

jurnal ilmiah magister desain

KREASI KERAMIK *HANDBUILT* DENGAN INSPIRASI DARI ADAT PERNIKAHAN SUNDA

Susi Hartanto, Gaby Inetta, Geoffrey Tjakra

**FENOMENA PERUBAHAN DESAIN INTERIOR AREA BACA PERPUSTAKAAN UMUM
JAKARTA CIKINI**

Nadya Cindylaras, Cama Juli Rianingrum, Ahadiat Joedawinata

**PERGESERAN BUDAYA MASYARAKAT BENGKULU DALAM TRANSFORMASI
MOTIF HURUF ARAB BATIK BESUREK**

Anggo Ahmad Saputra, Krishna Utama, Yan Yan Sunarya

**KAJIAN SENSUALITAS PRIA PADA IKLAN MIRAEAL SUGAR WAX VERSI JEFRI NICHOL
DENGAN TEORI KRITIK SENI FELDMAN**

Monica Revias Purwa Kusuma

TINJAUAN MATERIAL UMPAN PANCING IKAN ARTIFISIAL

Ardo Bernando

**KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI
UNTUK POSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS**

Dikdik Adikara Rachman, Yosua Reydo Respati, Tommy H. Prihartanto, Januar Ivan

**PERANCANGAN *JOURNALING BOOK* BERTEMA *SELF-LOVE* UNTUK GEN Z
(STUDI KASUS: PEREMPUAN KELAHIRAN 1997-2012)**

Annisa Dinar Azahra, Elda Franzia Jasjfi, Agung Eko Budiwaspada

***LITERATURE REVIEW*: PROMOTIONAL SIGNAGE DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PERILAKU KONSUMEN DI INDUSTRI RITEL FESYEN**

Saifurohman, Gregorius Prasetyo Adhitama

**KAJIAN KEEFEKTIFAN KAMPANYE TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN
LINGKUNGAN UNTUK GENERASI Z
STUDI KASUS: GREENPEACE INDONESIA DAN KEMENTERIAN LINGKUNGAN
HIDUP DAN KEHUTANAN**

Ilham Ari Susanto, Drajatno Widi Utomo, Achmad Syarief

Volume 8, Nomor 1 - April 2025

JURNAL SENI & REKA RANCANG

p-ISSN : 2654-4725
e-ISSN : 2656-6346

JOURNAL^{or}
ART &
DESIGN

jurnal ilmiah magister desain

Pimpinan Redaksi/Editor in Chief

Sangayu Ketut Laksemi Nilotama

Co-Editor

Cama Juli Rianingrum

Member of Editors

R. Drajatno Widi Utomo

Krishna Hutama

Wegig Murwonugroho

Sekretariat

Dita Yuliarti

Teknis (*lay out & cover*)

Jhon Paredes

Alamat Redaksi

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

Kampus A Gedung O, Lantai 1

Jl. Kyai Tapa no.1, Grogol Jakarta

11440 Telp. 5663232, pes 8254-8255, Fax. 5636713

e-mail: jurnal_prodesarti@trisakti.ac.id

Diterbitkan Oleh:



Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti

Pengantar Redaksi

Sebuah kebahagiaan bagi civitas akademika Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti khususnya Program Magister Desain Produk dapat menerbitkan jurnal yang diberi judul “Jurnal Seni dan Reka Rancang”

Jurnal Seni dan Reka Rancang ini merupakan saudara kandung dari Jurnal Dimensi yang telah terbit sejak tahun 2003 dan insyaallah secara berkala akan terbit dua kali dalam setahun setiap bulan April, Juli dan November

Hadirnya kumpulan kata dalam setiap lembar kertas ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk menyeimbangkan kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi.

Kerangka dasar bacaan jurnal ini telah dirumuskan, yang konkritnya diharapkan dapat tercermin dalam setiap terbitan melalui rubrik: terkait dengan Seni, Budaya dan Teknologi khususnya dengan Desain dan Seni Rupa.

Kami sangat mengharapkan para dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan peluang ini dalam menyampaikan pengetahuan, kajian, pendapat, dan gagasan intelektualnya melalui media informasi ilmiah ini yang berkaitan dengan bidang studi: Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Produk, Fotografi dan ilmu-ilmu yang terkait.

Sekali lagi Jurnal “Seni dan Reka Rancang” ini tidak bermaksud hanya menyajikan tulisan dilingkup FSRD Universitas Trisakti semata, tetapi lebih jauh ingin menyajikan tulisan para ahli Desain dan Seni Rupa seluruh Indonesia,... kami tunggu.

Redaksi

DAFTAR ISI

Pengantar Redaksi	III
Daftar Isi	V
1. KREASI KERAMIK <i>HANDBUILT</i> DENGAN INSPIRASI DARI ADAT PERNIKAHAN SUNDA Susni Hartanto, Gaby Inetta, Geoffrey Tjakra	1-10
2. FENOMENA PERUBAHAN DESAIN INTERIOR AREA BACA PERPUSTAKAAN UMUM JAKARTA CIKINI Nadya Cindylaras, Cama Juli Rianingrum, Ahadiat Joedawinata	11-28
3. PERGESERAN BUDAYA MASYARAKAT BENGKULU DALAM TRANSFORMASI MOTIF HURUF ARAB BATIK BESUREK Anggo Ahmad Saputra, Krishna Hutama, Yan Yan Sunarya	29-46
4. KAJIAN SENSUALITAS PRIA PADA IKLAN MIRAEEL SUGAR WAX VERSI JEFRI NICHOL DENGAN TEORI KRITIK SENI FELDMAN Monica Revias Purwa Kusuma	47-58
5. TINJAUAN MATERIAL UMPAN PANCING IKAN ARTIFISIAL Ardo Bernando	59-66
6. KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI UNTUK POSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS Dikdik Adikara Rachman, Yosua Reydo Respati, Tommy H. Prihartanto, Januar Ivan..	67-88
7. PERANCANGAN <i>JOURNALING BOOK</i> BERTEMA <i>SELF-LOVE</i> UNTUK GEN Z (STUDI KASUS: PEREMPUAN KELAHIRAN 1997-2012) Annisa Dinar Azahra, Elda Franzia Jasjfi, Agung Eko Budiwaspada	89-112
8. <i>LITERATURE REVIEW</i> : PROMOTIONAL SIGNAGE DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PERILAKU KONSUMEN DI INDUSTRI RITEL FESYEN Saifurohman, Gregorius Prasetyo Adhitama	113-132
9. KAJIAN KEEFEKTIFAN KAMPANYE TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN UNTUK GENERASI Z STUDI KASUS: GREENPEACE INDONESIA DAN KEMENTRIAN LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN Ilham Ari Susanto, Drajatno Widi Utomo, Achmad Syarief	133-149
Ucapan Terima Kasih kepada Mitra Bestari	150
Petunjuk Pengiriman Arikel	151-153

KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI UNTUK POSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS

Sejarah Artikel

Diterima
Maret 2025
Revisi
Maret 2025
Disetujui
April 2025
Terbit Online
April 2025

CRITICAL REVIEW OF USAKTI DKV STUDY PROGRAM COURSE GROUPS FOR POSSIBILITY OF CONNECTIVITY BETWEEN SYLLABI

**Dikdik Adikara Rachman^{1*}, Yosua Reydo Respati²,
Tommy H. Prihartanto³, Januar Ivan⁴**

*Penulis Koresponden:
adikara@trisakti.ac.id

^{1, 2, 3, 4} Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan
Desain, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia

Abstract

Critical Review of Usakti DKV Study Program Course Groups for Possibility of Connectivity Between Syllabi. The major curriculum change in 2023 is seen as a momentum to conduct a critical review of all course groups. These course groups are considered as an important foundation to strengthen the connectivity between syllabi. The results of the critical review are prepared as constructive material to face future curriculum changes, both minor and major. The possibility of connectivity in the context of DKV learning is believed to contribute to the framework of strengthening teaching materials that are comprehensive and non-territorial between one course and another, so that students gain better understanding and learning experiences. Another result of this research is to offer the uniqueness of DKV in all practical courses. The research uses a qualitative descriptive method and was conducted in 2024 within the scope of the DKV study program, FSRD Universitas Trisakti.

Keywords: Course Groups, Connectivity Possibilities, Syllabus, DKV Study Program

Abstrak

Kajian Kritis Terhadap Kelompok Mata Kuliah Prodi DKV Usakti Untuk Possibilitas Konektivitas Antar Silabus. Kurikulum perubahan major tahun 2023 dipandang sebagai momentum melaksanakan kajian kritis terhadap semua kelompok mata kuliah. Kelompok mata kuliah tersebut dipandang sebagai landasan penting untuk memperkuat konektivitas antar silabus. Hasil dari kajian kritis disiapkan sebagai materi konstruktif untuk menghadapi perubahan kurikulum baik minor maupun major di waktu mendatang. Possibilitas konektivitas dalam konteks pembelajaran DKV diyakini mempunyai kontribusi bagi kerangka penguatan materi ajar yang utuh dan tidak teritorial antar satu mata kuliah dengan yang lainnya sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar lebih baik. Hasil lain dari penelitian ini adalah menawarkan kekhasan DKV pada semua mata kuliah praktik. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dilaksanakan pada tahun 2024 di lingkup program studi DKV FSRD Universitas Trisakti.

Kata kunci: Kelompok mata kuliah, Possibilitas konektivitas, Silabus, Program Studi DKV

Pendahuluan

Artikel ini adalah luaran penelitian tentang kelompok mata kuliah dan koneksi antar Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dalam keilmuan DKV lingkup Program Studi DKV FSRD Usakti yang distimulasi oleh pelaksanaan perubahan kurikulum major tahun 2023 selanjutnya menjadi suatu kajian kritis. Dalam penelitian, RPS dilihat sebagai silabus yang memberi sejumlah informasi untuk membangun posibilitas konektivitas antar silabusnya dalam rangka membangun keutuhan pembelajaran DKV bagi mahasiswanya.

