai konteks komunikasi serta presentasi hasil kajian individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, tugas analisis teori serta presentasi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1:Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim serta memiliki kesadaran kritis terhadap dinamika proses komunikasi di masyarakat. CPMK-2:Menguasai berbagai teori dasar komunikasi beserta model-modelnya dan mampu memahami penerapan teori tersebut pada situasi nyata. CPMK-3:Mampu menganalisis fenomena komunikatif menggunakan pendekatan teoretis untuk menghasilkan solusi atau strategi komunikasi yang efektif.
25	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60206 / Tinjauan Desain Jumlah: 2 sks Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Tinjauan Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi berbagai konsep, teori, serta praktik desain dari perspektif multidisipliner. Mahasiswa akan mempelajari sejarah perkembangan desain, tren kontemporer, serta analisis kritis terhadap karya-karya desain dalam konteks sosial budaya dan teknologi. Materi pembelajaran meliputi kajian teori desain, studi kasus proyek-proyek desain inovatif, serta evaluasi dampak estetika dan fungsionalitas dalam produk atau komunikasi visual. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok kritis, presentasi analisis karya desain serta tugas penulisan reflektif. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas analisis/kritik karya/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1:Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim akademik serta memiliki sikap kritis dan apresiatif terhadap perkembangan dunia desain. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar tinjauan desain termasuk pemahaman tren historis hingga kontemporer serta faktor-faktor yang mempengaruhi evolusi praktik desain. CPMK-3:Mampu menganalisis secara kritis berbagai karya dan fenomena desain untuk menghasilkan wawasan baru yang dapat diaplikasikan dalam proses perancangan kreatif.
26	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60207 / Semiotika	

	Jumlah: 2 sks Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Semiotika bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teori-teori tanda serta proses komunikasi simbolik dalam berbagai konteks budaya dan media. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar semiotika, jenis-jenis tanda, sistem tanda dalam bahasa, gambar, teks, serta analisis makna dalam komunikasi visual dan verbal. Materi pembelajaran meliputi pengenalan tokoh-tokoh penting semiotika seperti Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce, struktur tanda (signifier & signified), kode-kode budaya serta penerapan semiotika dalam studi media massa dan desain grafis. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok tentang analisis teks/tanda sehari-hari maupun karya seni/media massa serta presentasi hasil kajian individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas analisis semiotik/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim akademik serta memiliki rasa kritis terhadap makna-makna simbolik di lingkungan sosial. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar semiotika termasuk pemahaman struktur tanda dan kode-kode budaya yang membentuk komunikasi simbolik. CPMK-3: Mampu menganalisis secara kritis berbagai bentuk tanda/symbol untuk memahami pesan tersirat maupun tersurat dalam konteks komunikasi visual maupun verbal.
27	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60208 / Manajemen Desain Jumlah: 2 sks Deskripsi Mata kuliah Mata kuliah Manajemen Desain membekali mahasiswa dengan pemahaman mengenai pengelolaan proses desain secara profesional, mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, hingga evaluasi proyek desain. Mata kuliah ini mengkaji peran desainer tidak hanya sebagai kreator, tetapi juga sebagai pengelola proyek, pemimpin tim, dan penghubung antara klien, tim produksi, serta stakeholder lainnya. Mahasiswa akan dikenalkan pada konsep workflow desain, time management, anggaran, komunikasi tim, strategi branding, hingga proses pitching dalam proyek desain yang relevan di industri kreatif.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesional, bertanggung jawab, dan disiplin dalam mengelola proses desain dalam sebuah proyek, baik individu maupun tim. CPMK-2: memiliki komitmen untuk mengedepankan kolaborasi dan komunikasi yang efektif dalam pengelolaan tim desain, demi mencapai hasil yang optimal. CPMK-3: menjunjung tinggi etika kerja dalam pengelolaan sumber daya kreatif dan hubungan profesional dengan klien maupun stakeholder. CPMK-4: memahami prinsip-prinsip manajemen proyek desain, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pengendalian anggaran, waktu, dan sumber daya manusia dalam produksi desain. CPMK-5: mampu

		menganalisis kebutuhan klien dan merumuskan strategi pengembangan desain dalam konteks industri kreatif. CPMK-6: mengetahui metode presentasi ide desain yang efektif serta proses pengambilan keputusan dalam lingkup manajemen desain. CPMK-7: mampu menyusun perencanaan, jadwal kerja, dan pengelolaan sumber daya untuk mendukung kelancaran proses produksi desain. CPMK-8: mampu memimpin tim kreatif dalam proses perwujudan ide desain, serta melakukan koordinasi lintas bidang dalam satu proyek desain profesional. CPMK-9: mampu mengevaluasi efektivitas proses manajemen desain, melakukan revisi strategi, dan menyusun laporan kerja yang sistematis.
28	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60209 / Tinjauan Potensi Budaya Lokal & Industri Kreatif Jumlah: 2 sks	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai potensi budaya lokal yang ada di Indonesia dan kaitannya dengan perkembangan industri kreatif, khususnya di bidang desain komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari berbagai elemen budaya lokal, seperti seni, tradisi, kerajinan tangan, serta nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan karya-karya desain yang relevan dan bernilai. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas bagaimana budaya lokal dapat diberdayakan dalam industri kreatif untuk menciptakan produk dan layanan yang berdaya saing. Mahasiswa diharapkan dapat mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal ke dalam praktik desain mereka untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya. LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Menunjukkan sikap kritis dan apresiatif terhadap keberagaman budaya lokal dan potensi yang dimilikinya. CPMK-2: memiliki komitmen untuk memanfaatkan potensi budaya lokal dalam menciptakan desain yang kreatif dan bernilai tambah bagi industri kreatif. CPMK-3: menjaga etika dalam memanfaatkan elemen budaya lokal dengan cara yang menghormati dan melestarikan nilai-nilai budaya tersebut. CPMK-4: memahami konsep dan teori dasar mengenai budaya lokal, serta kontribusinya dalam perkembangan industri CPMK-5: mampu menganalisis dan mengidentifikasi elemen-elemen budaya lokal yang

		relevan untuk diterapkan dalam karya desain. CPMK-6:mengetahui dinamika industri kreatif di Indonesia dan peran penting budaya lokal dalam menciptakan produk-produk kreatif yang dapat bersaing di pasar global. CPMK-7: mampu merancang konsep desain yang mengintegrasikan elemen budaya lokal secara kreatif dan relevan dengan kebutuhan pasar industri kreatif. CPMK-8:mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dalam menciptakan karya yang mengangkat potensi budaya lokal untuk produk kreatif yang berdaya saing. CPMK-9:mampu mengevaluasi dan mengembangkan ide-ide desain berbasis budaya lokal untuk memastikan keberlanjutan dan nilai tambah dalam konteks industri kreatif.
29	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60210 / Perancangan Desain Berkelanjutan Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Perancangan Desain Berkelanjutan merupakan mata kuliah teori yang memberikan pemahaman, kemampuan untuk menganalisis dan memanfaatkan potensi bahan, teknik, dan ekosistem desain yang bertanggungjawab untuk pengembangan desain komunikasi visual. Materi pembelajaran meliputi teori-teori ekosistem desain berkelanjutan, teknik, bahan, dan pengembangan ide. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ceramah, diskusi, observasi lapangan, dan presentasi proyek. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis, tugas individual maupun kelompok, dan presentasi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempelajari dan mengimplementasikan Perancangan Desain Berkelanjutan. CPMK-2: mahasiswa mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk memahami dan mengimplementasikan Perancangan Desain Berkelanjutan. CPMK-3: mahasiswa berkomitmen terhadap peningkatan pengetahuan dan pengembangan implementasi Perancangan Desain Berkelanjutan CPMK-4: mahasiswa mampu mengidentifikasi teori dan strategi implementasi Perancangan Desain Berkelanjutan. CPMK-5: mahasiswa dapat mendeskripsikan teori teori dan

		strategi implementasi Perancangan Desain Berkelanjutan CPMK-6: mahasiswa mampu menganalisis dan melaporkan potensi bahan dan teknik desain berkelanjutan. CPMK-7: Mahasiswa mampu menganalisis penerapan desain berkelanjutan pada proyek. CPMK-85: mahasiswa mampu merancang dan membuat, serta menerapkan berbagai penerapan desain berkelanjutan pada proyek.
30	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60211 / Seminar Penelitian dan Penciptaan Desain Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Seminar Penelitian dan Penciptaan Desain merupakan tahapan penting dalam membekali mahasiswa dengan kemampuan akademik dan profesional, sebagai persiapan penyusunan tugas akhir atau karya desain berbasis riset. Mata kuliah ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan pemikiran kritis, sistematis, dan kreatif dalam merumuskan permasalahan, tujuan, metode, serta rencana kerja penelitian atau penciptaan karya desain. Melalui proses presentasi, diskusi, dan evaluasi dalam forum akademik, mahasiswa diajak untuk menguji kelayakan ide riset atau konsep desain yang akan mereka kembangkan, baik dalam konteks penelitian ilmiah, eksplorasi kreatif, maupun pengembangan solusi desain yang berbasis data dan kebutuhan masyarakat.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap jujur, kritis, dan bertanggung jawab dalam penyusunan serta penyampaian gagasan penelitian atau penciptaan desain. CPMK-2: memiliki komitmen dalam menjaga integritas akademik dan menghargai masukan dari pihak lain dalam proses penyusunan proposal penelitian atau karya desain. CPMK-3: menunjukkan sikap terbuka terhadap proses diskusi ilmiah dalam forum seminar dan mampu beradaptasi dengan dinamika pengembangan gagasan desain. CPMK-4: memahami metode penelitian dan metode penciptaan desain yang relevan dengan topik kajian di bidang Desain Komunikasi Visual. CPMK-5: mampu merumuskan masalah, merancang kerangka konseptual, dan menentukan pendekatan metodologis dalam penelitian atau penciptaan desain. CPMK-6: mengetahui prosedur penyusunan proposal penelitian ilmiah maupun proposal karya desain untuk tugas akhir. CPMK-7: Mampu menyusun proposal penelitian atau proposal penciptaan desain secara sistematis, argumentatif, dan sesuai dengan kaidah akademik.

