

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓			✓							✓						CPMK-2		✓				✓								✓			CPMK-3			✓														CPMK-4					✓								✓				CPMK-5									✓	✓							CPMK-6								✓							✓	✓	CPMK-7							✓					✓				
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																																										
CPMK-1	✓			✓							✓																																																																																																																																															
CPMK-2		✓				✓								✓																																																																																																																																												
CPMK-3			✓																																																																																																																																																							
CPMK-4					✓								✓																																																																																																																																													
CPMK-5									✓	✓																																																																																																																																																
CPMK-6								✓							✓	✓																																																																																																																																										
CPMK-7							✓					✓																																																																																																																																														
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Desain Komunikasi Visual membahas prinsip, konsep, dan penerapan komunikasi visual dalam pengembangan media digital edukatif. Mahasiswa mempelajari dasar-dasar desain seperti elemen dan prinsip visual, tipografi, warna, komposisi, ilustrasi, serta tata letak sebagai sarana menyampaikan pesan secara efektif, komunikatif, dan estetis. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang identitas visual dan media komunikasi berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran. Melalui pendekatan Outcome-Based Education (OBE), mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan komunikasi visual, mengembangkan konsep kreatif, serta menghasilkan karya desain komunikasi visual yang fungsional dan berorientasi pada pengalaman pengguna (user experience). Proses pembelajaran dilaksanakan melalui metode teori, studi kasus, diskusi, praktik desain, dan project-based learning dengan memanfaatkan perangkat lunak desain grafis terkini. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa mampu merancang produk komunikasi visual digital secara mandiri maupun kolaboratif dengan memperhatikan aspek estetika, kreativitas, efektivitas pesan, serta kaidah etika dan profesionalisme di bidang multimedia edukasi digital.																																																																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																									
	1. Samara, T. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. Rockport Publishers. 2. Williams, R. (2015). The Non-Designer's Design Book (4th ed.). Peachpit Press. 3. Tondreau, B. (2011). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers. 4. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design (2nd ed.). Rockport Publishers. 5. Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.																																																																																																																																																									
	Pendukung :																																																																																																																																																									
		1. Adobe Creative Cloud. (n.d.). Adobe Creative Cloud Tutorials. Diakses dari Adobe Creative Cloud 2. Canva. (n.d.). Canva Design School. Diakses dari Canva Design School 3. Artikel ilmiah dan jurnal terkait desain komunikasi visual, multimedia edukasi, dan media digital interaktif.																																																																																																																																																								
Dosen Pengampu																																																																																																																																																										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																																																																																																			
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																																																																					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																																																																																																			
1	Memahami kontrak kuliah, pengantar Desain Komunikasi Visual dan ruang lingkup DKV dalam multimedia edukasi digital	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar DKV dan perannya dalam media digital	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 150		Materi: Pengantar Desain Komunikasi Visual, ruang lingkup DKV, fungsi komunikasi visual dalam multimedia edukasi digital, kontrak dan sistem pembelajaran perkuliahan. Pustaka: Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design (2nd ed.). Rockport Publishers.	0%																																																																																																																																																			

2	Mengidentifikasi elemen dasar desain visual (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang)	Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen visual dalam karya desain	Kriteria: Ketepatan identifikasi elemen visual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, studi kasus, praktik 150		Materi: Pengenalan elemen dasar desain meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan ukuran sebagai dasar pembentukan visual komunikasi. Pustaka: Samara, T. (2014). <i>Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them</i> . Rockport Publishers.	5%
3	Menerapkan prinsip desain (balance, contrast, emphasis, rhythm, unity)	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain pada komposisi visual	Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktik, diskusi, project based learning 150		Materi: Pembahasan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, penekanan, repetisi, ritme, proporsi, dan kesatuan dalam membangun komposisi visual yang efektif. Pustaka: ----- Materi: Pembahasan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, penekanan, repetisi, ritme, proporsi, dan kesatuan dalam membangun komposisi visual yang efektif. Pustaka: Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.	5%

4	Menerapkan teori warna dan psikologi warna	Mahasiswa mampu memilih kombinasi warna sesuai tujuan komunikasi	Kriteria: Ketepatan penggunaan warna dan estetika Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktik desain 150		Materi: Teori warna dan psikologi warna, skema warna, harmoni warna, serta penerapan warna dalam membangun emosi dan karakter visual media digital. Pustaka: Materi: Teori warna dan psikologi warna, skema warna, harmoni warna, serta penerapan warna dalam membangun emosi dan karakter visual media digital. Pustaka: <i>Samara, T. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. Rockport Publishers.</i>	5%
5	Memilih dan menerapkan tipografi dalam komunikasi visual	Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan tipografi yang komunikatif	Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Demonstrasi, praktik 150		Materi: Dasar tipografi, klasifikasi huruf, keterbacaan (readability), hierarki teks, dan penerapan tipografi dalam media komunikasi visual digital. Pustaka: Materi: Dasar tipografi, klasifikasi huruf, keterbacaan (readability), hierarki teks, dan penerapan tipografi dalam media komunikasi visual digital. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	5%