Pada saat melaksanakan penelitian terdapat beberapa inkonsistensi argumen dasar pengelompokan yaitu yang berdasarkan semester dan yang lainnya oleh kedekatan mata kuliah. Perbedaan ini berdampak pada nama kelompok yang kurang relevan dengan daftar mata kuliah didalamnya selain tidak diikuti pemahaman fungsi kelompok mata kuliah. Oleh karena itu diperlukan kajian kritis untuk menata ulang kelompok beserta daftar mata kuliahnya termasuk penamaan baru kelompok yang logis berdasarkan suatu azas tertentu.

Problem berikutnya adalah konektivitas antar silabus kurang diperhatikan yang berpotensi menciptakan isolasi mata kuliah dari yang lainnya. Kasus keterisolasian terjadi pada mata kuliah teori dari mata kuliah praktik atau sebaliknya kemudian koneksi antara mata kuliah dasar dengan mata kuliah di semester berikutnya hingga pada tahap Tugas Akhir. Tentang isu ini perlu pembahasan komprehensif dalam rangka evaluasi kurikulum. Oleh karena itu bobot penilaian proses pembelajaran secara kualitatif kurang diperhatikan.

Dengan persoalan tersebut membentuk kondisi anomali pada silabus dan berdampak pada koordinasi mata kuliah tidak berfungsi dengan seharusnya selain proses pembelajaran DKV sulit dipahami. Apabila kondisi ini diabaikan maka kondisi anomali akan terulang, terjadi inefisiensi dan kehilangan efektifitas di waktu mendatang pada saat melaksanakan perubahan kurikulum skala minor ataupun major. Dalam pendidikan formal penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah silabus yang terhubung secara sistematis.

Kekhasan DKV FSRD Usakti adalah suatu tuntutan yang harus segera dituntaskan mengingat kompetisi program studi DKV yang semakin meningkat karena banyak universitas membuka program yang sama. Contohnya DKV Untar pada spesialisasi Ilustrasi Digital, Media dan Advertising, Intermedia, Desain Grafis, dan Animasi, DKV Binus pada keterampilan, DKV UMN pada pembelajaran berbasis teknologi, dan banyak lagi yang bertumpu pada *skill*. Fondasi kekhasan DKV Usakti sangat mungkin menggabungkan *skill* dengan pendekatan penciptaan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas dirumuskan masalah sbb;

- Bagaimana menyikapi kelompok mata kuliah yang sudah ada (*existing*) yang berbasis semester menjadi logis, relevan, dan lebih koordinatif?
- Dalam rangka pembelajaran DKV lebih utuh, bagaimana menempatkan kedudukan silabus mata kuliah dengan yang lainnya supaya posibilitas konektivitas terpenuhi?
- Kekhasan apa yang bisa dibangun dari kajian ini untuk Prodi DKV Usakti?

Penelitian

Jenis penelitian yang dipandang tepat adalah deskriptif kualitatif menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu dengan metode dokumentasi, karena sumber data yang digunakan seutuhnya bersifat dokumentatif (Moleong, 2017). Terkait dengan konektivitas antar silabus mulai dari Semester I hingga VIII yang cukup kompleks, Haryono (2020) mengatakan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami kompleksitas persoalan yang diteliti secara mendalam. Penelitian ini memiliki jadwal yang pasti, Somantri (2005) mengatakan bahwa penelitian kualitatif dibatasi oleh waktu.

Tujuan penelitian adalah;

- a. Primer
 - Membangun ulang kelompok mata kuliah berdasarkan suatu azas yang logis dan relevan yang menunjukkan akuntabilitas proses.
 - Membangun konektivitas antar silabus supaya pembelajaran DKV lebih utuh.
 - Landasan koordinasi mata kuliah yang dikelola oleh koordinator lebih *reliable* dan berfungsi dengan seharusnya.
 - Hasilnya dapat diterapkan secara efisien dan efektif sebagai landasan kerja untuk nanti melaksanakan perubahan kurikulum skala minor maupun major.
- b. Sekunder
 - Membangun dasar kekhasan prodi DKV khususnya pada mata kuliah praktik.

Landasan Teori

Problematika dalam keterhubungan antar materi dalam silabus terjadi UNIVIC Sorong, dalam kasus Pendidikan Bahasa Indonesia, Soulisha (2018) menjelaskan tentang fakta bahwa banyak Silabus dengan SAP yang disusun oleh dosen yang bersangkutan memiliki kekurangan yaitu tidak ada keterkaitan dan materi tidak sesuai silabus. Kasus ini mengakibatkan gagal pembelajaran, Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993) bahwa pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik.

Kurikulum dan silabus adalah hal pertama yang harus dipikirkan dosen sebelum membahas materi ajar, metode, atau buku referensi. Sagala (2008) menyatakan tanggung jawab penyusunan silabus terletak pada kapasitas dan kapabilitas dosen. Hal senada dikemukakan oleh Knowles (1980) dalam konteks andragogi, sementara Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007) dalam pengembangan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) menyampaikan tentang pentingnya kapasitas dan kompetensi pengajar. Pribadi (2009) menekankan bahwa perguruan tinggi perlu melakukan penyegaran dan pembaruan terhadap aktivitas dan proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

Merujuk kepada pandangan Dick dan Carey (2006) yaitu bahwa terjadinya proses pembelajaran harus dirancang secara terstruktur dan terencana. Pandangan ini mengarah pada perlunya suatu perangkat rencana dan pengaturan pelaksanaan pembelajaran yang disebut silabus. Konektivitas dapat diartikan sebagai sistem yang diadopsi dari teori sistem (Pribadi, 2009) artinya *output* silabus menjadi *input* silabus di semester berikutnya.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah menggunakan kepustakaan. Kepustakaan yang dimaksud adalah data fisik dari arsip Rencana Pembelajaran Semester (RPS) perubahan kurikulum major tahun 2023. Dalam penelitian RPS diartikan sebagai silabus mulai dari Semester I hingga VIII yang berhubungan langsung dengan keilmuan DKV pada konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia. Mata kuliah dibawah pengelolaan langsung universitas dan mata kuliah pilihan yang ditetapkan oleh fakultas dan program studi tidak termasuk bagian dari penelitian karena untuk menjaga tujuan penelitian.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah deskriptif-analisis, dengan cara menyunting, menganalisis, dan menyatukan permasalahan atau pengambilan keputusan kesimpulan yaitu model penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2010). Analisis data berlaku pada triangulasi antar silabus; a) mata kuliah praktik dengan praktik, b) teori dengan praktik, c) teori dengan teori.

Analisis Data

Kajian kritis konektivitas adalah penelitian spesifik pada silabus kurikulum OBE (*Outcome - Based Education*) 2023. Analisis berlaku pada 42 silabus mata kuliah prodi S1 DKV Usakti yang berkenaan langsung dengan keilmuan DKV. Di luar jumlah tersebut yang tidak dianalisis sebanyak 12 mata kuliah pilihan dan mata kuliah yang dikelola langsung oleh universitas seperti *Creativepreneurship*, Agama, Kewarga-negaraan, Pancasila, dan Bahasa Indonesia.

1. Kelompok Mata Kuliah

Pengelompokan mata kuliah dari Semester I s/d VIII berdasarkan perubahan kurikulum major tahun 2023 adalah;

Tabel 1. Kelompok Mata Kuliah
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

No	Kelompok Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sem	SKS
1	Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain	Pengetahuan Dasar Rupa	1	4
		Prinsip Prinsip Desain	1	6
		Sejarah DKV	1	2
		Komunikasi Visual	2	2
		Eksplorasi Visual	2	4
2	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2
3	Fotografi dan Komputer	Fotografi	4	4
		Videografi	3	3
		Grafis Vektor	2	3
		Digital Imaging	3	3
		Komputer Grafis 3D	3	3
		AI Generated Art	3	3
		Video Editing	3	4
4	Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset	Psikologi Sosial	4	2
		Literasi Isu dan Konteks	6	3
		Metodologi Visual	3	3
		Metodologi Penelitian	5	3
		Seminar	6	4
5	Desain Grafis	Tipografi Fundamental	2	4
		Tipografi Eksploratif	3	3
		Dasar Konsep Visual (DKV dasar)	2	4
		2D Motion Graphic	5	3
		Merencana Grafis Informasi	3	6
		Merencana Grafis Identitas	4	6
		Merencana Grafis Industrial	5	6
		Desain Hibrida	4	3
		Manajemen Produksi	4	3
		Seni Grafis	5	2
		Packaging Design	5	4
		Advertising	6	3
		Web Design	6	3

6	Multimedia	Multimedia Fundamental	3	6
		Multimedia Eksperimental	4	6
		Multimedia Industrial	5	6
		Audio Post Production	4	3
		Pra Produksi	4	3
		Animasi Fundamental	4	3
		Film Making	4	4
		Animasi Eksploratif	5	3
		Sound Design	4	3
		Film Animasi	5	4
		Immersive Media	6	3
		Wastra Warna	6	3
7	Pengembangan Profesi	Portfolio Design	5	3
		Desain dan Profesi	6	3
		Kerja Profesi	7	6
		Tugas Akhir	8	8

Terdapat tujuh kelompok mata kuliah berbasis semester yang menampung semua mata kuliah konsentrasi Desain Grafis (DG) dan Multimedia (MM). Dasar pengelompokan berbasis semester ini tidak ditopang oleh argumen yang rasional melainkan oleh alasan administratif. Pengelompokan ini tidak mengganggu proses pembelajaran namun dipandang perlu ditata kembali dengan cara reposisi mata kuliah sesuai kedekatan dan kesinambungan.