		CPMK-8: mampu mempresentasikan dan mempertahankan ide penelitian atau karya desain di hadapan forum akademik secara meyakinkan dan komunikatif. CPMK-9: mampu mengevaluasi dan merevisi proposal penelitian atau konsep desain berdasarkan masukan dari pembimbing dan penguji dalam proses seminar.
31	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60301 / Dasar DKV Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual merupakan pengantar yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman awal mengenai elemen-elemen fundamental dalam desain visual, yaitu warna, bentuk, tipografi, gambar, dan tata letak (layout). Melalui pendekatan teoritis dan praktis, mahasiswa diajak untuk mengeksplorasi prinsip-prinsip dasar desain yang menjadi fondasi dalam penyusunan pesan visual yang efektif dan komunikatif. Pembelajaran difokuskan pada pengenalan karakteristik masing-masing elemen, serta bagaimana elemen-elemen tersebut bekerja secara sinergis dalam membentuk komposisi visual yang fungsional dan estetik. Mata kuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kepekaan visual, kreativitas, dan kemampuan berpikir desain sebagai dasar pengembangan karya komunikasi visual yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesional, terbuka terhadap kritik, serta bertanggung jawab dalam proses eksplorasi dan penciptaan desain visual. CPMK-2: menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual serta fungsi dari elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, tipografi, gambar, dan layout. CPMK-3: Menerapkan prinsip dasar penggunaan warna, bentuk, tipografi, gambar, dan layout dalam komposisi visual.
32	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60302 / Gambar Bentuk Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Gambar Bentuk bertujuan untuk memberikan kemampuan bagi Mahasiswa untuk memahami bahan dan alat Gambar Bentuk, pembuatan karya Gambar Bentuk yang berdasarkan pengalaman estetik dan respon fisik terhadap bentuk dengan menggunakan benda-benda sebagai model yang akan ditiru mahasiswa, dengan cara ini mahasiswa diharapkan dapat menguasai teknik menggambar bermacam-macam	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Menghargai proses kreatif dan estetika dalam penggambaran bentuk serta menjunjung tinggi orisinalitas karya seni. CPMK-2: menguasai dan memahami teori Budaya yang hidup dan berkembang di masyarakat CPMK-3: Menggunakan berbagai alat dan bahan gambar secara tepat dan menerapkan teknik menggambar bentuk berdasarkan pengamatan

	bentuk baik bentuk yang sederhana maupun yang kompleks. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan, alat, teknik dengan melihat langsung pada obyek.	langsung terhadap objek sederhana maupun kompleks.
33	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60303 / Proyeksi Perspektif Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah ini bertujuan memberikan pemahaman dan kemampuan dalam menggambar proyeksi dan perspektif benda sederhana dan kompleks. Materi kuliah terdiri atas (1) teori gambar proyeksi dan perspektif meliputi konsep terbentuknya konstruksi gambar proyeksi dan perspektif, unsur-unsur gambar proyeksi dan perspektif dan pemanfaatan gambar proyeksi dan perspektif dalam bidang desain komunikasi visual. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan ceramah, pengamatan, diskusi dan praktik menggambar proyeksi dan perspektif. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan, tes tertulis, tugas individu, dan Portofolio.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Menunjukkan kerja sama, sikap bertanggung jawab dan semangat dalam kegiatan pembelajaran proyeksi dan perspektif secara mandiri. CPMK-2: Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk menghargai dan memiliki etos kerja yang tinggi dalam berkarya gambar proyeksi dan perspektif. CPMK-3: Berkomitmen terhadap pengembangan gambar proyeksi dan perspektif. CPMK-4: Mengidentifikasi konstruksi, jenis, fungsi dan penerapan gambar proyeksi dan perspektif. CPMK-5: Mendeskripsikan berbagai jenis konstruksi, dan teknik gambar proyeksi dan perspektif. CPMK-6: Membuat konstruksi gambar proyeksi dan perspektif dengan teknik manual yang tepat. CPMK-7: Mampu membuat gambar proyeksi dan perspektif garis, bidang dan bangun sederhana dan kompleks dengan tepat.
34	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60304 / Nirmana 2D Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan dalam menyusun bentuk dasar karya seni rupa (nirmana) dwimatra. Materi kuliah terdiri atas : (1) teori nirmana, meliputi unsur-unsur bentuk dan prinsip-prinsip penyusunan bentuk (komposisi) serta penerapannya menjadi karya nirmana dwimatra; dan (2) praktik berkarya nirmana dwimatra. Kegiatan belajar mengajar berupa pembahasan teori dan praktik berkarya. Penilaian hasil	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukan sikap bertanggung jawab terhadap proses dan hasil berkarya nirmana; CPMK-2: mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan kemampuan membelajarkan dan berkarya nirmana; CPMK-3: menganalisis hasil karya nirmana berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip nirmana berdasarkan komposisi nirmana;

	belajar dilakukan dengan observasi, kuis, tugas praktik harian, dan laporan karya (proyek).	CPMK-4:mendeskripsikan pengertian unsur-unsur dan prinsip-prinsip komposisi nirmana. CPMK-6: membuat karya penciptaan nirmana berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip komposisi dalam karya nirmana; CPMK-7:menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip komposisi dalam karya nirmana dengan penugasan.
35	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60305 / Gambar Anatomi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan menggambar struktur tubuh manusia dan binatang berdasarkan anatomi manusia dan binatang. Materi kuliah meliputi pengertian gambar anatomi, objek gambar anatomi (kerangka, otot, dan gerak tubuh manusia dan binatang), teknik menggambar anatomi. Kegiatan pembelajaran meliputi pembahasan teori, praktik menggambar anatomi, dan pembahasan hasil gambar anatomi. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tugas praktik harian dan ujian praktik akhir semester.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap proses dan hasil menggambar anatomi; CPMK-2:memiliki ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan kemampuan membelajarkan menggambar manusia dan binatang; CPMK-3:berkomitmen terhadap pengembangan keahlian menggambar manusia dan binatang. CPMK-4:mengidentifikasi unsur-unsur, prinsip-prinsip, dan teknik menggambar anatomi manusia dan binatang; CPMK-5:mendeskripsikan unsur-unsur, prinsip-prinsip, dan teknik menggambar anatomi manusia dan binatang. CPMK-6:menggambar anatomi dengan menerapkan unsur-unsur, prinsip-prinsip, dan teknik menggambar anatomi manusia dan binatang; CPMK-7:mendeskripsikan dan mengevaluasi hasil karya gambar anatomi secara tertulis dan lisan.
36	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60306 / Nirmana 3D Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Nirmana 3D membekali mahasiswa dengan pemahaman dasar mengenai unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain dalam konteks tiga dimensi. Melalui kombinasi teori dan praktik, mahasiswa diajak untuk mengeksplorasi bentuk, ruang, volume, tekstur, dan komposisi dalam karya tiga	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1:menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap proses dan hasil karya trimatra. CPMK-2:menunjukkan komitmen dan kesungguhan dalam mengembangkan kemampuan berkarya trimatra.

	dimensi. Pembelajaran mencakup analisis bentuk dasar trimatra, pengembangan ide kreatif, serta pembuatan karya trimatra dengan berbagai media dan teknik. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kepekaan visual, kemampuan berpikir spasial, dan keterampilan teknis mahasiswa dalam menciptakan karya desain tiga dimensi yang estetis dan fungsional.	CPMK-3: menjunjung tinggi etika dan estetika dalam proses penciptaan karya trimatra. CPMK-4: memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip desain dalam konteks tiga dimensi. CPMK-5: menganalisis unsur-unsur rupa dalam karya trimatra, termasuk bentuk, ruang, volume, dan tekstur. CPMK-6: menjelaskan hubungan antara konsep desain dan penerapannya dalam karya trimatra. CPMK-7: membuat karya trimatra yang mengintegrasikan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain secara harmonis. CPMK-8: menerapkan teknik dan media yang sesuai dalam pembuatan karya trimatra. CPMK-9: mengevaluasi dan merefleksikan proses serta hasil karya trimatra secara kritis, baik secara lisan maupun tertulis.
37	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60307 / Tipografi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Tipografi memberikan pemahaman mendalam mengenai seni dan teknik pengolahan huruf dalam konteks desain komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari elemen-elemen dasar tipografi, termasuk bentuk huruf, ukuran, spasi, dan komposisi, serta prinsip-prinsip desain yang mendasarinya. Pembelajaran mencakup eksplorasi berbagai jenis huruf seperti serif, sans serif, script, dan display, serta penerapan prinsip Gestalt dalam desain tipografi. Melalui kombinasi teori dan praktik, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengaplikasikan tipografi yang efektif dan estetis dalam berbagai media komunikasi visual.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap proses dan hasil karya tipografi. CPMK-2: Menjunjung tinggi nilai etika dan estetika dalam setiap proses perancangan tipografi. CPMK-3: memiliki komitmen untuk terus mengembangkan kepekaan visual dan profesionalisme dalam bidang tipografi. CPMK-4: memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip desain tipografi. CPMK-5: mampu menganalisis elemen-elemen tipografi dan penerapannya dalam komunikasi visual. CPMK-6: menjelaskan hubungan antara bentuk huruf, ruang, dan pesan dalam desain tipografi. CPMK-7: mampu merancang dan mengaplikasikan tipografi yang sesuai dengan prinsip desain dan kebutuhan komunikasi visual. CPMK-8: Menggunakan berbagai teknik dan media untuk menciptakan karya

