



**POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI**  
**PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
VISUAL IDENTITY		3	3	28 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Drs. Tupak Anggiat MT.	 Lukas Sugiyanto, MA, M.Ikom	Tanda tangan Nama Terang	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	<div><div>1</div><div>Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</div></div> <div><div>2</div><div>Menguasai konsep yang terkait dengan bidang desain komunikasi visual.</div></div> <div><div>3</div><div>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.</div></div> <div><div>4</div><div>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</div></div> <div><div>5</div><div>Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi</div></div>			

	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
	CPMK1	Mampu membuat identitas visual (logo) untuk perusahaan
	CPMK2	Mampu menerapkan identitas visual (logo) pada <i>stationery, signage, vehicles</i> dan <i>merchandise</i> .
	CPMK3	Mampu menyusun buku <i>graphic standar manual</i> (buku panduan penerapan logo)
	CPMK4	Mampu membuat identitas visual untuk <i>product brand</i> ( <i>brand logo</i> dan maskot)
	CPMK5	Mampu membuat <i>packaging</i> untuk <i>product brand</i> sebagai identitas visual
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah Visual Identity mempelajari bagaimana proses perencanaan dan perancangan sebuah identitas visual atau logo baik untuk perusahaan maupun product brand, serta penerapannya ke dalam berbagai media komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian / Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan tentang identitas visual (simbol, <i>tagline</i>, huruf dan warna)</li> <li>2. Pengetahuan tentang proses perancangan logo</li> <li>3. Pengetahuan tentang kriteria logo yang baik</li> <li>4. Pengetahuan tentang penerapan logo</li> <li>5. Pengetahuan tentang <i>graphic standard manual</i></li> <li>6. Pengetahuan tentang mascot dan <i>packaging</i></li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kraus, Jim (2012), <i>The Logo Braainstorming Book</i>, Ohio : How Book</li> <li>2. Carter, David E. (2002), <i>The Big Book of Logos Vol 3</i>, New York : HBI</li> <li>3. Silver, Linda (1990), <i>Print Best Letterheads &amp; Bussiness Cards</i>, New York: RC Publications</li> <li>4. Sabmen, S. Novry dan Raeni Djoemena (2003), <i>Best of Indonesia Letterhead &amp; Logo Collections</i>, Jakarta: I-Design Book Publisher</li> </ol>	
<b>Mata kuliah prasyarat (jika ada)</b>	Komputer grafis 1, Komputer Grafis 2, Warna dan Penerapan, Tipografi	

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar perkuliahan</li> <li>• Mahasiswa mampu memahami materi kuliah dan dapat menjelaskan dengan baik tentang <i>Visual Identity</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan perkuliahan tatap muka</li> <li>• Materi perkuliahan yang akan dipelajari</li> <li>• Sistem pembelajaran dan penilaian</li> <li>• Pengertian <i>Visual Identity</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi perkuliahan <i>Visual identity</i>.</li> <li>• Media; Laptop, internet dan Lcd Projector</li> </ul>	3x45"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan visual dan wawasan pengetahuan tentang identitas visual</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan Penguasaan Materi Kuliah <i>Visual Identity</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang Visual Identity</li> </ul>	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menciptakan nama, membuat <i>tagline</i>, simbol, memilih huruf dan warna untuk identitas visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corporate name, tagline</i>, simbol, huruf dan warna untuk identitas visual.</li> <li>• Kriteria identitas visual atau logo yang baik.</li> <li>• Tahapan dalam merancang identitas visual dan <i>mind mapping</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Ceramah, <i>slide show</i>, tanya jawab</li> <li>• Media; Laptop, internet dan Lcd Projector</li> </ul>	3x(2x45")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek berkarya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativitas gagasan dan konseptual</li> <li>• Kemampuan visualisasi gagasan melalui riset dan referensi dan proses <i>mind mapping</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menciptakan nama perusahaan, membuat <i>tagline</i>, simbol dan memilih huruf dan warna yang sesuai untuk identitas visual</li> <li>• Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dan memvisualisasikan ide dengan baik dan artistik</li> </ul>	


4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat penerapan <i>basic standard</i> untuk identitas visual</li> <li>• Mampu menerapkan identitas visual pada <i>stationery</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Basic standard</i></li> <li>• <i>Stationery</i> seperti <i>letterhead, second page, business card</i>, amplop, map dan lain-lainnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi <i>basic standard, stationery</i> dan tanya jawab.</li> <li>• Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x45"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan visual dan Praktek berkarya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan dalam membuat penerapan <i>basic standard</i>.</li> <li>• Kemampuan membuat <i>lay out</i> dan <i>grid system</i> untuk penerapan identitas visual pada <i>stationery</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan membuat penerapan <i>basic standard</i> identitas visual</li> <li>• Kemampuan menerapkan identitas visual, lay out dan ukuran huruf yang sesuai pada <i>stationery</i>.</li> </ul>	
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menerapkan identitas visual pada <i>signage</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Signage system</i> dalam komunikasi visual (peran dan fungsinya)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi tentang <i>signage system</i> dan tanya jawab.</li> <li>• Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x45"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan visual dan praktek berkarya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi tentang <i>signage</i> untuk penerapan identitas visual.</li> <li>• Kemampuan membuat tata letak untuk identitas visual yang baik pada <i>signage</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan memilih atau merancang <i>signage system</i> dengan baik untuk identitas visual</li> <li>• Kemampuan menerapkan identitas visual dengan baik pada <i>signage</i></li> </ul>	
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menerapkan identitas visual dengan baik pada <i>merchandise</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Merchandise</i> sebagai media komunikasi identitas visual, jenis-jenis dan fungsinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi tentang <i>merchandise</i>.</li> <li>• Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x45"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan visual dan praktek berkarya.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan memilih jenis <i>merchandise</i> yang sesuai</li> <li>• Kemampuan menempatkan identitas visual dengan baik pada <i>merchandise</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan memilih dan menerapkan identitas visual pada <i>merchandise</i></li> <li>• Kemampuan menempatkan identitas visual secara kreatif pada <i>merchandise</i>.</li> </ul>	