Penataan diperlukan melihat kepada contoh pada Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain terdapat mata kuliah Sejarah DKV dan Komunikasi Visual digabungkan dengan mata kuliah praktik. Dua mata kuliah tersebut lebih logis berada di kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset. Kemudian pada kelompok mata kuliah Gambar dan Ilustrasi dicantumkan mata kuliah pilihan yaitu Novel Grafis dan Gambar Figur. Penggabungan ini menunjukkan mata kuliah yang tidak membedakan mana sebagai inti dengan pilihan.

Contoh yang disebutkan tadi adalah indikator agar semua mata kuliah dicermati kembali untuk membangun tertib kelompok. Oleh karena itu penataan ulang mata kuliah pada satu kelompok memperhatikan;

- Keterkaitan atau kedekatan antar materi ajar berdasarkan jenjang semester.
- Pemahaman bahwa jenjang semester adalah suatu sistem kesinambungan materi pembelajaran.
- Relevansi antar mata kuliah teori dan praktik mengingat proses pembelajaran DKV memerlukan keterampilan teknis dan pemahaman yang memadai untuk solusi kreatif terhadap suatu masalah.

2. Prosedur Pengelompokan Ulang

Prosedur penataan ulang mata kuliah pada satu kelompok adalah;

- a. Pemetaan ulang pengelompokan mata kuliah berdasarkan keterkaitan materi ajar mata kuliah baik pada konsentrasi Desain Grafis maupun Multimedia.
- b. Reposisi mata kuliah dari dan ke kelompok lain.
- c. Penamaan baru kelompok mata kuliah sesuai dengan mata kuliah didalamnya.

Hasil dari prosedur menjadi dasar membangun posibilitas konektivitas antar mata kuliah.

Pengelompokan ulang tetap memperhatikan pendidikan DKV Usakti terutama pada;

- a. Pengembangan keilmuan DKV untuk menawarkan solusi kreatif dari problematika masyarakat urban dan lingkungan.
- b. Kurikulum Program Studi DKV sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan industri media komunikasi.
- c. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) tahun 2015 pada konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.
- d. Proses pembelajaran untuk pengembangan kreativitas dan wawasan *civitas academica*, meningkatkan mutu pendidikan dan pelayanan kepada mahasiswa.

3. Analisis Kelompok Mata Kuliah

Di bawah ini adalah eksisting kelompok mata kuliah berdasarkan semester yang dianalisis pada kelompok dan mata kuliah mulai dari Semester I hingga VIII yang mewadahi mata kuliah konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.

Tabel 2. Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain dan Gambar dan Ilustrasi
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

No	Kelompok Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sem	SKS
1	Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain	Pengetahuan Dasar Rupa	1	4
		Prinsip Prinsip Desain	1	6
		Sejarah DKV	1	2
		Komunikasi Visual	2	2
		Eksplorasi Visual	2	4
2	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2

Pembuktian bias kelompok basis semester dapat dilihat pada Gambar Bentuk yang diajarkan di Semester I yang ditempatkan pada Kelompok Gambar dan Ilustrasi yang seharusnya berada pada Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain oleh karena pada RPS Gambar Bentuk disebutkan tentang belajar struktur dan logika artinya belajar materi dasar. Sementara materi ajar Ilustrasi fundamental belajar logika visual, sejarah, dan konteks serta keterampilan menggunakan ragam media dan teknik, dan tahapan visualisasi narasi. Artinya Ilustrasi fundamental mempelajari hal yang lebih kompleks.

Dalam sejarah desain grafis seperti yang dikemukakan oleh Meggs & Purvis (2012) bahwa temuan tulisan digabung dengan piktorial paling tua sekitar 3600 SM. Fakta itu dijadikan alasan kenapa Ilustrasi dan Tipografi harus dalam satu kelompok. Doyle (2018) menjelaskan praktik Ilustrasi tercatat sejak tahun 1500 SM. Respati (2018) pada materi ajar Sejarah DKV mencantumkan kehadiran fotografi awal abad 20 menjadi bagian dari desain grafis. Historis ini memungkinkan ilustrasi, tipografi, dan fotografi berada dalam satu kelompok.

Tabel 3. Kelompok Gambar dan Ilustrasi
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

3	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2

Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain semua mata kuliah praktik adalah gambar instrumental yang disiapkan untuk berpikir desain dan dituntut untuk patuh pada logika serta struktur bentuk dan seharusnya termasuk Gambar Bentuk. Membedakan gambar dengan ilustrasi dinyatakan oleh Hayes (1969) bahwa gambar sebagai desain dan ilustrasi merupakan istilah bagi visual yang memiliki cerita dan situasi tertentu.

Masih dalam kelompok yang sama, terdapat Sejarah DKV dan Komunikasi Visual. Penamaan istilah teori pada nama kelompok semata-mata untuk mengakomodasi dua mata kuliah teori tersebut. Seharusnya dua pelajaran ini berada di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset bersama dengan mata kuliah;

Tabel 4. Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

4	Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset	Psikologi Sosial	4	2
		Literasi Isu dan Konteks	6	3
		Metodologi Visual	3	3
		Metodologi Penelitian	5	3
		Seminar	6	4

Grafis Vektor pada Kelompok Fotografi dan Komputer lebih tepat dalam Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain, mengingat pada CPMK2, 3, dan 4 Grads Vektor dinyatakan secara eksplisit sebagai – mata kuliah – dasar yang menggunakan *software* Adobe Illustrator. Mata kuliah ini suatu pembelajaran adaptatif pada penggunaan perangkat lunak yang nilainya sama dengan tugas yang berbasis teknik dan media konvensional seperti cat air, spidol marker, pensil warna, ballpoint dsb.

Hal yang sama berlaku untuk *Digital Imaging*, pada Kelompok Fotografi dan Komputer, yaitu belajar teknik dasar penguasaan visual secara sederhana menggunakan Adobe Photoshop untuk *compositing*, *color editing*, *beauty retouching*, dan animasi GIF. Komputer Grafis 3D yang mendeskripsikan pembelajarannya sebagai awal menggunakan *software* 3D Max untuk melatih pembuatan teknik 3D *image* pada logo, *branding*, *packaging*, dan media promosi lainnya, maka sebaiknya berada di Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain.

Tabel 5. Kelompok Fotografi dan Komputer.
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

5	Fotografi dan Komputer	Fotografi	4	4
		Videografi	3	3
		Grafis Vektor	2	3
		<i>Digital Imaging</i>	3	3
		Komputer Grafis 3D	3	3
		<i>AI Generated Art</i>	3	3
		<i>Video Editing</i>	3	4

Video Editing didalam deskripsinya menyatakan pengembangan teknik *editing* untuk visualisasi konsep komunikasi visual yang menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan After Effects. Mata kuliah ini bagian dari Multimedia sehingga lebih tepat berada di Kelompok Multimedia.

Tabel 6. Kelompok Mata Kuliah Desain Grafis.
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

6	Desain Grafis	Tipografi Fundamental	2	4
		Tipografi Eksploratif	3	3
		Dasar Konsep Visual (DKV dasar)	2	4
		<i>2D Motion Graphic</i>	5	3
		Merencana Grafis Informasi	3	6
		Merencana Grafis Identitas	4	6
		Merencana Grafis Industrial	5	6
		Desain Hibrida	4	3
		Manajemen Produksi	4	3
		Seni Grafis	5	2
		<i>Packaging Design</i>	5	4
		Advertising	6	3
		<i>Web Design</i>	6	3

Pada Kelompok Desain Grafis, terdapat Dasar Konsep Visual, mata kuliah ini seharusnya berada di Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain karena sifat materi ajarnya yang prinsipil sejajar dengan Pengetahuan Dasar Rupa, Prinsip Prinsip Desain, dan Eksplorasi Visual sebagai pengetahuan dasar untuk Konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.

Advertising sangat erat hubungannya dengan Desain Grafis namun bila ditelaah lebih dalam advertising belajar tentang teori komunikasi pemasaran berbasis kasus, sehingga lebih tepat berada di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset. Brierley (1995) menyatakan advertising berisi penjelasan teoritis termasuk penelitian kualitatif dan kuantitatif pasar dan produk.

Manajemen Produksi dalam deskripsinya fokus pada proyek DKV yang menyatakan bagaimana mengelola proyek DKV mulai dari merencanakan, melaksanakan hingga mengevaluasi. Selain itu belajar tentang metodologi manajemen proyek, pemikiran desain, *branding*, pemasaran, dan penggunaan teknologi dalam DKV. Melihat deskripsi ini maka Manajemen Produksi lebih tepat di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset.

Web Design pada deskripsinya menyatakan tentang pengembangan pemahaman dan kemampuan perancangan *web design* untuk menunjang konsep pemasaran komunikasi visual, kaitan antara keilmuan teknik informatika dengan keilmuan desain komunikasi visual. Termasuk diantaranya aplikasi desain dengan *user interface* dan html sederhana sehingga *Web Design* memungkinkan di Kelompok Multimedia tapi telah lama dipraktikan oleh desain grafis oleh karena itu tetap di Kelompok Desain Grafis. Untuk mata kuliah lainnya tidak mengalami reposisi karena dipandang sesuai dengan kedudukan pada kelompoknya.

4. Analisis Nama Kelompok

Setelah Sejarah DKV dan Komunikasi Visual pindah dari Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain di saat yang sama ada penambahan mata kuliah dasar lainnya yang menggunakan *software* untuk rekayasa visual sehingga karakteristik teknologi harus diakomodasi. Dengan perubahan ini maka nama baru yang diusulkan adalah “Kelompok Dasar dan Rekayasa Rupa”.