		tipografi yang kreatif dan fungsional. CPMK-9:mengevaluasi dan merefleksikan proses serta hasil karya tipografi secara kritis, baik secara lisan maupun tertulis.
38	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60308 / Ilustrasi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar dan teknik dalam menciptakan ilustrasi sebagai bagian dari komunikasi visual. Materi kuliah mencakup eksplorasi bentuk, garis, tekstur, nilai gelap terang, komposisi, serta pengenalan berbagai media manual dan digital untuk proses produksi ilustrasi. Mahasiswa dilatih untuk mengobservasi, menuangkan gagasan ke dalam visual, serta memahami peran ilustrasi sebagai media penyampai pesan baik dalam konteks seni maupun komunikasi visual. Pembelajaran dilakukan melalui pengembangan ide, latihan teknik, studi referensi, dan proyek-proyek praktis	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam proses pengembangan dan penyelesaian karya ilustrasi. CPMK-2:memiliki komitmen dalam mengasah kreativitas, ketelitian, dan kesungguhan dalam proses penciptaan ilustrasi. CPMK-3:menjunjung tinggi nilai etika, keaslian karya, dan profesionalisme dalam proses ilustrasi. CPMK-4: memahami konsep dasar ilustrasi serta peran dan fungsinya dalam komunikasi visual. CPMK-5: mampu menganalisis unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan komposisi dalam karya ilustrasi. CPMK-6:menjelaskan berbagai pendekatan teknik dan gaya ilustrasi sesuai dengan kebutuhan pesan visual dan media. CPMK-7: mampu menghasilkan karya ilustrasi menggunakan berbagai teknik dan media sesuai dengan konsep yang ditetapkan. CPMK-8: mampu mengembangkan ide visual menjadi karya ilustrasi yang komunikatif dan estetik. CPMK-9:mampu mendeskripsikan, merefleksikan, dan mengevaluasi proses serta hasil karya ilustrasi secara kritis, baik secara lisan maupun tertulis.
39	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60309 / Fotografi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Fotografi bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi konsep dasar serta teknik dalam dunia fotografi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1:Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan etika profesi di bidang fotografi.

	Mahasiswa akan mempelajari sejarah perkembangan fotografi, prinsip kerja kamera dan lensa, komposisi visual, pencahayaan (lighting), serta proses pasca-produksi foto. Materi pembelajaran meliputi pengenalan perangkat keras fotografi (kamera digital/analog dan aksesoris), teknik pengambilan gambar (exposure, fokus, framing), editing dasar menggunakan perangkat lunak pengolah foto, serta analisis karya fotografi dari aspek estetika dan pesan visual. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, praktik pemotretan di dalam maupun luar ruangan (outdoor & indoor shooting), studi kasus karya fotografer profesional serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian portofolio foto/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar fotografi serta memahami prinsip-prinsip komposisi visual dan pencahayaan. CPMK-3: Mampu menerapkan teknik-teknik dasar pemotretan hingga pasca-produksi untuk menghasilkan karya foto yang berkualitas tinggi sesuai kaidah estetika visual.
40	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60310 / Sinematografi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Sinematografi bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teknik serta seni pengambilan gambar dalam produksi film dan video. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar sinematografi seperti pencahayaan, komposisi visual, gerak kamera, penggunaan lensa, serta warna dan mood dalam pembuatan narasi visual. Materi pembelajaran meliputi pengenalan peralatan sinematografi (kamera, lensa, lighting), teknik framing dan shot composition, pengaturan pencahayaan untuk berbagai suasana adegan, serta analisis karya sinematik dari perspektif estetika visual. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, praktik langsung di studio maupun lokasi syuting (shooting), diskusi kelompok tentang studi kasus film/video terkenal serta presentasi hasil proyek individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian proyek sinematografi/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim produksi kreatif serta memiliki integritas profesional di bidang perfilman. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar sinematografi termasuk prinsip pencahayaan, komposisi gambar dan penggunaan peralatan kamera. CPMK-3: Mampu menerapkan teknik-teknik pengambilan gambar secara kreatif untuk menghasilkan karya film/video yang berkualitas tinggi sesuai dengan konsep naratif.
41	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60311 / Komputer Desain	

	Jumlah: 3 sks Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Komputer Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi penggunaan perangkat lunak komputer dalam proses perancangan desain grafis dan visual. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar penggunaan software desain populer (Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW) serta teknik digital imaging dan manipulasi grafis. Materi pembelajaran meliputi pengenalan antarmuka perangkat lunak, teknik pembuatan ilustrasi digital, pengolahan gambar raster dan vektor, serta penerapan prinsip desain dalam media digital. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, praktik langsung menggunakan software desain, diskusi studi kasus proyek desain digital serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas praktik mandiri/kelompok dan tes tertulis. LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan etika profesi di bidang desain komputer. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar penggunaan perangkat lunak komputer untuk mendukung proses perancangan visual secara efektif. CPMK-3: Mampu mengoperasikan berbagai software desain grafis untuk menghasilkan karya visual berkualitas tinggi sesuai kebutuhan komunikasi visual.
42	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60312 / Ilustrasi Desain Jumlah: 3 sks Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Ilustrasi Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teknik serta konsep ilustrasi dalam mendukung komunikasi visual desain. Mahasiswa akan mempelajari berbagai gaya dan teknik ilustrasi, penggunaan media tradisional maupun digital, prinsip komposisi visual, serta cara mengintegrasikan ilustrasi ke dalam berbagai produk desain seperti buku, majalah, iklan, dan media digital. Materi pembelajaran meliputi dasar-dasar menggambar dan pewarnaan, storytelling visual melalui ilustrasi, eksplorasi kreativitas dalam pembuatan karya ilustratif serta analisis karya-karya ilustrator profesional. Kegiatan LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan apresiasi terhadap nilai estetika dalam berkarya. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar teknik ilustrasi termasuk pemahaman berbagai gaya seni visual serta prinsip-prinsip storytelling melalui gambar. CPMK-2: Mampu menerapkan teknik-teknik ilustratif baik manual maupun digital untuk menghasilkan karya yang komunikatif dan estetis sesuai kebutuhan desain.

	pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, praktik menggambar manual dan digital, diskusi kelompok tentang studi kasus karya ilustratif serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian portofolio tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	
43	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60210 / Perancangan Desain Berkelanjutan Jumlah: 2 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Fotografi Desain bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teknik fotografi sebagai media ekspresi dalam konteks desain komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari implementasi fotografi, komposisi visual, pencahayaan, serta penggunaan foto sebagai elemen desain dalam berbagai media. Materi pembelajaran meliputi teknik pengambilan gambar kreatif, editing dasar foto digital, analisis estetika fotografi dalam desain grafis dan multimedia. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, praktik pemotretan di studio maupun lapangan (outdoor & indoor shooting), diskusi karya fotografer profesional serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian portofolio foto/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan etika profesi di bidang fotografi desain. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar fotografi termasuk prinsip komposisi visual dan pencahayaan serta memahami peran fotografi dalam mendukung komunikasi visual. CPMK-3: Mampu menerapkan teknik-teknik pemotretan hingga pasca-produksi untuk menghasilkan karya foto berkualitas tinggi yang mendukung konsep desain komunikasi visual.
44	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60314 / Animasi Dasar Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Animasi Karakter bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teknik serta prinsip animasi dalam menciptakan karakter yang hidup dan ekspresif. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar animasi karakter termasuk gerak, ekspresi wajah, gestur tubuh, serta storytelling visual. Materi pembelajaran meliputi sketsa karakter, rigging dasar, animasi frame-by-frame dan digital menggunakan perangkat lunak animasi terkini. Kegiatan	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan apresiasi terhadap nilai seni dalam pembuatan animasi. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar animasi karakter termasuk prinsip-prinsip gerak dan ekspresi visual untuk mendukung naratif. CPMK-3: Mampu menerapkan teknik-teknik pembuatan animasi karakter menggunakan software digital

	pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, praktik pembuatan animasi karakter secara individu maupun kelompok, studi kasus analisis karakter dalam film/animasi populer serta presentasi hasil karya. Evaluasi dilakukan melalui penilaian proyek animasi/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	untuk menghasilkan karya yang komunikatif dan menarik.
45	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60315 / Gambar Sekuensial Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah Gambar Sekuensial bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi teknik pembuatan gambar berurutan sebagai media komunikasi visual yang efektif. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar narasi visual melalui gambar sekuensial, teknik storytelling, komposisi panel, serta penggunaan elemen grafis untuk menyampaikan pesan secara runtut dan menarik. Materi pembelajaran meliputi sejarah dan perkembangan gambar sekuensial seperti komik dan storyboard, analisis karya-karya populer, serta praktik pembuatan cerita bergambar dalam berbagai format. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, praktik menggambar sekuensial baik manual maupun digital serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian portofolio tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dalam menghasilkan karya naratif visual. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar gambar sekuensial termasuk prinsip storytelling visual dan sejarah perkembangannya. CPMK-3: Mampu merancang dan menghasilkan gambar berurutan yang komunikatif dengan penguasaan teknik komposisi panel serta ekspresi visual sesuai konteks cerita.
46	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60216 / Visual Merchandising Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Visual Merchandising membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang tampilan visual produk di ruang ritel untuk menarik perhatian konsumen dan meningkatkan penjualan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar tata letak ruang, pencahayaan, warna, signage, serta elemen-elemen desain lainnya yang mendukung pengalaman berbelanja yang menyenangkan. Fokus utama dari mata	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap profesional, kreatif, dan responsif terhadap tren pasar serta kebutuhan konsumen dalam merancang tampilan visual produk di ruang ritel. CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar visual merchandising, perilaku konsumen, elemen-elemen desain ruang ritel, serta strategi pemasaran visual yang efektif CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang konsep visual merchandising,

