

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Tugas Akhir (TA) dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah kulminasi dari seluruh proses pembelajaran, di mana mahasiswa diharapkan untuk mengintegrasikan keterampilan teknis, konsep desain, dan pemikiran kreatif yang telah dipelajari selama masa studi. Mata kuliah ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengerjakan proyek desain yang berlandaskan penelitian serta menyelesaikan permasalahan komunikasi visual yang relevan dengan dunia industri atau masyarakat.					
Pustaka		Utama : 1. Design Thinking, Tim Brown. 2. Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips. 3. Universal Principles of Design, William Lidwell, Kritina Holden, dan Jill Butler. 4. The Elements of User Experience, Jesse James Garret.					
		Pendukung : 1. International Journal of Design 2. Journal of Communication Design. 3. Design Issues					
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 4x50		Materi: Mengidentifikasi permasalahan melalui audience. Pustaka: <i>Design Thinking, Tim Brown.</i> <hr/> Materi: Desain komunikasi visual sebagai solusi pemecahan masalah Pustaka: <i>Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 4x50		Materi: Mengidentifikasi permasalahan melalui audience. Pustaka: <i>Design Thinking, Tim Brown.</i> <hr/> Materi: Desain komunikasi visual sebagai solusi pemecahan masalah Pustaka: <i>Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips.</i>	5%
3							0%
4							0%

5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
		10%

Catatan

- 1. 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.
- 2. 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.
- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. 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.
- 6. Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. 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.
- 9. 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.
- 10. Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 11. Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=**Tatap Muka, **PT=**Penugasan terstruktur, **BM=**Belajar mandiri.