Setelah Gambar Bentuk direposisi dari Kelompok Gambar dan Ilustrasi ke “Dasar dan Rekayasa Rupa” kemudian atas pertimbangan historis desain grafis moderen tentang ilustrasi, tipografi ditambah fotografi maka nama baru yang diusulkan adalah “Kelompok Tipografi Ilustrasi Fotografi” (TIF) mengganti Kelompok Gambar dan Ilustrasi.

Pada Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset mata kuliahnya bertambah oleh Sejarah DKV, Komunikasi Visual, Advertising, dan Manajemen Produksi. Penambahan ini menambah bobot teoritis pada kurikulum. Oleh karena itu nama yang diusulkan adalah “Referensi, Sejarah, dan Teori”.

Kelompok Fotografi dan Komputer, setelah sejumlah mata kuliahnya direposisi seperti Grafis Vektor, *Digital Imaging*, dan Komputer Grafis 3D ke Kelompok “Dasar dan Rekayasa Rupa”, kemudian *Video Editing* ke Kelompok Multimedia. Dengan sendirinya kelompok ini tidak ada lagi.

Kelompok Desain Grafis, Kelompok Multimedia, dan Kelompok Pengembangan Profesi adalah tiga kelompok yang tidak berubah namanya karena dipandang telah sesuai berdasarkan mata kuliah didalamnya. Di bawah ini reposisi disederhanakan pada tabel.

Tabel 7. Nama baru kelompok dan reposisi mata kuliah

Dasar & Rekayasa Rupa	Referensi Sejarah dan Teori	Pengembangan Profesi	Tipografi Ilustrasi Fotografi (TIF)
• Prinsip Prinsip Desain • Pengetahuan Dasar Rupa • Eksplorasi Visual • Gambar Bentuk • Dasar Konsep Visual • <i>Digital Imaging</i> • Grafis Vektor • Komputer Grafis 3D	• Sejarah DKV • Komunikasi Visual • Psikologi Sosial • Metodologi Visual • Advertising • Manajemen Produksi • Metodologi Penelitian • Seminar	• Portfolio Design • Desain dan Profesi • Kerja Profesi • Tugas Akhir	• Ilustrasi Fundamental • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Fundamental • Tipografi Eksploratif • Fotografi
Mata Kuliah Pilihan	Desain Grafis	Multimedia	
• Novel Grafis • Gambar Figur • Seni Grafis • Wastra Warna • <i>AI Generated Art</i> • Videografi • <i>Audio Post Production</i> • Seni Lukis Batik • Seni Keramik • <i>Street Photography</i> • Konseptual Fotografi • Bhs Inggris	• 2D Motion Graphic • Merencana Grafis Informasi • Merencana Grafis Identitas • Merencana Grafis Industrial • Desain Hibrida • Packaging Design • <i>Web Design</i>	• Multimedia Fundamental • Multimedia Eksploratif • Multimedia Industrial • Pra Produksi • Animasi Fundamental • Animasi Eksploratif • Film Making • Sound Design • Film Animasi • Immersive Media	

Dengan perubahan nama kelompok dan reposisi mata kuliah berazaskan pada kedekatan (*proximity*) dan keberlanjutan (*continuity*) ini dipandang sebagai langkah membangun konektivitas antar silabus yang mengacu kepada informasi dalam RPS yaitu ‘mata kuliah penguat untuk’ dan ‘mata kuliah penguat dari’, dilengkapi dari deskripsi mata kuliah, CPL, dan CPMK. Dengan acuan informasi tersebut diharapkan konektivitas memperoleh reliabilitas.

5. Kelompok Mata Kuliah Pilihan

Beberapa mata kuliah pilihan memiliki kedekatan tradisi dengan seni rupa, kerajinan, dan desain, diantaranya Novel Grafis, Gambar Figur, Wastra Warna, Seni Batik, Seni Grafis, Seni Keramik, dll. Realita sekarang dengan kehadiran teknologi untuk visual telah berkembang signifikan harus dimanfaatkan seoptimal mungkin, contohnya *AI Generated Art*, *Videografi*, *Audio Post Production*.

Semua mata kuliah pilihan memperkaya pengalaman estetika mahasiswa, memberi kedalaman bagi penciptaan, konsep, dan kematangan karya DKV. Se jauh ini novel grafis dipakai pada proyek Tugas Akhir sementara yang lainnya seperti seni grafis, dan wastra warna dan yang lainnya belum dieksplorasi untuk kepentingan Tugas Akhir.

6. Posibilitas Konektivitas

Setelah reposisi mata kuliah selanjutnya membangun posibilitas konektivitas dari Semester I hingga VIII berdasarkan azas kedekatan (*proximity*) dan kesinambungan (*continuity*).

Tabel 8. Konektivitas Mata Kuliah Semester I; Untuk.

Semester I

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Pengetahuan Dasar Rupa	Tidak ada	• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Video Editing</i>
2	Sejarah DKV	sda	• Ilustrasi Fundamental • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Fundamental • Animasi Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental
3	Prinsip Prinsip Desain	sda	• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • <i>Digital Imaging</i> • Film Animasi • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • <i>Video Editing</i> • Tipografi Eksploratif
4	Gambar Bentuk	sda	• Ilustrasi Fundamental • Merencana Multimedia Eksploratif • Merencana Grafis Informasi

Tabel 9. Konektivitas Mata Kuliah Semester II; Untuk.

Semester II

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Komunikasi Visual		• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • Tipografi Eksploratif
2	Eksplorasi Visual		• Ilustrasi Fundamental • <i>Digital Imaging</i> • Animasi, • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • Videografi
3	Tipografi Fundamental		• Tipografi Eksploratif • Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Digital Imaging</i>
4	Grafis Vektor		• Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Video Editing</i>
5	Dasar Konsep Visual		• Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Metodologi Visual • <i>Digital Imaging</i>

Semua mata kuliah Semester I dan II posisinya sebagai mata kuliah penguat dari rangkaian mata kuliah di Semester III dan berikutnya.

Semester III adalah awal konektivitas mulai kompleks karena setiap mata kuliah mendapat ‘mata kuliah penguatan dari’ dan sebagai ‘mata kuliah penguatan untuk’. Merencana Grafis Informasi tidak memperoleh konektivitasnya karena tidak ada RPS. Status mata kuliah pra syarat berlaku di Merencana Grafis maupun Multimedia, walaupun RPS Merencana Grafis Informasi tidak tersedia biasanya menjadi pra syarat untuk Merencana Grafis Identitas. Penggunaan kata penyesuaian pada *Video Editing* adalah suatu asumsi terhadap informasinya yang kurang memadai.

Tabel 10. Konektivitas Mata Kuliah Semester III; Dari dan Untuk.

Semester III

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Metodologi Visual	• Prinsip Prinsip Desain • Pengantar Dasar Rupa • Komunikasi Visual • Dasar Konsep Visual	• Desain Hibrida • Merencana Grafis • Merencana Multimedia • Seminar • Tugas Akhir

2	Ilustrasi Fundamental	• Pengetahuan Dasar Rupa, • Prinsip Prinsip Desain, • Gambar Bentuk, • Eksplorasi Visual. • Sejarah DKV	• Ilustrasi Eksploratif, • Tipografi, • Animasi, • Merencana Grafis • Merencana Multimedia, • Desain Hibrida
3	Digital Imaging	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Eksplorasi Visual	Diasumsikan pada; • <i>Film Making</i>, • Merencana Multimedia Eksploratif • Animasi Eksploratif • Film Animasi
4	Merencana Multimedia Fundamental	• Dasar Konsep Visual • Pengetahuan Dasar Rupa, • Prinsip Prinsip Desain, • Gambar Bentuk, • Grafis Vektor, • Eksplorasi Visual	• Merencana Multimedia Eksploratif
5	Merencana Grafis Informasi	(Tidak ada RPS/silabus)	(Tidak ada RPS/silabus)
6	<i>Video Editing</i>	Penyesuaian • Tipografi Fundamental, • Digital Imaging, • Grafis Vektor	• <i>Film Making</i> • Merencana Multimedia Eksploratif • <i>2D Motion Graphic</i> • Film Animasi • <i>Sound Design</i>
7	Tipografi Eksploratif	• Tipografi Fundamental • Prinsip Prinsip Desain • Sejarah DKV	• Desain Hibrida • Merencana Grafis Identitas • Ilustrasi Eksploratif

Tabel 11. Konektivitas Mata Kuliah Semester IV; Dari dan Untuk

Semester IV

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	<i>Sound Design</i>	• <i>Video Editing</i>	• <i>2D Motion Graphic</i>, • Pra Produksi, • Animasi Fundamental, • Film Animasi, • Merencana Multimedia • <i>Immersive Media</i>
2	Manajemen Produksi	• Komunikasi Visual, • Dasar Konsep Visual, • Metodologi Visual	• Merencana Grafis Industrial, • Portofolio Desain, • Advertising, • Tugas Akhir
3	<i>Film Making</i>	Yang baru; • Grafis Vektor, • <i>Digital Imaging</i>, • <i>Video Editing</i>	• Film Animasi • Portofolio • Tugas Akhir