	kuliah ini adalah pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan identitas merek dan kebutuhan pasar, serta memahami perilaku konsumen dalam konteks ritel.	menyusun layout ruang ritel, memilih elemen desain yang sesuai, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi hasil desain untuk meningkatkan pengalaman berbelanja konsumen.
47	Kode dan Nama Mata Kuliah: MKK60317 / Desain Karakter Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip dasar dalam menciptakan dan mengembangkan desain karakter untuk berbagai kebutuhan visual seperti animasi, game, komik, dan media interaktif lainnya. Mahasiswa akan mempelajari proses kreatif mulai dari eksplorasi ide, pengembangan konsep, gaya visual, hingga visualisasi akhir karakter secara dua dimensi maupun tiga dimensi. Selain aspek estetika, mata kuliah ini juga menekankan pentingnya kepribadian, latar belakang, dan fungsi karakter dalam narasi visual. Mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan karakter yang unik, komunikatif, dan sesuai dengan konteks cerita atau media yang digunakan.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap kreatif, terbuka terhadap masukan, dan bertanggung jawab dalam proses penciptaan desain karakter, serta menghargai orisinalitas dan etika dalam berkarya. CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar desain karakter, elemen visual, serta konsep naratif yang membentuk kepribadian dan fungsi karakter dalam berbagai media visual. CPMK-3: Mahasiswa mampu mengembangkan ide, membuat sketsa konsep, dan menghasilkan desain karakter yang komunikatif dan orisinal, baik dalam bentuk 2D maupun 3D, sesuai kebutuhan media seperti animasi, game, atau komik.
48	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60318 / Desain Media Pembelajaran Kreatif Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Desain Media Pembelajaran Kreatif membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, komunikatif, dan efektif. Mahasiswa mempelajari bagaimana proses desain visual berperan dalam mendukung penyampaian informasi dalam lingkungan, baik formal maupun non-formal, dengan pendekatan kreatif berbasis target audiens. Pembelajaran mencakup analisis kebutuhan, pengembangan konsep, produksi media, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran. Mata kuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi dan pendekatan interaktif dalam mendesain media	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam proses perancangan media pembelajaran, dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan etika penyampaian informasi. CPMK-2: memiliki komitmen untuk menciptakan media pembelajaran yang komunikatif, edukatif, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. CPMK-3: menjunjung tinggi etika profesional dalam pengembangan media pembelajaran yang menghormati hak cipta dan keragaman audiens. CPMK-4: memahami prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang

	edukasi, agar pesan dapat tersampaikan secara optimal dan menarik bagi pengguna.	efektif dalam konteks media pembelajaran. CPMK-5:mampu menganalisis karakteristik materi pembelajaran dan audiens sebagai dasar pengembangan konsep desain media. CPMK-6:mengetahui perkembangan teknologi dan platform yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. CPMK-7: mampu merancang dan memproduksi media pembelajaran kreatif dalam bentuk visual, interaktif, maupun multimedia yang mendukung proses edukasi. CPMK-8:mampu menerapkan teknik desain visual yang efektif dalam menyusun materi pembelajaran yang informatif dan menarik. CPMK-9:mampu mengevaluasi, merevisi, dan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan hasil uji kelayakan, feedback pengguna, dan dinamika kebutuhan di lapangan.
49	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60319 / Digital Media Periklanan Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah ini membahas pemanfaatan media digital dalam strategi dan praktik periklanan modern. Mahasiswa akan mempelajari berbagai platform digital seperti media sosial, mesin pencari, situs web, dan aplikasi mobile sebagai sarana komunikasi pemasaran. Fokus utama diberikan pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kampanye iklan digital yang efektif, termasuk penggunaan data dan analitik untuk pengambilan keputusan. Selain itu, mata kuliah ini juga menyoroti tren dan inovasi terbaru dalam industri periklanan digital seperti influencer marketing, konten interaktif, dan programmatic advertising.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap profesional, etis, dan bertanggung jawab dalam periklanan digital, serta menghargai keberagaman dan etika komunikasi di media digital. CPMK-2: Mahasiswa memahami konsep dasar media digital, karakteristik berbagai platform, serta proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kampanye iklan digital. CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang, menjalankan, dan mengevaluasi kampanye periklanan digital dengan memanfaatkan berbagai platform dan alat analitik secara efektif.
50	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60320 / Film Animasi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Film Animasi dirancang untuk membekali mahasiswa dengan	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesional, kreatif, dan bertanggung

	pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip dasar animasi dan kemampuan teknis dalam produksi film animasi pendek. Mahasiswa akan mempelajari 12 prinsip dasar animasi, dengan beragam pilihan teknik, serta proses produksi mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan praktik langsung, di mana mahasiswa berkesempatan untuk merancang dan memproduksi film animasi pendek berdurasi sekitar tiga menit. Proses ini melibatkan kolaborasi dengan praktisi industri yang memberikan wawasan dan pengalaman nyata dalam dunia animasi profesional.	jawab dalam proses produksi film animasi. CPMK-2:menghargai kolaborasi tim dan masukan dari berbagai pihak dalam pengembangan proyek animasi. CPMK-3:menjunjung tinggi etika dalam penggunaan konten dan hak kekayaan intelektual dalam produksi animasi. CPMK-4: memahami prinsip-prinsip dasar animasi. CPMK-5:mengetahui tahapan produksi film animasi, mulai dari konsep hingga distribusi. CPMK-6:memahami peran dan fungsi berbagai elemen dalam produksi animasi, seperti storyboard, desain karakter, dan sound design. CPMK-7:mampu merancang dan memproduksi film animasi pendek dengan menggunakan beragam pilihan teknik. CPMK-8: mampu mengoperasikan perangkat lunak animasi dan alat produksi lainnya secara efektif. CPMK-9:mampu mengevaluasi dan merevisi karya animasi berdasarkan umpan balik dan analisis kritis.
51	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60321 / Desain Game Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Game Design membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang konsep, mekanika, dan pengalaman bermain dalam sebuah permainan digital. Mahasiswa akan mempelajari elemen-elemen dasar game, seperti gameplay, level design, narasi, dan interaksi pengguna. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan desain permainan yang menarik, menyenangkan, dan mendidik, serta memahami aspek teknis dan estetika dalam pembuatan game.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap kreatif, inovatif, dan kolaboratif dalam merancang game, serta menghargai aspek etika dan tanggung jawab sosial dalam industri game. CPMK-2: Mahasiswa memahami teori dan prinsip dasar game design, termasuk elemen-elemen gameplay, narasi, interaksi, dan teknologi yang mendukung pembuatan game. CPMK-3:Mahasiswa mampu merancang konsep game, membuat prototipe, dan mengevaluasi pengalaman bermain untuk menghasilkan game yang menarik dan efektif sesuai dengan tujuan desain
52	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60322 / Desain Kemasan Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah	LO / CP yang Dikembangkan

	Mata kuliah Desain Kemasan membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam merancang kemasan produk yang efektif, menarik, dan fungsional. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar desain kemasan, termasuk faktor-faktor visual, ergonomi, dan branding, serta bagaimana kemasan dapat menjadi media komunikasi yang penting antara produk dan konsumen. Pembelajaran meliputi analisis kebutuhan pasar, target audiens, dan tren desain, serta penerapan prinsip desain grafis dalam pembuatan kemasan. Selain itu, mahasiswa juga diajarkan untuk mempertimbangkan aspek lingkungan dalam proses desain kemasan, seperti penggunaan bahan ramah lingkungan dan desain yang dapat didaur ulang.	CPMK-1: menunjukkan sikap kreatif dan inovatif dalam merancang kemasan yang menarik dan fungsional. CPMK-2: memiliki komitmen terhadap tanggung jawab sosial dan lingkungan dalam merancang kemasan, termasuk penggunaan bahan ramah lingkungan dan desain yang berkelanjutan. CPMK-3: menjaga profesionalisme dalam menghadapi tantangan desain kemasan dan berkomitmen untuk menghasilkan karya yang dapat memenuhi standar industri. CPMK-4: memahami prinsip dasar desain kemasan, termasuk elemen-elemen visual yang mempengaruhi daya tarik konsumen. CPMK-5: mampu menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi desain kemasan, seperti aspek ergonomi, material, dan tujuan pemasaran produk. CPMK-6: mengetahui konsep dan tren desain kemasan terbaru serta bagaimana kemasan dapat menjadi bagian dari strategi branding yang sukses. CPMK-7: Mahasiswa mampu merancang konsep desain kemasan, membuat, prototype desain kemasan
53	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60323 / Seni Konsep Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Seni Konsep membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan untuk menghasilkan karya seni konseptual yang mendalam, mencakup desain karakter dan lingkungan. Mahasiswa akan mempelajari proses pembuatan seni konsep secara menyeluruh, mulai dari ideasi, riset, desain karakter yang unik, hingga desain lingkungan yang mendalam. Kursus ini dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional dalam industri kreatif seperti animasi, game, dan	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan komitmen terhadap proses kreatif dalam pembuatan seni konsep, termasuk riset dan eksperimen. CPMK-2: menghargai pentingnya kolaborasi dalam tim kreatif untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas. CPMK-4: memiliki etika profesional dalam mempresentasikan dan mendiskusikan karya seni konsep. CPMK-5: memahami proses pembuatan seni konsep dari ideasi hingga finalisasi.

