

## **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ITEBA**

### **A. Pengantar**

Desain Komunikasi Visual merupakan disiplin keilmuan yang berbasis ilmu estetika, sosial dan teknologi informasi. Dampak dari adanya irisan disiplin desain komunikasi visual oleh platform estetika, humanitas dan teknologi mendorong bidang desain komunikasi visual berkembang pesat dalam era digital sekarang ini. Melalui bidang ilmu Desain Komunikasi Visual diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu desain pada bidang multimedia berbasiskan pada teori estetika, humanitas dan penggunaan teknologi komputer dan digital secara optimal.

### **B. Visi**

Menjadi program studi yang terkemuka di bidang Desain Komunikasi Visual di Asia Tenggara dan menjadi rujukan pendidikan tinggi di daerah Kepulauan Riau serta berkontribusi dalam pembangunan bangsa.

### **C. Misi**

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan dan pengajaran di bidang Desain Komunikasi Visual untuk menghasilkan lulusan yang unggul dibidangnya dan menjunjung tinggi integritas.
2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual berbasis kearifan lokal.

3. Mengaplikasikan berbagai keahlian dan keilmuan melalui pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
4. Menjadi agen pembaharu dalam mendorong kemandirian pembangunan SDM bidang Desain Komunikasi Visual.
5. Berperan sebagai simpul utama jejaring pendidikan tinggi Desain Komunikasi Visual di Indonesia dan internasional.

#### **D. Tujuan**

Tujuan Program Studi Desain Komunikasi Visual ITEBA adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan lulusan di bidang Desain Komunikasi Visual yang memiliki kompetensi, integritas dan daya saing di tingkat nasional dan internasional.
2. Terwujudnya budaya meneliti di lingkungan civitas akademika Prodi Desain Komunikasi Visual yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan bangsa.
3. Membantu Intitusi dalam mewujudkan tata kelola yang profesional, efektif dan efisien yang dapat memberdayakan SDM, sarana prasarana dan dana yang optimal.
4. Membantu Intitusi dalam mewujudkan *good university governance* yang *accountable*, efektif, efisien.
5. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk memegang peranan penting di tingkat operasi atau manajerial dalam berbagai organisasi.
6. Memberikan kontribusi yang mendukung pembangunan nasional yang berkelanjutan melalui kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan peningkatan kinerja dan daya saing industri.

7. Membangun jejaring dengan berbagai lembaga dan industri, baik di tingkat nasional maupun internasional, untuk mendukung kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat serta menjembatani para lulusan memasuki dunia kerja.

#### **E. Student Outcome**

1. Memecahkan suatu masalah melalui pendekatan keilmuan desain komunikasi visual yang meliputi Multimedia, bidang Komunikasi Grafis, , dan Komunikasi Visual Periklanan.
2. Merancang suatu desain pada bidang multimedia, bidang Komunikasi Grafis, , dan Komunikasi Visual Periklanan yang berbasiskan pada teori estetika, humanitas dan penggunaan teknologi komputer dan digital secara optimal. Dan
3. Mampu berkompetensi dibidang desain komunikasi visual secara mandiri (individual) maupun bersama-sama (team work).
4. Mampu menciptakan karya desain dengan landasan prinsip desain yang efektif dan komunikatif serta mampu menerapkan metode desain yang sesuai sehingga mampu menghasilkan karya desain komunikasi visual yang inovatif, kreatif, estetik, berciri khas dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
5. Mampu menerapkan etika keprofesian bidang desain komunikasi visual dalam melaksanakan tugasnya secara mandiri ataupun bekerja di instansi/lembaga terkait yang membutuhkannya.
6. Memiliki pengetahuan bidang desain komunikasi visual, kreativitas dan ketrampilan manual maupun digital. Memiliki kompetensi pendukung berupa

kemampuan bekerjasama dan berorganisasi dan mampu berwirausaha secara mandiri. Memiliki kompetensi soft skill berupa kemampuan berkomunikasi dan mengemukakan pendapat hingga mampu berpikir secara analisis dan kritis.