4	Desain Hibrida	• Prinsip-Prinsip Desain, • Dasar Konsep Visual, • Ilustrasi Fundamental • Tipografi Eksploratif • Digital Imaging, • Grafis Vektor	• Merencana Grafis, • <i>Packaging Design</i>, • Advertising, • Tugas Akhir.
5	Merencana Multimedia Eksploratif	• <i>Video Editing</i>, • Merencana Multimedia Fundamental • Tipografi Eksploratif, • <i>Digital Imaging</i>, • Dasar Konsep Visual, • <i>Video Editing</i>	• Merencana Multimedia Industrial • <i>Immersive Media</i>
6	Merencana Grafis Identitas	• Merencana Grafis Informasi, • Tipografi Eksploratif, • Ilustrasi Fundamental • Grafis Vektor, • Eksplorasi Visual, • Dasar Konsep Visual	• Merencana Grafis Industrial, • Literasi Isu & Konteks (Pra Tugas Akhir)
7	Pra Produksi	• <i>Video Editing</i> • Tipografi Fundamental/Eksploratif • Ilustrasi Fundamental • Grafis Vektor	• Film Animasi • <i>Film Making</i>, • Merencana Multimedia Industrial
8	Fotografi	• Komunikasi Visual • Eksplorasi Visual • Dasar Konsep Visual • Prinsip Prinsip Desain	• Merencana Grafis Industrial • Merencana Multimedia Industrial • <i>Packaging Design</i> • Advertising • Tugas Akhir
9	Animasi Fundamental	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Metodologi Visual • Tipografi Eksploratif • Ilustrasi Fundamental	• Animasi Eksploratif, • 2D Motion Graphic, • Film Animasi
10	Ilustrasi Eksploratif	• Pengetahuan Dasar Rupa • Prinsip Prinsip Desain • Gambar Bentuk • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Fundamental • Tipografi Fundamental atau Eksploratif	• Tipografi • Film Animasi • Merencana Grafis Industrial • Merencana Multimedia Industrial, • Desain Hibrida. • Merencana Multimedia Industrial, • 2D Motion Graphic • Potofolio • <i>Packaging Design</i> • Merencana Grafis Industrial

Semester IV jumlah mata kuliah yang banyak untuk Konsentrasi Desain Grafis bersama Multimedia. Jumlah ini karena pengaturan jumlah sks dan penempatan mata kuliah secara keseluruhan dalam delapan semester.

Tabel 12. Konektivitas Mata Kuliah Semester V; Dari dan Untuk

Semester V

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	Metodologi Penelitian	• Prinsip Prinsip Desain, • Pengantar Dasar Rupa, • Komunikasi Visual • Dasar Konsep Visual	• Merencana Grafis • Merencana Multimedia • Desain Hibrida • <i>Film Making</i> • Tipografi Eksplorasi • Ilustrasi Eksploratif • Animasi Eksploratif • Film Animasi • <i>Packaging Design</i> • <i>Immersive Media</i> • Advertising • Literasi Isu dan Konteks • Tugas Akhir
2	Animasi Eksploratif	• Animasi Fundamental • Grafis Vektor • Tipografi Eksploratif • Digital imaging • <i>Sound Design</i>	• <i>Immersive Media</i> • Portofolio • Tugas Akhir
3	2D Motion Graphic	• Prinsip-Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi • Tipografi • Digital Imaging • Grafis Vektor	• <i>Advertising</i> • Kerja Profesi • Tugas Akhir
4	Portofolio Desain	Semua mata kuliah praktik berpotensi untuk menjadi portofolio sesuai minat profesi individu mahasiswa.	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
5	Merencana Multimedia Industrial	Penyesuaian • <i>Sound Design</i> • Fotografi • Metodologi Visual • Merencana Multimedia Eksploratif	Penyesuaian • Kerja Profesi • Tugas Akhir
6	Merencana Grafis Industrial	• Metodologi Desain • Dasar Konsep Visual • Prinsip Prinsip Desain	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
7	Film Animasi	• Animasi Dasar • Video Editing • <i>Sound Design</i> • <i>Digital Imaging</i> • <i>Film Making</i>	• <i>Immersive Media</i> • Tugas Akhir

8	<i>Packaging Design</i>	• Prinsip Prinsip Desain • Tipografi • Ilustrasi • Fotografi • Metode Visual	• Tugas Akhir
---	-------------------------	--	---

Portofolio dalam tabel ditulis mendapat ‘mata kuliah penguat dari’ semua mata kuliah praktik merupakan representasi kemampuan berpikir konseptual dan kualitas karya. Kualifikasi karya portofolio akan lebih baik bila dikondisikan sejak Semester III oleh ketentuan program studi dan dibicarakan dengan mahasiswa sesuai minat dan profesi yang diinginkan.

Tabel 13. Konektivitas Mata Kuliah Semester VI; Dari dan Untuk

Semester VI

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	Seminar	• Metodologi Penelitian • Metodologi Visual	• Tugas Akhir
2	Desain dan Profesi	Nara sumber dari luar; praktisi dan pakar	
3	<i>Immersive Media</i>	Penyesuaian • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • <i>Sound Design</i> • Animasi Eksploratif	Penyesuaian • Tugas Akhir
4	Advertising	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • Manajemen Produksi • Fotografi • Desain Hibrida	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
5	Literasi Isu dan Konteks (Pra TA)	semua mata kuliah baik praktik maupun teori disesuaikan oleh mahasiswanya sendiri berdasarkan topik yang diangkat.	• Tugas Akhir
6	<i>Web Design</i>	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • Fotografi • Metodologi Visual	• Tugas Akhir

Literasi Isu dan Konteks (Pra TA) pada dasarnya memperoleh ‘mata kuliah penguat dari’ teori dan praktik. Kerja Profesi di Semester VII pada hakikatnya melibatkan mata kuliah praktik dan teori sebagai pengalaman dan bekal mahasiswa berinteraksi dengan

pekerjaan dan profesi di sektor industri. Tugas Akhir di Semester VIII merupakan pembuktian integrasi penguasaan mata kuliah praktik dan teori sebagai instrumen perancangan solusi kreatif atas suatu isu/problem yang diangkat dalam proyek Tugas Akhir.

Semua penjelasan di atas dirangkum pada gambar sbb;

Gambar 1. Posibilitas konektivitas antar silabus



Gambar di atas mengungkapkan suatu posibilitas konektivitas antar silabus yang substansinya adalah;

- Posibilitas mata kuliah teori memungkinkan terkoneksi dengan mata kuliah praktik yang selama ini cenderung terisolasi satu sama lain. Contohnya pada Sejarah DKV, Komunikasi Visual dan Metodologi Visual memungkinkan sebagai 'mata kuliah penguat untuk' Ilustrasi Eksploratif dan mata kuliah praktik lainnya. Metode *bridging* untuk kedua mata kuliah tersebut berupa sesi kritik DKV adalah contoh kegiatan yang disisipkan pada mata kuliah praktik merencana di Semester IV.
- Posibilitas mata kuliah praktik sebagai 'mata kuliah penguat untuk' teori. Dalam arti mata kuliah praktik dipahami mempunyai muatan informasi teoritis. Bentuk koneksi berupa keharusan membuat konsep tertulis pada mata kuliah merencana. Konektivitas ini diharapkan akan memperkuat berpikir konseptual.
- Posibilitas mata kuliah praktik sebagai 'mata kuliah penguat untuk' praktik adalah konektivitas yang umum namun bisa dipikirkan kembali untuk mata kuliah teori tertentu sebagai pra syarat bagi mata kuliah praktik.
- Banyaknya mata kuliah praktik dengan satuan kredit semester yang besar serta didukung oleh delapan mata kuliah teoritis kontekstual. Ini menandakan persiapan sistematis melahirkan desainer berkualifikasi tinggi tetapi bisa kehilangan nilai apabila tidak dibangun konektivitas.

Manfaat yang dapat diambil dari konektivitas terletak pada pembelajaran sbb;

- a. Pemahaman yang lebih mendalam; dengan menghubungkan materi dari berbagai mata kuliah, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang materi yang dipelajari.
- b. Pengembangan keterampilan interdisipliner; konektivitas antar mata kuliah membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan di berbagai bidang, seperti pemecahan masalah, analisis kritis, dan kreativitas.
- c. Aplikasi praktis; mahasiswa dapat melihat bagaimana teori yang dipelajari dalam satu mata kuliah dapat diterapkan dalam konteks praktis di mata kuliah lain, sehingga meningkatkan relevansi dan aplikasi pengetahuan.
- d. Inovasi dan kreativitas; dengan mengintegrasikan berbagai perspektif dan pendekatan dari berbagai mata kuliah, mahasiswa dapat menciptakan solusi inovatif dan kreatif untuk masalah yang kompleks.
- e. Efisiensi pembelajaran; konektivitas antar mata kuliah dapat membantu mengurangi redundansi dalam kurikulum, sehingga waktu dan sumber daya dapat digunakan lebih efisien.

Dengan memanfaatkan konektivitas antar mata kuliah, program studi DKV dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan holistik, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

7. Potensi Kekhasan

Dari penyesuaian dan konektivitas bisa dijadikan dasar membangun kekhasan program studi DKV Usakti yaitu pembelajaran berbasis eksploratif pada mata kuliah praktik. Dengan memiliki kekhasan, program studi dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat luas.

Beberapa alasan penting memiliki kekhasan adalah Daya Tarik bagi calon mahasiswa baru, Identitas dan *Branding* yang lebih mudah dikenali publik, Keunggulan Kompetitif dengan program studi lain yang serupa, Relevansi dan Adaptabilitas memungkinkan program studi untuk tetap relevan dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan industri dan masyarakat, Pengembangan Keterampilan Khusus supaya mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan khusus yang sesuai dengan kekhasan program studi yang dapat meningkatkan peluang karir mereka di bidang tertentu, dan Kolaborasi dan inovasi dimana keunikan program studi dapat mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pengajaran dan penelitian, yang dapat menghasilkan solusi kreatif untuk masalah yang kompleks.

Kekhasan eksploratif berpeluang besar karena ketersediaan *software* dan pilihan aplikasi, namun tetap perlu dikonstruksi oleh pandangan paradigmatis DKV selain memperhatikan perkembangan kebutuhan industri dan kompetisi. Suparno (2008)

memberi pandangan bahwa dengan eksploratif dalam belajar itu tidak hanya sekedar dihafal, dipahami dan diingat, tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar yang dimana siswa diajak untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Kredibilitas kelompok mata kuliah yang basisnya semester tidak mempunyai cukup argumen karena pertimbangannya kurang memadai, walaupun demikian pengelompokan tersebut selama ini tidak berpengaruh signifikan terhadap kelancaran seluruh proses pembelajaran mulai dari semester pertama hingga akhir. Ini menunjukkan bahwa pengelompokan bukan suatu ancaman dan tidak berdampak signifikan pada kurikulum. Bagaimanapun kelompok mata kuliah harus dilihat dari perspektif yang lebih luas bukan sebatas administratif.