7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu merancang buku <i>graphic standard manual</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku <i>Graphic standard manual</i>, peran dan fungsinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode: Pemaparan materi tentang <i>graphic standard manual</i>, peran dan fungsinya.</li> <li>Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x45"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan visual dan praktek berkarya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kreativitas merancang buku <i>graphic standard manual</i></li> <li>Kreativitas tata letak atau <i>lay out</i> isi buku <i>graphic standard manual</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan merancang buku <i>graphic standard manual</i></li> <li>Kemampuan membuat tata letak atau <i>lay out</i> isi buku <i>graphic standard manual</i></li> </ul>	
---	---	--	--	-------	--	--	---	--

8	<b>Ujian Tengah Semester: Mengumpulkan buku <i>graphic standard manual</i> identitas visual yang telah dibuat</b>							20
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menciptakan sebuah nama dan membuat identitas visual berupa <i>brand logo</i> dan maskot untuk <i>product brand identity</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Product brand identity (brand logo)</i> dan maskot. Fungsi mascot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode: Pemaparan materi tentang brand logo dan maskot</li> <li>Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x(2x45")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi dan tanya jawab</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kreativitas dan keaslian dalam merancang brand logo</li> <li>Kreativitas dan keaslian dalam merancang maskot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, gaya seni dan desain <i>victorian</i></li> <li>Ketepatan menjelaskan ciri-ciri gaya seni dan desain <i>victorian</i>.</li> </ul>	
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat <i>packaging</i> untuk sebuah produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Packaging</i>, pengertian, jenis dan fungsinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode: Pemaparan materi tentang <i>packaging</i>, pengertian, jenis dan fungsinya</li> <li>Media; Laptop dan Lcd Projector</li> </ul>	3x(2x45")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan visual dan praktek berkarya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kreativitas dalam merancang kemasan</li> <li>Kreativitas dalam membuat desain visual kemasan atau <i>packaging</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan memilih bahan dan merancang bentuk <i>packaging</i></li> <li>Kemampuan membuat tampilan visual <i>packaging</i></li> </ul>	10

[illegible]

## RENCANA TUGAS MAHASISWA

		<b>POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI</b> <b>PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual</b>			
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>					
<b>MATA KULIAH</b>	<b>VISUAL IDENTITY</b>				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	3
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	<b>Drs. Tupak Anggiat MT. Sitompul</b>				
<b>BENTUK TUGAS</b>		<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>			
Praktek		1 Semester			
<b>JUDUL TUGAS</b>					
<i>Visual Corporate Identity, Graphic Standard Manual dan Product Brand Identity</i>					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu membuat identitas perusahaan seperti nama, <i>tagline</i> dan logo perusahaan ( <i>corporate identity</i> ) dan logo untuk <i>product brand identity</i> melalui simbol, huruf, dan warna, serta menerapkan identitas visual tersebut pada berbagai media yang disusun dalam buku <i>graphic standard manual</i> .					
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>					
Manfaat tugas praktek membuat identitas visual memastikan mahasiswa mampu menciptakan kreasi logo secara original dan menerapkannya secara baik dalam berbagai media komunikasi visual.					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sebuah nama untuk perusahaan dan produk sebagai bahan studi</li> <li>2. Mengumpulkan berbagai referensi terkait identitas visual yang akan dibuat serta <i>mind mapping</i></li> <li>3. Merancang berbagai alternatif identitas visual, seperti simbol, <i>tagline</i>, huruf, maskot dan warna sebelum dipilih dan ditentukan</li> <li>4. Mempresentasikan hasil rancangannya</li> <li>5. Menerapkan hasil rancangannya ke dalam berbagai media</li> <li>6. Membuat <i>graphic standard manual</i></li> </ol>					

<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Bentuk karya dapat dibuat dengan format <i>vector</i> maupun <i>bitmap</i> menggunakan <i>software</i> desain grafis.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<b>a.</b> Kemampuan menciptakan identitas visual <b>b.</b> Kemampuan menerapkan identitas visual ke dalam berbagai media <b>c.</b> Kemampuan menyusun buku <i>graphic standard manual</i>
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Pelaksanaan tugas dilakukan secara bertahap: <i>corporate identity</i> , penerapan identitas visual dan <i>graphic standard manual</i> selesai dan dikumpul saat UTS, dan <i>Product brand identity</i> dan mascot di kumpul saat UAS.

**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-CP 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
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Sub-CP 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.
17. 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.
18. 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