6	Membuat layout dan komposisi visual	Mahasiswa mampu membuat layout visual yang terstruktur	Kriteria: Keseimbangan dan hierarki visual Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik studio, studi kasus 150		Materi: Konsep layout dan komposisi visual menggunakan grid system, alignment, whitespace, dan visual hierarchy dalam desain media digital. Pustaka: <i>Samara, T. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. Rockport Publishers.</i>	5%
7	Ilustrasi dan ikonografi dalam media edukasi digital	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi sederhana untuk media edukasi	Kriteria: Kreativitas dan relevansi ilustrasi	Praktik desain, diskusi 150		Materi: Penggunaan ilustrasi, ikon, dan elemen grafis dalam media edukasi digital untuk meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas komunikasi. Pustaka: <i>Canva. (n.d.). Canva Design School. Diakses dari Canva Design School</i> Materi: Penggunaan ilustrasi, ikon, dan elemen grafis dalam media edukasi digital untuk meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas komunikasi. Pustaka: <i>Adobe Creative Cloud. (n.d.). Adobe Creative Cloud Tutorials. Diakses dari Adobe Creative Cloud</i>	5%

8	Ujian Tengah Semester (UTS): Perancangan media visual sederhana	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain visual sesuai brief	Kriteria: Kreativitas, ketepatan konsep, presentasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi proyek 150		Materi: Ujian Tengah Semester berupa perancangan karya desain visual sederhana berdasarkan brief dan konsep komunikasi visual yang telah dipelajari. Pustaka: <i>Artikel ilmiah dan jurnal terkait desain komunikasi visual, multimedia edukasi, dan media digital interaktif.</i> Materi: Ujian Tengah Semester berupa perancangan karya desain visual sederhana berdasarkan brief dan konsep komunikasi visual yang telah dipelajari. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	10%
9	Identitas visual dan branding dasar	Mahasiswa mampu merancang identitas visual sederhana	Kriteria: Konsistensi visual dan kesesuaian konsep Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, project based learning 150		Materi: Dasar identitas visual dan branding, meliputi logo, warna identitas, karakter visual, serta penerapannya pada media digital. Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design (2nd ed.). Rockport Publishers.</i>	5%

10	Membuat desain poster dan media promosi digital	Mahasiswa mampu membuat poster digital yang komunikatif	Kriteria: Efektivitas pesan dan estetika desain	Praktik, studi kasus 150		Materi: Perancangan poster dan media promosi digital dengan memperhatikan pesan komunikasi, target audiens, dan estetika visual. Pustaka: <i>Tondreau, B. (2011). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers.</i>	5%
11	Memahami dasar UI visual untuk media interaktif	Mahasiswa mampu memahami prinsip visual antarmuka digital	Kriteria: Ketepatan penerapan elemen UI	Ceramah, praktik UI 150		Materi: Dasar visual antarmuka (UI) pada media interaktif, meliputi konsistensi visual, ikon, tombol, warna, dan tata letak antarmuka digital. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	5%
12	Membuat desain konten media sosial edukatif	Mahasiswa mampu membuat konten visual edukatif	Kriteria: Kreativitas, konsistensi desain Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 150		Materi: Perancangan konten visual media sosial edukatif yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakter target pengguna. Pustaka: <i>Canva. (n.d.). Canva Design School. Diakses dari Canva Design School</i> Materi: Perancangan konten visual media sosial edukatif yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakter target pengguna. Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design (2nd ed.). Rockport Publishers.</i>	5%

13	Menggunakan pengolahan citra digital menggunakan software desain	Mahasiswa mampu menggunakan software desain grafis	Kriteria: Ketepatan penggunaan tools desain Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktik laboratorium 150		Materi: Teknik pengolahan citra digital menggunakan perangkat lunak desain grafis untuk editing, manipulasi visual, dan produksi media digital. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	5%
14	Evaluasi desain dan user feedback	Mahasiswa mampu mengevaluasi karya desain berdasarkan masukan pengguna	Kriteria: Kemampuan analisis dan perbaikan desain Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, peer review 150		Materi: Evaluasi karya desain melalui user feedback, peer review, serta analisis efektivitas komunikasi visual untuk pengembangan desain. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	5%
15	Final project desain komunikasi visual multimedia edukasi	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain komprehensif	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning, presentasi 150		Materi: Pengembangan proyek akhir desain komunikasi visual berbasis multimedia edukasi digital secara individu atau kelompok. Pustaka: <i>Samara, T. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. Rockport Publishers.</i> Materi: Pengembangan proyek akhir desain komunikasi visual berbasis multimedia edukasi digital secara individu atau kelompok. Pustaka: <i>Artikel ilmiah dan jurnal terkait desain komunikasi visual, multimedia edukasi, dan media digital interaktif.</i>	5%

16	Ujian Akhir Semester (UAS) dan refleksi pembelajaran		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan evaluasi 150		Materi: Presentasi dan evaluasi proyek akhir, refleksi pembelajaran, serta penilaian capaian kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah DKV. Pustaka: <i>Modul pembelajaran dan bahan ajar dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual.</i>	25%
----	--	--	---	-----------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Praktikum	15%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	12.5%
		85%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.