Penamaan baru pada kelompok mata kuliah disesuaikan setelah reposisi mata kuliah dari/ke kelompok mata kuliah yang lain berdasarkan azas kedekatan (*proximity*) dan kesinambungan (*continuity*), mengganti pendekatan kelompok berbasis semester. Dampak positif reposisi memungkinkan untuk membangun konektivitas antar silabus sehingga satu dengan mata kuliah lainnya terintegrasi. Reposisi ini berlaku hanya pada mata kuliah inti dalam keilmuan DKV. Kelompok mata kuliah pilihan dipisahkan karena tujuannya berbeda.

Secara garis besar, bahwa hubungan antar silabus adalah penting untuk merumuskan bahwa setiap materi ajar dipastikan memberi landasan pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman bagi mahasiswa dalam konteks keutuhan proses pembelajaran DKV. Selain itu, konektivitas antar silabus memberi manfaat yang signifikan terhadap seluruh proses pembelajaran. Dalam ranah administrasi konektivitas memudahkan koordinator mata kuliah melaksanakan koordinasi sebaik mungkin.

Konektivitas yang dikemukakan kedudukannya bukan *template* karena bisa berubah sesuai kebutuhan kurikulum. Oleh karena itu konektivitas merupakan posibilitas atau sebagai pola untuk efisiensi dan efektifitas kerja pada saat menghadapi perubahan kurikulum baik minor maupun major di kemudian hari. Dari penelitian ini diharapkan ada penelitian lanjutan yang lebih tajam sehingga proses pembelajaran meningkat lebih baik lagi dan menguatkan posisi program studi DKV Usakti di tingkat nasional dan regional.

Saran

Melihat kepada persoalan yang dijelaskan pada butir Pendahuluan, kiranya penting untuk mengadakan lokakarya kurikulum di lingkup program studi DKV. Lokakarya diyakini akan sangat membantu dalam perencanaan pendidikan DKV Usakti. Selain lokakarya perlu dipikirkan agenda pertemuan yang melibatkan pakar teknologi

pendidikan, pakar bidang teknologi, andragogi, nara sumber lain dan/atau pemangku kepentingan untuk memberi pandangan guna membangun arah DKV Usakti ke depan. Dengan reposisi mata kuliah dalam pengelompokan yang baru, perlu segera dibuat tupoksi koordinator mata kuliah secepat mungkin untuk menjaga konektivitas antar silabus yang berhubungan langsung dengan keilmuan DKV, membantu kelancaran proses pembelajaran, dan membantu program studi dalam melaksanakan agenda akademik baik di dalam maupun di luar kampus.

Perlu dipikirkan lebih lanjut tentang kekhasan DKV Usakti, pendekatan eksploratif untuk mata kuliah praktik merupakan suatu usulan. Apapun kekhasan yang akan dibangun harus dirumuskan lebih lanjut dalam suatu koordinasi di lingkup internal program studi yang didukung oleh hasil kajian spesifik. Luaran pendekatan dapat diperluas dalam bentuk pameran berkala sebagai pembuktian kekhasan akademik kepada semua pihak di luar kampus.

Referensi

- Anderson. L.W & Krathwohl, D. (2010). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assesing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Brierley, Sean. (1995). *The Advertising Handbook*. New York. Routledge.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2006). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Doyle, Susan (ed). (2018). *History of Illustration*. Bloomsbury Publishing Inc. New York
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hayes, Colin. (1969). *Grammar of Drawing, For Artists and Designers*. London. Studio Vista Limited.
- Knowles, Malcolm. S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge Book Company.
- Meggs. Phillip B., Purvis, Alston W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design* (5th Ed). John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, R. Beny. A., (2009). *Model-model Desain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Respati, Yosua Reydo. (2018). Ppt materi ajar *Sejarah DKV*. FSRD Usakti.
- Sagala, H. Syaiful., (2008). Silabus Sebagai Landasan Pelaksanaan Dan Pengembangan Pembelajaran Bagi Guru yang Profesional. *Jurnal Tabularasa. PPS Unimed*. Vol. 5. No. 1. Hal 11 – 22.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 9, No. 2,
- Soulisa, Irwan., (2018). Analisis Relevansi Silabus Dan SAP Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Victory Sorong. *Hasta Wiyata, Jurnal Pendidikan dan Bahasa Indonesia*. Hal 1 – 9. Dikساسindo.
- Smith. P.L.& Ragan. T.L., (2003). *Instructional Design*. Upper Saddle River, NJ. Merrill Prentice Hall, Inc.

- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation Theory, Models, And Applications*. San Francisco. CA: Jossey-Bass
- Suparno, Paul. (2008). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI UNTUK POSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS

by Dikdik Adikara R, Yosua Reydo R, Tommy HP. Januar Ivan

Submission date: 22-Jul-2025 12:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 2696843441

File name: RODI_DKV_USAKTI_UNTUK_POSIBILITAS_KONEKTIVITAS_ANTAR_SILABUS.pdf (705.45K)

Word count: 6672

Character count: 42696

KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI UNTUK POSSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS

CRITICAL REVIEW OF USAKTI DKV STUDY PROGRAM COURSE GROUPS FOR POSSIBILITY OF CONNECTIVITY BETWEEN SYLLABI

Dikdik Adikara Rachman^{1*}, Yosua Reydo Respati², Tommy H. Prihartanto³, Januar Ivan⁴

Sejarah Artikel

Diterima

Maret 2025

Revisi

Maret 2025

Disetujui

April 2025

Terbit Online

April 2025

*Penulis Koresponden:
adikara@trisakti.ac.id

^{1, 2, 3, 4} Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia

Abstract

Critical Review of Usakti DKV Study Program Course Groups for Possibility of Connectivity Between Syllabi. The major curriculum change in 2023 is seen as a momentum to conduct a critical review of all course groups. These course groups are considered as an important foundation to strengthen the connectivity between syllabi. The results of the critical review are prepared as constructive material to face future curriculum changes, both minor and major. The possibility of connectivity in the context of DKV learning is believed to contribute to the framework of strengthening teaching materials that are comprehensive and non-territorial between one course and another, so that students gain better understanding and learning experiences. Another result of this research is to offer the uniqueness of DKV in all practical courses. The research uses a qualitative descriptive method and was conducted in 2024 within the scope of the DKV study program, FSRD Universitas Trisakti.

Keywords: Course Groups, Connectivity Possibilities, Syllabus, DKV Study Program

Abstrak

Kajian Kritis Terhadap Kelompok Mata Kuliah Prodi DKV Usakti Untuk Possibilitas Konektivitas Antar Silabus. Kurikulum perubahan major tahun 2023 dipandang sebagai momentum melaksanakan kajian kritis terhadap semua kelompok mata kuliah. Kelompok mata kuliah tersebut dipandang sebagai landasan penting untuk memperkuat konektivitas antar silabus. Hasil dari kajian kritis disiapkan sebagai materi konstruktif untuk menghadapi perubahan kurikulum baik minor maupun major di waktu mendatang. Possibilitas konektivitas dalam konteks pembelajaran DKV diyakini mempunyai kontribusi bagi kerangka penguatan materi ajar yang utuh dan tidak teritorial antar satu mata kuliah dengan yang lainnya sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar lebih baik. Hasil lain dari penelitian ini adalah menawarkan kekhasan DKV pada semua mata kuliah praktik. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dilaksanakan pada tahun 2024 di lingkup program studi DKV FSRD Universitas Trisakti.

Kata kunci: Kelompok mata kuliah, Possibilitas konektivitas, Silabus, Program Studi DKV

Pendahuluan

Artikel ini adalah luaran penelitian tentang kelompok mata kuliah dan koneksi antar Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dalam keilmuan DKV lingkup Program Studi DKV FSRD Usakti yang distimulasi oleh pelaksanaan perubahan kurikulum major tahun 2023 selanjutnya menjadi suatu kajian kritis. Dalam penelitian, RPS dilihat sebagai silabus yang memberi sejumlah informasi untuk membangun posibilitas konektivitas antar silabusnya dalam rangka membangun keutuhan pembelajaran DKV bagi mahasiswanya.

Pada saat melaksanakan penelitian terdapat beberapa inkonsistensi argumen dasar pengelompokan yaitu yang berdasarkan semester dan yang lainnya oleh kedekatan mata kuliah. Perbedaan ini berdampak pada nama kelompok yang kurang relevan dengan daftar mata kuliah didalamnya selain tidak diikuti pemahaman fungsi kelompok mata kuliah. Oleh karena itu diperlukan kajian kritis untuk menata ulang kelompok beserta daftar mata kuliahnya termasuk penamaan baru kelompok yang logis berdasarkan suatu azas tertentu.

Problem berikutnya adalah konektivitas antar silabus kurang diperhatikan yang berpotensi menciptakan isolasi mata kuliah dari yang lainnya. Kasus keterisolasian terjadi pada mata kuliah teori dari mata kuliah praktik atau sebaliknya kemudian koneksi antara mata kuliah dasar dengan mata kuliah di semester berikutnya hingga pada tahap Tugas Akhir. Tentang isu ini perlu pembahasan komprehensif dalam rangka evaluasi kurikulum. Oleh karena itu bobot penilaian proses pembelajaran secara kualitatif kurang diperhatikan.