#### **F. Prospektif Karir setelah lulus**

1. Advertising (desain grafis untuk periklanan)
2. Web Design ( desain tampilan website)
3. Movie Production (desain movie title, motion graphic)
4. Game Design (desain tampilan game, desain karakter)
5. Printing Industry (desain label, packaging)
6. Editorial Design (layout koran, majalah, tabloid)
7. Book Design (desain cover, layout isi buku)
8. Information Design (sign system, desain peta/denah)
9. Branding Company (logo, brand/trade mark)
10. Type Design (desain huruf/tipografi, eksperimen tipografi)

## Kurikulum Desain Komunikasi Visual ITEBA

No	Kode Matkul	Mata Kuliah	Sks	Ket
1	KM 1501	Agama dan Etika	2	MKU
2	KM 1503	Bahasa Indonesia	2	MKU
3	KM 1201	Psikologi Persepsi	2	MKDK
4	KM 1203	Sejarah DKV	2	MKDK
5	KM 1205	Gambar	4	MKDK
6	KM 1207	Prinsip Desain 2D	4	MKDK
7	KM 1209	Proses Komunikasi	2	MKDK
<b>Total SKS Semester I</b>			<b>18</b>	
1	KM 1202	DKV Dasar	4	MKDK
2	KM 1222	Ilustrasi	4	MKDK
3	KM 1204	Proses Kreatif	2	MKDK
4	KM 1224	Fotografi	3	MKDK
5	KM 1206	Tinjauan DKV	2	MKDK
6	KM 1212	Narasi Visual	2	MKDK
7	KM 1214	Teori Media	2	MKDK
<b>Total SKS Semester II</b>			<b>19</b>	
1	KM 2301	DKV Aplikatif	4	MKK
2	KM 2303	Ilustrasi Aplikatif	4	MKK
3	KM 2201	Tipografi	3	MKDK
4	KM 2305	Fotografi Aplikatif	3	MKK
5	KM 2203	Metodologi Desain	2	MKDK
6	KM 2205	Seni, Desain, dan Lingkungan	2	MKDK
7	KM 2207	Bahasa Rupa	2	MKDK
<b>Total SKS Semester III</b>			<b>20</b>	
1	KM 2302	Infografis	3	MKK
2	KM 2402	DKV Multimedia 1	4	MKKK
3	KM 2304	Animasi	4	MKK
4	KM 2306	Tipografi Aplikatif	3	MKK
5	KM 2102	Psikologi Sosial	2	MKDS
6	KM 2308	Desain Interaktif	4	MKK
<b>Total SKS Semester VI</b>			<b>20</b>	
1	KM 3401	DKV Multimedia 2	4	MKKK
2	KM 3403	Animasi Aplikatif	4	MKKK
3	KM 3301	Pemrograman Web	4	MKK
4	KM 3201	Budaya Rupa	2	MKDK
5	KM 3501	Kewirausahaan	2	MKU
6	KM 34X1	Pilihan 1	3	
<b>Total SKS Semester V</b>			<b>19</b>	
1	KM 3202	Game Desain	3	MKK
2	KM 3302	Videografi	3	MKK
3	KM 3304	<i>Motion Graphic</i>	3	MKK

4	KM 3402	DKV Multimedia 3	4	MKKK
5	KM 3502	Manajemen Bisnis dan SDM	2	MKU
6	KM 3504	Bahasa Inggris	2	MKU
7	KM 34XX	Pilihan 2	2	
<b>Total SKS Semester VI</b>			<b>19</b>	
1	KM 4301	Metode Penelitian	2	MKK
2	KM 4401	DKV Multimedia 4 (Pra TA DKV)	5	MKKK
3	KM 4403	Kerja Profesi	3	MKKK
4	KM 4405	Seminar DKV	3	MKKK
5	KM 4407	Portofolio	3	MKKK
6	KM 44XX	Pilihan 3	3	
<b>Total SKS Semester VII</b>			<b>19</b>	
1	KM 4502	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	MKU
2	KM 4402	Tugas Akhir DKV	6	MKKK
3	KM 44XX	Pilihan 4	2	
<b>Total SKS Semester VIII</b>			<b>10</b>	
<b>Total SKS</b>			<b>144</b>	

#### Mata Kuliah Pilihan DKV

No	Kode MK	Mata Kuliah	Kategori	SKS	Bid. Keahlian
1	KM3411	Metode Produksi Grafika	MKKK	2	DG
2	KM3412	Komik	MKKK	3	DG
3	KM3413	Ilustrasi Buku	MKKK	3	DG
4	KM4412	Desain Kemasan	MKKK	3	DG
5	KM3421	Semiotika Visual	MKKK	2	DG/MM
6	KM3424	Grafis Eksperimental	MKKK	3	DG
7	KM4421	Desain Pameran	MKKK	2	DG
8	KM4422	Branding	MKKK	2	DG
9	KM4411	Desain Aplikasi	MKKK	3	MM
10	KM4413	Komik Interaktif	MKKK	3	MM
11	KM3422	Desain Karakter	MKKK	3	MM