	film, dengan fokus pada pengembangan portofolio yang kuat.	CPMK-6:mampu menganalisis elemen-elemen desain karakter dan lingkungan dalam konteks naratif dan fungsional. CPMK-7:mengetahui teknik dan alat yang digunakan dalam pembuatan seni konsep digital dan tradisional. CPMK-8: mampu menghasilkan desain karakter dan lingkungan yang mendalam dan sesuai dengan brief proyek. CPMK-9:mampu menggunakan perangkat lunak desain untuk menghasilkan karya seni konsep yang profesional. CPMK-10:mampu menyusun portofolio seni konsep yang efektif untuk keperluan industri.
54	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60322 / Desain Antarmuka & Interaktifitas Digital Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Desain Antarmuka & Interaktivitas Digital membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam merancang antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan pada platform digital. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain interaksi, struktur informasi, dan elemen-elemen visual yang mendukung navigasi dan interaktivitas pengguna. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan praktik langsung, di mana mahasiswa berkesempatan untuk merancang dan mengembangkan prototipe antarmuka digital yang responsif dan intuitif.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesional, kreatif, dan bertanggung jawab dalam merancang antarmuka pengguna digital. CPMK-2:menghargai prinsip-prinsip desain yang berfokus pada pengguna dan keberagaman audiens. CPMK-3:menjunjung tinggi etika dalam penggunaan data pengguna dan privasi dalam desain digital. CPMK-4: memahami prinsip-prinsip dasar desain interaksi dan pengalaman pengguna. CPMK-5: mengetahui berbagai metode dan alat dalam perancangan antarmuka digital. CPMK-6:memahami pentingnya struktur informasi dan navigasi dalam aplikasi digital. CPMK-7: mampu merancang wireframe dan prototipe antarmuka pengguna digital. CPMK-8:mampu mengimplementasikan prinsip desain responsif dan aksesibilitas dalam antarmuka. CPMK-9:mampu melakukan uji coba dan evaluasi antarmuka untuk

		meningkatkan pengalaman pengguna.
55	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60325 / Kewirausahaan DKV Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Kewirausahaan Desain membekali mahasiswa dengan pemahaman, wawasan, dan keterampilan dalam mengembangkan ide bisnis kreatif berbasis desain. Mahasiswa diajak untuk memahami proses pengembangan produk kreatif, penyusunan model bisnis, perencanaan pemasaran, hingga simulasi realisasi bisnis di bidang desain komunikasi visual. Dalam prosesnya, mahasiswa akan mempelajari strategi identifikasi peluang pasar, inovasi produk berbasis desain, perencanaan finansial usaha, serta penerapan etika bisnis dalam industri kreatif. Mata kuliah ini mendorong mahasiswa untuk memiliki jiwa wirausaha yang mandiri, inovatif, adaptif, dan berorientasi pada solusi desain yang bernilai ekonomi.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab dalam merancang dan mengembangkan ide bisnis berbasis desain. CPMK-2: memiliki komitmen untuk mengedepankan etika berwirausaha yang profesional dalam pengelolaan bisnis di bidang desain komunikasi visual. CPMK-3: menunjukkan keberanian dalam mengambil keputusan dan risiko yang terukur dalam menjalankan proses kewirausahaan kreatif. CPMK-4: memahami konsep dasar kewirausahaan, model bisnis, pengembangan produk kreatif, dan manajemen usaha dalam industri desain. CPMK-5: mampu menganalisis peluang pasar dan tren industri kreatif yang relevan sebagai dasar pengembangan ide bisnis desain. CPMK-6: mengetahui proses perencanaan bisnis, strategi pemasaran, pengelolaan keuangan, dan manajemen brand dalam konteks bisnis kreatif. CPMK-7: mampu merancang ide produk kreatif dan menyusun proposal bisnis desain komunikasi visual secara sistematis dan aplikatif. CPMK-8: mampu mempresentasikan gagasan bisnis kreatif di bidang desain dengan argumentasi yang meyakinkan kepada calon investor, klien, atau mitra usaha. CPMK-9: mampu mengembangkan dan mengevaluasi strategi bisnis kreatif berbasis desain melalui simulasi atau implementasi dalam skala rintisan
56	Kode dan Nama Mata Kuliah: MKK60326 / Teknik presentasi Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah	LO / CP yang Dikembangkan

	Mata kuliah Teknik Presentasi membekali mahasiswa dengan keterampilan komunikasi lisan dan visual yang efektif untuk menyampaikan ide desain kepada audiens. Mahasiswa akan mempelajari teknik presentasi yang mencakup persiapan materi, penggunaan media pendukung, teknik berbicara di depan umum, serta cara menjawab pertanyaan dan kritik secara profesional. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk menyampaikan ide dan konsep desain secara jelas, persuasif, dan menarik, baik dalam konteks akademik maupun profesional.	CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap percaya diri, profesional, dan terbuka terhadap masukan dalam setiap sesi presentasi, serta menghargai audiens dan konteks komunikasi. CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar komunikasi visual dan lisan, teknik presentasi yang efektif, serta etika dalam menyampaikan ide dan menerima umpan balik. CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang dan menyampaikan presentasi desain secara verbal dan visual dengan menggunakan media yang sesuai, serta mampu menjawab pertanyaan dan kritik dengan tepat dan profesional.
57	Kode dan Nama Mata Kuliah: MKK60327 / Desain Pameran Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Desain Pameran membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang dan menyelenggarakan pameran visual yang efektif dan komunikatif. Mahasiswa akan mempelajari proses perencanaan pameran mulai dari konsep, desain ruang, pemilihan media, hingga instalasi dan evaluasi. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pada penciptaan pengalaman visual yang menarik dan informatif bagi audiens, serta pengembangan kemampuan mahasiswa dalam mengkomunikasikan ide dan karya desain melalui pameran.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap profesional, kreatif, dan bertanggung jawab dalam setiap tahap perencanaan dan pelaksanaan pameran, serta menghargai audiens dan konteks komunikasi visual. CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar desain pameran, elemen-elemen ruang, teori komunikasi visual, serta teknik instalasi dan evaluasi pameran. CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang konsep pameran, mendesain layout ruang, memilih media dan material yang sesuai, serta melaksanakan instalasi pameran secara efektif dan efisien.
58	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60401 / DKV: Grafis Informasi Jumlah: 4 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Teknik Presentasi membekali mahasiswa dengan keterampilan komunikasi lisan dan visual yang efektif untuk menyampaikan ide desain kepada audiens. Mahasiswa akan mempelajari teknik presentasi yang mencakup	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap percaya diri, profesional, dan terbuka terhadap masukan dalam setiap sesi presentasi, serta menghargai audiens dan konteks komunikasi.

	persiapan materi, penggunaan media pendukung, teknik berbicara di depan umum, serta cara menjawab pertanyaan dan kritik secara profesional. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk menyampaikan ide dan konsep desain secara jelas, persuasif, dan menarik, baik dalam konteks akademik maupun profesional.	CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar komunikasi visual dan lisan, teknik presentasi yang efektif, serta etika dalam menyampaikan ide dan menerima umpan balik. CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang dan menyampaikan presentasi desain secara verbal dan visual dengan menggunakan media yang sesuai, serta mampu menjawab pertanyaan dan kritik dengan tepat dan profesional.
59	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60403 / DKV: Identitas Visual Jumlah: 4 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah DKV: Identitas Visual bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi konsep serta elemen-elemen dalam penciptaan identitas visual yang efektif untuk merek atau organisasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain grafis yang mendasari pembuatan logo, tipografi, warna, simbol, dan elemen visual lainnya yang membentuk citra sebuah brand. Materi pembelajaran meliputi proses perancangan identitas visual mulai dari riset pasar dan analisis target audiens, pengembangan konsep kreatif, hingga implementasi desain pada berbagai media komunikasi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok tentang studi kasus identitas merek terkenal maupun lokal, praktik pembuatan logo dan elemen pendukungnya menggunakan perangkat lunak desain grafis serta presentasi hasil kerja individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian portofolio tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim kreatif serta memiliki integritas akademik dan profesionalisme dalam menghasilkan karya desain identitas visual. CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar desain grafis khususnya terkait penciptaan identitas visual termasuk pemahaman psikologi warna, tipografi, simbolisme serta tren branding. CPMK-3: Mampu merancang identitas visual yang komunikatif dan estetik dengan menggunakan teknik-teknik desain grafis modern sesuai kebutuhan klien atau target pasar.
60	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60403 / DKV: Media Promosi Jumlah: 4 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata Kuliah DKV Media Kreatif bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami, menerapkan, dan mengkritisi berbagai media kreatif dalam bidang Desain	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim multidisiplin serta memiliki sikap inovatif dan profesionalisme di bidang media kreatif.