Dengan persoalan tersebut membentuk kondisi anomali pada silabus dan berdampak pada koordinasi mata kuliah tidak berfungsi dengan seharusnya selain proses pembelajaran DKV sulit dipahami. Apabila kondisi ini diabaikan maka kondisi anomali akan terulang, terjadi inefisiensi dan kehilangan efektifitas di waktu mendatang pada saat melaksanakan perubahan kurikulum skala minor ataupun major. Dalam pendidikan formal penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah silabus yang terhubung secara sistematis.

Kekhasan DKV FSRD Usakti adalah suatu tuntutan yang harus segera dituntaskan mengingat kompetensi program studi DKV yang semakin meningkat karena banyak universitas membuka program yang sama. Contohnya DKV Untar pada spesialisasi Ilustrasi Digital, Media dan Advertising, Intermedia, Desain Grafis, dan Animasi, DKV Binus pada keterampilan, DKV UMN pada pembelajaran berbasis teknologi, dan banyak lagi yang bertumpu pada *skill*. Fondasi kekhasan DKV Usakti sangat mungkin menggabungkan *skill* dengan pendekatan penciptaan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas dirumuskan masalah sbb;

- Bagaimana menyikapi kelompok mata kuliah yang sudah ada (*existing*) yang berbasis semester menjadi logis, relevan, dan lebih koordinatif?
- Dalam rangka pembelajaran DKV lebih utuh, bagaimana menempatkan kedudukan silabus mata kuliah dengan yang lainnya supaya posibilitas konektivitas terpenuhi?
- Kekhasan apa yang bisa dibangun dari kajian ini untuk Prodi DKV Usakti?

Penelitian

Jenis penelitian yang dipandang tepat adalah deskriptif kualitatif menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu dengan metode dokumentasi, karena sumber data yang digunakan seutuhnya bersifat dokumentatif (Moleong, 2017). Terkait dengan konektivitas antar silabus mulai dari Semester I hingga VIII yang cukup kompleks, Haryono (2020) mengatakan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami kompleksitas persoalan yang diteliti secara mendalam. Penelitian ini memiliki jadwal yang pasti, Somantri (2005) mengatakan bahwa penelitian kualitatif dibatasi oleh waktu.

Tujuan penelitian adalah;

- a. Primer
 - Membangun ulang kelompok mata kuliah berdasarkan suatu azas yang logis dan relevan yang menunjukkan akuntabilitas proses.
 - Membangun konektivitas antar silabus supaya pembelajaran DKV lebih utuh.
 - Landasan koordinasi mata kuliah yang dikelola oleh koordinator lebih *reliable* dan berfungsi dengan seharusnya.
 - Hasilnya dapat diterapkan secara efisien dan efektif sebagai landasan kerja untuk nanti melaksanakan perubahan kurikulum skala minor maupun major.
- b. Sekunder
 - Membangun dasar kekhasan prodi DKV khususnya pada mata kuliah praktik.

Landasan Teori

Problemtaika dalam keterhubungan antar materi dalam silabus terjadi UNIVIC Sorong, dalam kasus Pendidikan Bahasa Indonesia, Souliisa (2018) menjelaskan tentang fakta bahwa banyak Silabus dengan SAP yang disusun oleh dosen yang bersangkutan memiliki kekurangan yaitu tidak ada keterkaitan dan materi tidak sesuai silabus. Kasus ini mengakibatkan gagal pembelajaran, Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993) bahwa pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik.

Kurikulum dan silabus adalah hal pertama yang harus dipikirkan dosen sebelum membahas materi ajar, metode, atau buku referensi. Sagala (2008) menyatakan tanggung jawab penyusunan silabus terletak pada kapasitas dan kapabilitas dosen. Hal senada dikemukakan oleh Knowles (1980) dalam konteks andragogi, sementara Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007) dalam pengembangan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) menyampaikan tentang pentingnya kapasitas dan kompetensi pengajar. Pribadi (2009) menekankan bahwa perguruan tinggi perlu melakukan penyegaran dan pembaruan terhadap aktivitas dan proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

Merujuk kepada pandangan Dick dan Carey (2006) yaitu bahwa terjadinya proses pembelajaran harus dirancang secara terstruktur dan terencana. Pandangan ini mengarah pada perlunya suatu perangkat rencana dan pengaturan pelaksanaan pembelajaran yang disebut silabus. Konektivitas dapat diartikan sebagai sistem yang diadopsi dari teori sistem (Pribadi, 2009) artinya *output* silabus menjadi *input* silabus di semester berikutnya.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah menggunakan kepustakaan. Kepustakaan yang dimaksud adalah data fisik dari arsip Rencana Pembelajaran Semester (RPS) perubahan kurikulum major tahun 2023. Dalam penelitian RPS diartikan sebagai silabus mulai dari Semester I hingga VIII yang berhubungan langsung dengan keilmuan DKV pada konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia. Mata kuliah dibawah pengelolaan langsung universitas dan mata kuliah pilihan yang ditetapkan oleh fakultas dan program studi tidak termasuk bagian dari penelitian karena untuk menjaga tujuan penelitian.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah deskriptif-analisis, dengan cara menyunting, menganalisis, dan menyatukan permasalahan atau pengambilan keputusan kesimpulan yaitu model penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2010). Analisis data berlaku pada triangulasi antar silabus; a) mata kuliah praktik dengan praktik, b) teori dengan praktik, c) teori dengan teori.

Analisis Data

Kajian kritis konektivitas adalah penelitian spesifik pada silabus kurikulum OBE (*Outcome - Based Education*) 2023. Analisis berlaku pada 42 silabus mata kuliah prodi S1 DKV Usakti yang berkenaan langsung dengan keilmuan DKV. Di luar jumlah tersebut yang tidak dianalisis sebanyak 12 mata kuliah pilihan dan mata kuliah yang dikelola langsung oleh universitas seperti *Creativepreneurship*, Agama, Kewarga-negaraan, Pancasila, dan Bahasa Indonesia.

1. Kelompok Mata Kuliah

Pengelompokan mata kuliah dari Semester I s/d VIII berdasarkan perubahan kurikulum major tahun 2023 adalah;

Tabel 1. Kelompok Mata Kuliah
(Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

No	Kelompok Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sem	SKS
1	Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain	Pengetahuan Dasar Rupa	1	4
		Prinsip Prinsip Desain	1	6
		Sejarah DKV	1	2
		Komunikasi Visual	2	2
		Eksplorasi Visual	2	4
2	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2
3	Fotografi dan Komputer	Fotografi	4	4
		Videografi	3	3
		Grafis Vektor	2	3
		Digital Imaging	3	3
		Komputer Grafis 3D	3	3
		AI Generated Art	3	3
		Video Editing	3	4
4	Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset	Psikologi Sosial	4	2
		Literasi Isu dan Konteks	6	3
		Metodologi Visual	3	3
		Metodologi Penelitian	5	3
		Seminar	6	4
5	Desain Grafis	Tipografi Fundamental	2	4
		Tipografi Eksploratif	3	3
		Dasar Konsep Visual (DKV dasar)	2	4
		3D Motion Graphic	5	3
		Merencana Grafis Informasi	3	6
		Merencana Grafis Identitas	4	6
		Merencana Grafis Industrial	5	6
		Desain Hibrida	4	3
		Manajemen Produksi	4	3
		Seni Grafis	5	2
		Packaging Design	5	4
		Advertising	6	3
		Web Design	6	3

6	Multimedia	Multimedia Fundamental	3	6
		Multimedia Eksperimental	4	6
		Multimedia Industrial	5	6
		Audio Post Production	4	3
		Pra Produksi	4	3
		Animasi Fundamental	4	3
		Film Making	4	4
		Animasi Eksploratif	5	3
		Sound Design	4	3
		Film Animasi	5	4
		Immersive Media	6	3
		Wastra Warna	6	3
7	Pengembangan Profesi	Portfolio Design	5	3
		Desain dan Profesi	6	3
		Kerja Profesi	7	6
		Tugas Akhir	8	8

Terdapat tujuh kelompok mata kuliah berbasis semester yang menampung semua mata kuliah konsentrasi Desain Grafis (DG) dan Multimedia (MM). Dasar pengelompokan berbasis semester ini tidak ditopang oleh argumen yang rasional melainkan oleh alasan administratif. Pengelompokan ini tidak mengganggu proses pembelajaran namun dipandang perlu ditata kembali dengan cara reposisi mata kuliah sesuai kedekatan dan kesinambungan.

Penataan diperlukan melihat kepada contoh pada Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain terdapat mata kuliah Sejarah DKV dan Komunikasi Visual digabungkan dengan mata kuliah praktik. Dua mata kuliah tersebut lebih logis berada di kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset. Kemudian pada kelompok mata kuliah Gambar dan Ilustrasi dicantumkan mata kuliah pilihan yaitu Novel Grafis dan Gambar Figur. Penggabungan ini menunjukkan mata kuliah yang tidak membedakan mana sebagai inti dengan pilihan.

Contoh yang disebutkan tadi adalah indikator agar semua mata kuliah dicermati kembali untuk membangun tertib kelompok. Oleh karena itu penataan ulang mata kuliah pada satu kelompok memperhatikan;

- Keterkaitan atau kedekatan antar materi ajar berdasarkan jenjang semester.
- Pemahaman bahwa jenjang semester adalah suatu sistem kesinambungan materi pembelajaran.
- Relevansi antar mata kuliah teori dan praktik mengingat proses pembelajaran DKV memerlukan keterampilan teknis dan pemahaman yang memadai untuk solusi kreatif terhadap suatu masalah.

2. Prosedur Pengelompokan Ulang

Prosedur penataan ulang mata kuliah pada satu kelompok adalah;

- a. Pemetaan ulang pengelompokan mata kuliah berdasarkan keterkaitan materi ajar mata kuliah baik pada konsentrasi Desain Grafis maupun Multimedia.
- b. Reposisi mata kuliah dari dan ke kelompok lain.
- c. Penamaan baru kelompok mata kuliah sesuai dengan mata kuliah didalamnya.