	Komunikasi Visual (DKV). Mahasiswa akan mempelajari konsep, teknik, dan aplikasi media kreatif seperti animasi digital, multimedia interaktif, video produksi, serta teknologi terbaru yang mendukung proses komunikasi visual. Materi pembelajaran meliputi pengembangan ide kreatif melalui berbagai platform media digital, penggunaan software desain multimedia, serta strategi penyampaian pesan visual yang efektif dan inovatif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah interaktif, workshop praktik pembuatan konten kreatif berbasis teknologi digital, diskusi kelompok tentang tren industri media kreatif serta presentasi hasil karya individu/kelompok. Evaluasi dilakukan melalui penilaian proyek akhir/tugas mandiri/kelompok dan tes tertulis.	CPMK-2: Menguasai teori-teori dasar media kreatif dalam konteks Desain Komunikasi Visual serta memahami perkembangan teknologi digital terkini. CPMK-3: Mampu mengaplikasikan teknik-teknik produksi media kreatif menggunakan perangkat lunak digital untuk menghasilkan karya komunikasi visual yang menarik dan komunikatif.
62	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60216 / Visual Merchandising Jumlah: 3 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Visual Merchandising membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang tampilan visual produk di ruang ritel untuk menarik perhatian konsumen dan meningkatkan penjualan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar tata letak ruang, pencahayaan, warna, signage, serta elemen-elemen desain lainnya yang mendukung pengalaman berbelanja yang menyenangkan. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan identitas merek dan kebutuhan pasar, serta memahami perilaku konsumen dalam konteks ritel.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: Mahasiswa menunjukkan sikap profesional, kreatif, dan responsif terhadap tren pasar serta kebutuhan konsumen dalam merancang tampilan visual produk di ruang ritel. CPMK-2: Mahasiswa memahami prinsip dasar visual merchandising, perilaku konsumen, elemen-elemen desain ruang ritel, serta strategi pemasaran visual yang efektif CPMK-3: Mahasiswa mampu merancang konsep visual merchandising, menyusun layout ruang ritel, memilih elemen desain yang sesuai, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi hasil desain untuk meningkatkan pengalaman berbelanja konsumen
61	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60404 / DKV: Visual Branding Jumlah: 4 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah Visual Branding membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang strategi dan penerapan identitas visual merek dalam konteks	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesionalisme dalam merancang elemen-elemen visual untuk identitas merek. CPMK-1:memiliki

	komunikasi visual. Melalui pendekatan teoritis dan praktis, mahasiswa akan mempelajari konsep dasar branding, termasuk positioning merek, archetype, dan nilai-nilai yang membangun persepsi audiens. Materi mencakup pengembangan elemen-elemen visual seperti logo, tipografi, warna, dan ikonografi, serta penerapannya dalam berbagai media, baik digital maupun cetak. Perkuliahan dirancang dengan metode pembelajaran yang beragam, termasuk kuliah interaktif, studi kasus, workshop desain, dan proyek riil, untuk memastikan mahasiswa mampu menciptakan sistem branding yang konsisten dan efektif. Penilaian dilakukan melalui tugas desain, pembuatan brand guideline, presentasi konsep, dan ujian akhir yang menguji pemahaman teoritis dan kemampuan aplikatif dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan berkesan.	komitmen terhadap proses pengembangan identitas merek yang sesuai dengan nilai-nilai merek dan audiens target. CPMK-2: menjunjung tinggi etika dalam pengelolaan elemen visual dan penyampaian pesan merek yang tidak menyesatkan atau merugikan. CPMK-3: menunjukkan sikap profesional dan etis dalam mengembangkan identitas visual merek milik klien atau proyek mandiri. CPMK-4: memiliki komitmen untuk menciptakan desain yang orisinal, relevan, dan berdampak positif bagi target audiens. CPMK-5: menghargai keberagaman gaya visual dan kebutuhan pasar dalam merancang branding. CPMK-5: mampu merancang identitas visual yang kuat dan menyampaikan pesan merek dengan menggunakan elemen desain seperti logo, warna, tipografi, dan ilustrasi. CPMK-6: mampu menciptakan dan menerapkan sistem desain untuk memastikan konsistensi merek di berbagai platform dan media komunikasi visual. CPMK-7: mampu mengevaluasi dan mengembangkan desain identitas merek berdasarkan feedback dan respons pasar serta audiens target.
62	Kode dan Nama Mata Kuliah: DKV60405 / DKV: Projek Desain Jumlah: 4 sks	
	Deskripsi Mata Kuliah Mata kuliah DKV: Projek Desain dirancang untuk mengintegrasikan kemampuan konseptual, teknis, dan manajerial mahasiswa dalam menyelesaikan proyek desain komunikasi visual yang kompleks dan kontekstual. Mahasiswa akan bekerja dalam tim untuk merancang solusi desain berbasis riset, dengan pendekatan case method dan team-based project yang melibatkan kolaborasi dengan mitra industri, komunitas, atau lembaga sosial.	LO / CP yang Dikembangkan CPMK-1: menunjukkan sikap profesional, kolaboratif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan proyek desain secara tim. CPMK-2: memiliki kepedulian sosial dan etika dalam merancang solusi desain yang berdampak positif bagi masyarakat. CPMK-3: menjunjung tinggi integritas akademik dan menghargai kontribusi semua pihak dalam proses desain.

	Proyek-proyek yang dikerjakan mencakup isu-isu aktual seperti kampanye kesehatan, edukasi publik, atau pelestarian budaya, sehingga mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan desain, tetapi juga berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat.	CPMK-4: memahami proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek desain komunikasi visual secara menyeluruh. CPMK-5: mampu menganalisis kebutuhan klien atau masyarakat untuk merumuskan solusi desain yang tepat. CPMK-6: mengetahui metode riset dan strategi komunikasi yang efektif dalam konteks proyek desain. CPMK-7: mampu merancang dan mengimplementasikan proyek desain komunikasi visual yang kompleks dan kontekstual. CPMK-8: mampu bekerja secara efektif dalam tim multidisiplin untuk mencapai tujuan proyek. CPMK-9: mampu menyusun dokumentasi dan presentasi proyek desain secara profesional kepada stakeholder.
--	--	--

F. PROSES PEMBELAJARAN

Proses pembelajaran di Program Studi Desain Komunikasi Visual dilakukan dengan mengacu Standar Nasional Tinggi yang mencakup karakteristik proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran; dan beban belajar mahasiswa. Karakteristik proses pembelajaran mencakup sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat kepada mahasiswa. Perencanaan proses pembelajaran disusun untuk setiap mata kuliah dan disajikan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) yang dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam satu kelompok bidang keahlian.

Pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran dan diwadahi dalam suatu bentuk pembelajaran berupa: (1) kuliah, (2)

responsi dan tutorial, (3) seminar, (4) praktikum atau praktik lapangan, (5) magang, (6) penelitian, (7) proyek kemanusiaan, (8) wirausaha, (9) pertukaran pelajar, dan/atau (10) bentuk lain pengabdian kepada masyarakat. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut mengakomodasi minat dan potensi mahasiswa untuk mengembangkan diri sebagai bagian dari kemerdekaan belajar untuk mencapai capaian pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran di Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memanfaatkan kemajuan teknologi. Beberapa mata kuliah telah mengembangkan perkuliahan daring yang dapat digunakan secara penuh maupun blended learning dan dapat diakses melalui Learning Management System (BeSmart UNY) di laman <http://besmart.uny.ac.id/v2/>. Mahasiswa juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi melalui berbagai aplikasi yang tersedia.

Beban belajar mahasiswa dinyatakan dalam besaran satuan kredit semester (sks). Satu sks kegiatan kuliah setara dengan 45 jam per semester. Hal ini setara dengan 170 (seratus tujuh puluh menit: 50 menit tatap muka, 60 menit tugas terstruktur, dan 60 menit kegiatan mandiri) kegiatan belajar per minggu per semester. Setiap mata kuliah paling sedikit memiliki bobot 1 (satu) sks. Semester merupakan satuan waktu kegiatan pembelajaran efektif selama 16 (enam belas) minggu.

Proses pembelajaran ditujukan untuk memenuhi capaian kompetensi program studi sesuai dengan Capaian pembelajaran Lulusan maupun Capaian Pembelajaran mata Kuliah. Capaian kompetensi tersebut menuntut diselenggarakannya proses pembelajaran dengan sistem yang terpusat pada mahasiswa (*student learning center*). Pembelajaran menekankan pada penguatan kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik dan profesional.

Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sistem tatap muka/pertemuan, termasuk *e-learning* penugasan terstruktur, tugas mandiri dan kegiatan lain yang ekuivalen, seminar, praktek dan penelitian serta pengabdian pada masyarakat. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan blended learning atau model *e-learning* penuh. Pembelajaran secara keseluruhan berjumlah 16 kali pertemuan per semester. Mahasiswa wajib hadir mengikuti perkuliahan minimal 75% dari tatap muka yang terselenggara.

Pelaksanaan pembelajaran pada prinsipnya menyangkut tiga tahap: tahap pendahuluan, kegiatan inti/penyajian, dan penutup. Terkait dengan prinsip belajar tuntas, maka kegiatan

pembelajaran merupakan proses fasilitasi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar dan ketuntasan sesuai dengan capaian kompetensi yang telah ditentukan. Oleh karena itu pendekatan kontekstual dengan kegiatan yang mendorong mahasiswa aktif, inovatif, kreatif, inspiratif, dan membangun suasana yang menyenangkan, menjadi proses pembelajaran yang terus dikembangkan. Perspektif karakter, nilai-nilai kebangsaan dan jiwa kewirausahaan menjadi bagian tidak terpisahkan dalam membangun makna pembelajaran. Melalui proses pembelajaran yang dikembangkan, keberhasilan mahasiswa ditentukan tidak hanya berdasarkan *hardskills*, kemampuan intelektual (indeks prestasi), tetapi juga *softskill* dengan melihat kemampuan kognitif, karakter, kepribadian dan moralitas.

G. PENILAIAN

Penilaian pembelajaran merupakan bagian penting dari kurikulum untuk melihat keberhasilan mahasiswa dalam menuntaskan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 53 Tahun 2023 tentang Sistem Penjaminan Mutu Tinggi terkait standar penilaian pembelajaran, Program Studi Desain Komunikasi Visual melaksanakan proses penilaian berdasarkan prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan. Penilaian pembelajaran meliputi dua aspek yaitu penilaian proses dan penilaian hasil pembelajaran. Penilaian proses digunakan untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana mahasiswa terlibat dalam proses perkuliahan termasuk di dalamnya aspek kepribadian dan karakter. Penilaian hasil ditunjukkan untuk mendapatkan gambaran capaian kompetensi (ketuntasan CPL) setelah mengikuti proses pembelajaran.

Penilaian proses digunakan untuk melihat keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan meliputi aspek *soft skill* dalam hal partisipasi dalam kegiatan perkuliahan, kemampuan mengartikulasikan gagasan, menggugah tanggung jawab dan kemandirian, memunculkan jiwa solidaritas dan kemampuan kerjasama, dan mendorong peningkatan motivasi mahasiswa. Penilaian proses dilakukan dengan metode pengamatan, penilaian teman sejawat, dan portofolio. Penilaian ini dilakukan selama proses perkuliahan sebagai salah satu komponen yang menentukan nilai akhir.

Penilaian hasil digunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam mencapai kompetensi yang menjadi capaian pembelajaran. Penilaian hasil dilakukan melalui uji kompetensi setiap sub kompetensi atau sub CPMK yang diajarkan, ujian tengah semester,

ujian praktek, ujian akhir semester. Metode penilaian hasil dilakukan dengan ujian tertulis, penulisan essay/makalah, ujian lisan, ujian praktik maupun portofolio.

Berbagai Teknik penilaian dapat dilakukan antara lain observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket. Instrumen penilaian proses pembelajaran dapat berupa rubrik dan /atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio. Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.

Pengukuran dan penilaian perlu semaksimal mungkin menyasar pada seluruh domain kemampuan yang dikembangkan dalam masing-masing mata kuliah, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penilaian dilakukan melalui berbagai cara, baik tes maupun non-tes sehingga hasilnya otentik dan sesuai jenis kemampuan atau capaian pembelajaran mata kuliah, termasuk kemungkinannya melakukan penilaian non-tes yang mencakup 4P (Performansi, Produk, Proyek, dan Portofolio). Sesuai SN-Dikti, pengukuran/penilaian pada semua jenjang tinggi harus memperhatikan aspek-aspek validitas, reliabilitas, komprehensif, aspek karakter, dan berkelanjutan.

Pelaporan penilaian berupa kualifikasi keberhasilan mahasiswa dalam menempuh suatu mata kuliah yang dinyatakan dalam kisaran angka dan huruf sesuai dengan peraturan akademik yang berlaku. Mahasiswa berprestasi akademik tinggi adalah mahasiswa yang mempunyai indeks prestasi semester (IPS) lebih besar dari 3,50 (tiga koma lima nol) dan memenuhi etika akademik.

H. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

RPS merupakan seperangkat dokumen perencanaan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester. RPS disiapkan oleh dosen dan diwajibkan untuk diunggah ke laman rps.uny.ac.id sebelum diprogram mahasiswa pada semester yang akan ditempuh. RPS memuat capaian pembelajaran, deskripsi mata kuliah, materi pembelajaran, pengalaman belajar, dan kebaruan referensi. Pelaksanaan proses perkuliahan dipantau dengan mengisi kehadiran atau presensi pada jurnal perkuliahan secara online.



KEMENTERIAN , KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA, SENI, DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (SKV-S1)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi	:	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV-S1)
Mata Kuliah/Kode	:	Film Animasi / DKV60320
Jumlah SKS	:	3
Tahun Akademik	:	2025
Semester	:	5
Mata Kuliah Prasyarat	:	-
Dosen Pengampu	:	Novan Edo Pratama S.Ds., M.Ds.
Bahasa Pengantar	:	Bahasa Indonesia

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Film Animasi merupakan mata kuliah praktek yang berfokus pada penguasaan prinsip animasi dan teknis produksi animasi. Perkuliahan ini memberikan pengetahuan secara teori dan keteknikan untuk memproduksi animasi; baik berupa film, iklan, klip pendek maupun media pembelajaran mulai dari tahapan; pra- produksi, produksi dan pascaproduksi. Mahasiswa diarahkan untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan pada tahap perencanaan, pengembangan ide cerita, analisis media dan target audiens, penentuan media dan publikasi karya animasi.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ceramah, diskusi, praktik pembuatan animasi, dan presentasi. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tugas individu membuat concept art book animasi dan film animasi.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

No	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang penciptaan animasi.	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
2	Mahasiswa mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk memahami dan mengembangkan animasi.	Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik.
3	Mahasiswa berkomitmen terhadap peningkatan pengetahuan dan pengembangan animasi 2D dan 3D.	Memahami konsep dan perwujudan seni rupa dan perkembangannya baik di Indonesia maupun di mancanegara
4	Menganalisis proses dan aspek produksi animasi.	Mampu melakukan analisis (kajian), pendalaman, dan praktek pembuatan karya seni rupa tradisional dan modern;
5	Mengidentifikasi kebutuhan material dan alat pada proses pra, produksi dan pascaproduksi animasi.	Menguasai secara teori praktik (proses) pembuatan karya karya seni rupa;
6	Memahami proses produksi animasi baik berupa film, iklan, klip pendek maupun media pembelajaran.	Menguasai secara teori praktik (proses) pembuatan karya karya seni rupa;
7	Membuat analisis kebutuhan material dan alat untuk proses produksi animasi.	Mampu melakukan analisis (kajian), pendalaman, dan praktek pembuatan karya seni rupa tradisional dan modern;
8	Membuat peta konsep mengenai produksi animasi dari pra sampai pascaproduksi.	Menguasai secara teori praktik (proses) pembuatan karya karya seni rupa;

No	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
9	Menguasai software untuk pra dan pascaproduksi animasi.	Menguasai secara teori praktik (proses) pembuatan karya karya seni rupa;
10	Menkomunikasikan ide dan perencanaan produksi animasi.	Melakukan pengelolaan, penyajian karya seni rupa dalam bentuk pameran dan bentuk publikasi karya seni rupa lainnya
11	Menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap proses dan hasil berkarya multi media	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

C. KEGIATAN PERKULIAHAN

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	1	1. Tata tertib perkuliahan 2. Orientasi mata kuliah 3. Kontrak perkuliahan	1 Ceramah	Terintegrasi	ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan 2. Keaktifan dalam diskusi.	Proyek	3 x 50 menit	2, 4, 5, 7, 10

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
2	2	1. Pengantar tentang teori penyutradaraan animasi; 2. Teori produksi animasi;	1 Ceramah	Mahasiswa mengkaji pustaka dan diskusi mengenai teori penyutradaraan dan produksi animasi.	Mampu memahami tentang teori penyutradaraan dan produksi animasi.	Kehadiran/Keaktifan	3 x 50 menit	2, 4, 5, 7, 10
3	2	1. Perkembangan animasi dan internasional; 2. Karakteristik animasi film, iklan, klip pendek dan animasi untuk media pembelajaran; 3. Trend konten lokal pada animasi nasional;	1. Ceramah 2 Diskusi	1. Mahasiswa mengkaji pustaka dan mendiskusikan perkembangan animasi lokal dan internasional. 2. Membandingkan karakteristiknya dan mengidentifikasi animasi film, iklan, klip pendek dan animasi untuk media pembelajaran. 3. Mengamati contoh-contoh konten lokal pada animasi nasional.	Mampu mengidentifikasi dan membedakan karakter dan animasi lokal dan internasional.	Kuis	3 x 50 menit	3, 4, 5, 6

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
4	3, 5, 7	1. Proses perencanaan produksi animasi. 2. Analisis urutan kegiatan pada proses produksi animasi. 3. Aspek dalam produksi animasi; pra, produksi dan pascaproduksi.	1. Ceramah 2. Diskusi	1. Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai proses produksi animasi; 2. Mahasiswa melakukan analisis dan penelaahan terhadap aspek pra produksi sampai pascaproduksi.	1. Kemampuan menjelaskan pengertian mengenai proses produksi animasi; 2. Kemampuan menelaah terhadap aspek pra produksi sampai pascaproduksi. 3. Kedisiplinan, ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan 4. Keaktifan dalam diskusi.	Kuis	3 x 50 menit	1, 6, 7

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
5	5	1. Proses perencanaan produksi animasi. 2. Analisis urutan kegiatan pada proses produksi animasi. 3. Aspek dalam produksi animasi; pra, produksi dan pascaproduksi.	1. Ceramah 2. Diskusi	1. Mahasiswa mengunjungi studio animasi dan melakukan workshop langsung dengan praktisi. 2. Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai proses produksi animasi; 3. Mahasiswa melakukan analisis dan penelaahan terhadap aspek pra produksi sampai pascaproduksi.	1. Kemampuan menjelaskan pengertian mengenai proses produksi animasi; 2. Kemampuan menelaah terhadap aspek pra produksi sampai pascaproduksi. 3. Kedisiplinan, ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan 4. Keaktifan dalam diskusi.	Kuis	3 x 50 menit	1, 2, 7

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
6	9	1. Perencanaan pada produksi animasi. 2. Komponen dan urutan kerja pada pra produksi animasi. 3. Peta kerja dan kebutuhan pada proses pra produksi animasi.	1. Ceramah 2. Diskusi	Mahasiswa mengunjungi agency creative dan melakukan workshop langsung dengan praktisi. 2. Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai pra produksi animasi;	1. Kemampuan menjelaskan urutan kerja pada tahap pra produksi animasi; 2. Kemampuan menyusun urutan kerja pada proses pra produksi animasi. 3. Kedisiplinan, ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan 4. Keaktifan dalam diskusi. 5. Kejelasan dalam memaparkan ide dan konsep.	Kuis	3 x 50 menit	1, 2, 7

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
7	6, 7, 8	1. Storyboard dan storyline pada animasi. 2. Pengembangan storyboard dan storyline animasi.	1. Ceramah 2. Diskusi	1. Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai pembuatan storyboard dan storyline; 2. Mahasiswa membuat dan mengembangkan ide cerita ke dalam storyline dan storyboard.	1. Kemampuan membuat dan mengembangkan ide cerita ke dalam storyline dan storyboard; 2. Kemampuan menyusun dan memvisualkan storyboard. 3. Kedisiplinan, ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan 4. Keaktifan dalam diskusi. 5. Kejelasan dalam memaparkan ide dan konsep.	Kuis	3 x 50 menit	1, 2, 7
8	9	Pengembangan tokoh dalam animasi (character development);	1. Eksperimen/ Praktek	Mahasiswa mengkaji pustaka tentang pengembangan tokoh dan penokohan pada animasi.	Kedisiplinan, ketertiban, dan partisipasi dalam mengikuti perkuliahan	Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 9
9	9	Kostum, ekspresi, dan gestur pada karakter animasi;	Eksperimen/ Praktek	Mahasiswa mengkaji pustaka tentang gesture pada karakter animasi.	Kemampuan merancang karakter animasi, gesture, ekspresi.	Tugas	3 x 50 menit	2, 9, 10

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
10	9	Pengembangan tokoh pendukung dan aset pada produksi animasi.	Eksperimen/P raktek	Mahasiswa merancang karakter dan mengembangkannya dalam bentuk sketsa dan gambar.	Ketepatan merumuskan karakter dengan unsur budaya nusantara.	Tugas	3 x 50 menit	9, 10, 11
11	9	Aset dan background pada animasi.	Eksperimen/P raktek	Mahasiswa membangun aset dan mengkreasikan background.	Kemampuan merancang aset dan background.	Tugas	3 x 50 menit	8, 10, 11
12	9, 10	Proses penganimasian (animated Process).	1. Diskusi 2. Eksperimen/P raktek	Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai pengembangan ide dan konsep pada pembuatan iklan media digital;	Kemampuan bertanggung jawab dan melaksanakan tugas secara mandiri dan kelompok;	Tugas	3 x 50 menit	8, 11, 12
13	9, 10	Coloring	Eksperimen/P raktek	Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai pengembangan ide	Kemampuan bertanggung jawab dan melaksanakan tugas secara mandiri dan kelompok;	Tugas	3 x 50 menit	8, 12, 13

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
				dan konsep pada pembuatan iklan media digital;				
14	9, 10	Keying and in between	Eksperimen/Praktek	Mahasiswa mengkaji pustaka dan berdiskusi kontekstual mengenai pengembangan ide dan konsep pada pembuatan iklan media digital;	Kemampuan bertanggung jawab dan melaksanakan tugas secara mandiri dan kelompok;	Tugas	3 x 50 menit	12, 13, 14
15	9, 10	Visual effect	Eksperimen/Praktek	Mahasiswa berdiskusi secara kelompok dan membuat rancangan iklan media digital;	Kemampuan menciptakan karya animasi.	Tugas	3 x 50 menit	13, 14, 15
16	9, 10	Music scoring and dubbing, Editing	Eksperimen/Praktek	Mahasiswa berdiskusi secara kelompok dan membuat rancangan iklan media digital;	Kemampuan menciptakan karya animasi.	Tugas	3 x 50 menit	15, 16, 17

D. KOMPONEN PENILAIAN

Nomor	Teknik Penilaian	Persentase Bobot Penilaian	Keterangan
1	Kognitif	40	Akumulasi bobot penilaian maksimal 50%
	a. Kehadiran	5	
	b. Kuis	5	
	c. Tugas	5	
	d. UTS	10	
	e. UAS	15	
	Partisipatif	60	Akumulasi bobot penilaian minimal 50%
2	a. Studi Kasus	60	
	b. Team Based Project	0	
Total		100	

E. REFERENSI

1. Culhane, John., Brierton, Tom. 2002. Stop-motion Armature Machining: A Heavily Illustrated Construction Manual. London : McFarland and Company
2. Eisner, Will., Poplaski, Peter. 2008. Expressive Anatomy for Comics and Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist : W. W. Norton & Company
3. Bluth, Don. 2005. Bluth's Art Of Animation Drawing : Dark Horse
4. 8fish. 2008. Making Faces: Drawing Expressions for Comics and Cartoons. Canada: Fraser Direct
5. Bancroft, Tom. 2012. Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life : Focal Press
6. Bancroft, Tom. 2006. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill Publication
7. Christopher Hart., Manga Mania: Chibi and Furry Characters: How to Draw the Adorable Mini-characters and Cool Cat-girls of Japanese Comics Paperback
8. Priebe, Ken. 2010. The Advanced Art of Stop-motion Animation. Boston: Course Technology
9. Faigin, Gary. 1990. The Artist's Complete Guide to Facial Expression: Watson-Guptill Publications
10. More How To Draw Manga Volume 1: The Basics Of Character Drawing Paperback
11. Lord, Peter., Sibley, Bryan. 2010. Cracking Animation : The Aardman Book of 3D-Animation. London: Thames and Hudson
12. Rubino, Peter. 2010. Sculpting The Figure in Clay. New York: Watson- Guptil Publication
13. Sheppard, Joseph. 1992. Anatomy: A Complete Guide for Artists: Dover Publications
14. Simblet, Sarah. 2001. Anatomy for The Artist. US: Doring Kinderly Book
15. Susannah, Shaw. 2008. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Burlington : Focal Press
16. Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design: Focal Press

PENJAMINAN MUTU KURIKULUM

Sistem penjaminan mutu yang diterapkan adalah sistem penjaminan mutu berbasis capaian (*Outcome-based quality assurance*) yaitu sistem monitoring dan evaluasi untuk menjamin peningkatan mutu berkelanjutan serta memastikan pencapaian standar dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh program. Sistem Penjaminan Mutu Berbasis Luaran merupakan sistem yang memastikan penetapan standar/capaian pembelajaran pada awalnya dan diakhiri dengan memastikan pencapaian dan peningkatan standar/capaian pembelajaran tersebut secara sistematis dan berkelanjutan.

Selaras dengan implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Perguruan Tinggi, penjaminan mutu kurikulum di Program Studi Desain Komunikasi Visual. Dilakukan selaras dengan penerapan sistem Penjaminan Mutu di Tingkat Fakultas Teknik dengan menerapkan siklus penjaminan mutu berupa penetapan, pelaksanaan, evaluasi, pengendalian dan peningkatan (PPEPP). Berikut adalah langkah-langkah penjaminan mutu kurikulum selaras dengan sistem penjaminan mutu perguruan tinggi:

1. Penetapan Kurikulum

- Penetapan kurikulum dilakukan oleh pimpinan PT (setiap minimal 4-5 tahun) dengan menetapkan profil, tujuan prodi, CPL, mata kuliah beserta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi
- Penetapan kurikulum dilakukan dengan perumusan/pemastian dokumen standar. Dapat ditambahkan pedoman, manual, POB, dan formulir

2. Pelaksanaan Kurikulum

- Pelaksanaan kurikulum merupakan pelaksanaan standar yang telah ditetapkan
- Pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL, baik pada lulusan (CPL), CP dalam level MK (CPMK) ataupun CP pada setiap tahapan pembelajaran dalam kuliah (Sub-CPMK).
- Pelaksanaan kurikulum mengacu pada RPS yang disusun dosen atau tim dosen dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level MK, CPMK, dan SubCPMK.
- Sub-CPMK dan CPMK pada level mata kuliah harus mendukung ketercapaian CPL yang dibebankan pada setiap mata kuliah.

3. Evaluasi Kurikulum

- Evaluasi kurikulum dilakukan terhadap standar yang telah ditetapkan
- Evaluasi formatif dilakukan untuk melihat ketercapaian CPL. Evaluasi ketercapaian CPL dilakukan melalui evaluasi ketercapaian CPMK dan SubCPMK yang ditetapkan pada awal semester oleh dosen/tim dosen dan program studi.
- Evaluasi juga dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS, dan perangkat pembelajaran pendukung
- Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4-5 tahun, dengan melibatkan stakeholders internal dan eksternal, direview oleh pakar bidang ilmu program studi, industri, asosiasi, serta sesuai dengan perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna.

4. Pengendalian Kurikulum

- Pengendalian pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL.
- Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi dan dimonitor dan dibantu oleh unit/lembaga penjaminan mutu Perguruan Tinggi.

5. Peningkatan Kurikulum

- Peningkatan kurikulum didasarkan atas hasil evaluasi kurikulum baik formatif maupun sumatif