Hasil dari prosedur menjadi dasar membangun posibilitas konektivitas antar mata kuliah.

Pengelompokan ulang tetap memperhatikan pendidikan DKV Usakti terutama pada;

- a. Pengembangan keilmuan DKV untuk menawarkan solusi kreatif dari problematika masyarakat urban dan lingkungan.
- b. Kurikulum Program Studi DKV sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan industri media komunikasi.
- c. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) tahun 2015 pada konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.
- d. Proses pembelajaran untuk pengembangan kreativitas dan wawasan *civitas academica*, meningkatkan mutu pendidikan dan pelayanan kepada mahasiswa.

3. Analisis Kelompok Mata Kuliah

Di bawah ini adalah eksisting kelompok mata kuliah berdasarkan semester yang dianalisis pada kelompok dan mata kuliah mulai dari Semester I hingga VIII yang mewadahi mata kuliah konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.

Tabel 2. Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain dan Gambar dan Ilustrasi
 (Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

No	Kelompok Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sem	SKS
1	Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain	Pengetahuan Dasar Rupa	1	4
		Prinsip Prinsip Desain	1	6
		Sejarah DKV	1	2
		Komunikasi Visual	2	2
		Eksplorasi Visual	2	4
2	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2

Pembuktian bias kelompok basis semester dapat dilihat pada Gambar Bentuk yang diajarkan di Semester I yang ditempatkan pada Kelompok Gambar dan Ilustrasi yang seharusnya berada pada Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain oleh karena pada RPS Gambar Bentuk disebutkan tentang belajar struktur dan logika artinya belajar materi dasar. Sementara materi ajar Ilustrasi fundamental belajar logika visual, sejarah, dan konteks serta keterampilan menggunakan ragam media dan teknik, dan tahapan visualisasi narasi. Artinya Ilustrasi fundamental mempelajari hal yang lebih kompleks.

Dalam sejarah desain grafis seperti yang dikemukakan oleh Meggs & Purvis (2012) bahwa temuan tulisan digabung dengan piktorial paling tua sekitar 3600 SM. Fakta itu dijadikan alasan kenapa Ilustrasi dan Tipografi harus dalam satu kelompok. Doyle (2018) menjelaskan praktik Ilustrasi tercatat sejak tahun 1500 SM. Respati (2018) pada materi ajar Sejarah DKV mencantumkan kehadiran fotografi awal abad 20 menjadi bagian dari desain grafis. Historis ini memungkinkan ilustrasi, tipografi, dan fotografi berada dalam satu kelompok.

Tabel 3. Kelompok Gambar dan Ilustrasi
 (Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

3	Gambar dan Ilustrasi	Gambar Bentuk (RPS lama)	1	4
		Ilustrasi Fundamental	3	3
		Ilustrasi Eksploratif	4	3
		Novel Grafis	4	3
		Gambar Figur	5	2

Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain semua mata kuliah praktik adalah gambar instrumental yang disiapkan untuk berpikir desain dan dituntut untuk patuh pada logika serta struktur bentuk dan seharusnya termasuk Gambar Bentuk. Membedakan gambar dengan ilustrasi dinyatakan oleh Hayes (1969) bahwa gambar sebagai desain dan ilustrasi merupakan istilah bagi visual yang memiliki cerita dan situasi tertentu.

Masih dalam kelompok yang sama, terdapat Sejarah DKV dan Komunikasi Visual. Penamaan istilah teori pada nama kelompok semata-mata untuk mengakomodasi dua mata kuliah teori tersebut. Seharusnya dua pelajaran ini berada di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset bersama dengan mata kuliah;

Tabel 4. Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset
 (Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

4	Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset	Psikologi Sosial	4	2
		Literasi Isu dan Konteks	6	3
		Metodologi Visual	3	3
		Metodologi Penelitian	5	3
		Seminar	6	4

Grafis Vektor pada Kelompok Fotografi dan Komputer lebih tepat dalam Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain, mengingat pada CPMK2, 3, dan 4 Grafts Vektor dinyatakan secara eksplisit sebagai – mata kuliah – dasar yang menggunakan *software* Adobe Illustrator. Mata kuliah ini suatu pembelajaran adaptatif pada penggunaan perangkat lunak yang nilainya sama dengan tugas yang berbasis teknik dan media konvensional seperti cat air, spidol marker, pensil warna, ballpoint dsb.

Hal yang sama berlaku untuk *Digital Imaging*, pada Kelompok Fotografi dan Komputer, yaitu belajar teknik dasar penguasaan visual secara sederhana menggunakan Adobe Photoshop untuk *compositing*, *color editing*, *beauty retouching*, dan animasi GIF. Komputer Grafis 3D yang mendeskripsikan pembelajarannya sebagai awal menggunakan *software* 3D Max untuk melatih pembuatan teknik 3D *image* pada logo, *branding*, *packaging*, dan media promosi lainnya, maka sebaiknya berada di Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain.

Tabel 5. Kelompok Fotografi dan Komputer.
 (Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

5	Fotografi dan Komputer	Fotografi	4	4
		Videografi	3	3
		Grafis Vektor	2	3
		<i>Digital Imaging</i>	3	3
		Komputer Grafis 3D	3	3
		<i>AI Generated Art</i>	3	3
		<i>Video Editing</i>	3	4

Video Editing didalam deskripsinya menyatakan pengembangan teknik *editing* untuk visualisasi konsep komunikasi visual yang menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan After Effects. Mata kuliah ini bagian dari Multimedia sehingga lebih tepat berada di Kelompok Multimedia.

Tabel 6. Kelompok Mata Kuliah Desain Grafis.
 (Sumber; Prodi DKV FSRD Usakti)

6	Desain Grafis	Tipografi Fundamental	2	4
		Tipografi Eksploratif	3	3
		Dasar Konsep Visual (DKV dasar)	2	4
		<i>2D Motion Graphic</i>	5	3
		Merencana Grafis Informasi	3	6
		Merencana Grafis Identitas	4	6
		Merencana Grafis Industrial	5	6
		Desain Hibrida	4	3
		Manajemen Produksi	4	3
		Seni Grafis	5	2
		<i>Packaging Design</i>	5	4
		Advertising	6	3
		<i>Web Design</i>	6	3

Pada Kelompok Desain Grafis, terdapat Dasar Konsep Visual, mata kuliah ini seharusnya berada di Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain karena sifat materi ajarnya yang prinsipil sejajar dengan Pengetahuan Dasar Rupa, Prinsip Prinsip Desain, dan Eksplorasi Visual sebagai pengetahuan dasar untuk Konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia.

Advertising sangat erat hubungannya dengan Desain Grafis namun bila ditelaah lebih dalam advertising belajar tentang teori komunikasi pemasaran berbasis kasus, sehingga lebih tepat berada di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset. Brierley (1995) menyatakan advertising berisi penjelasan teoritis termasuk penelitian kualitatif dan kuantitatif pasar dan produk.

Manajemen Produksi dalam deskripsinya fokus pada proyek DKV yang menyatakan bagaimana mengelola proyek DKV mulai dari merencanakan, melaksanakan hingga mengevaluasi. Selain itu belajar tentang metodologi manajemen proyek, pemikiran desain, *branding*, pemasaran, dan penggunaan teknologi dalam DKV. Melihat deskripsi ini maka Manajemen Produksi lebih tepat di Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset.

Web Design pada deskripsinya menyatakan tentang pengembangan pemahaman dan kemampuan perancangan *web design* untuk menunjang konsep pemasaran komunikasi visual, kaitan antara keilmuan teknik informatika dengan keilmuan desain komunikasi visual. Termasuk diantaranya aplikasi desain dengan *user interface* dan html sederhana sehingga *Web Design* memungkinkan di Kelompok Multimedia tapi telah lama dipraktikan oleh desain grafis oleh karena itu tetap di Kelompok Desain Grafis. Untuk mata kuliah lainnya tidak mengalami reposisi karena dipandang sesuai dengan kedudukan pada kelompoknya.

4. Analisis Nama Kelompok

Setelah Sejarah DKV dan Komunikasi Visual pindah dari Kelompok Teori dan Praktik Dasar Seni dan Desain di saat yang sama ada penambahan mata kuliah dasar lainnya yang menggunakan *software* untuk rekayasa visual sehingga karakteristik teknologi harus diakomodasi. Dengan perubahan ini maka nama baru yang diusulkan adalah "Kelompok Dasar dan Rekayasa Rupa".

Setelah Gambar Bentuk direposisi dari Kelompok Gambar dan Ilustrasi ke "Dasar dan Rekayasa Rupa" kemudian atas pertimbangan historis desain grafis moderen tentang ilustrasi, tipografi ditambah fotografi maka nama baru yang diusulkan adalah "Kelompok Tipografi Ilustrasi Fotografi" (TIF) mengganti Kelompok Gambar dan Ilustrasi.

Pada Kelompok Pengembangan Keilmuan dan Metode Riset mata kuliahnya bertambah oleh Sejarah DKV, Komunikasi Visual, Advertising, dan Manajemen Produksi. Penambahan ini menambah bobot teoritis pada kurikulum. Oleh karena itu nama yang diusulkan adalah "Referensi, Sejarah, dan Teori".

Kelompok Fotografi dan Komputer, setelah sejumlah mata kuliahnya direposisi seperti Grafis Vektor, *Digital Imaging*, dan Komputer Grafis 3D ke Kelompok “Dasar dan Rekayasa Rupa”, kemudian *Video Editing* ke Kelompok Multimedia. Dengan sendirinya kelompok ini tidak ada lagi.

Kelompok Desain Grafis, Kelompok Multimedia, dan Kelompok Pengembangan Profesi adalah tiga kelompok yang tidak berubah namanya karena dipandang telah sesuai berdasarkan mata kuliah didalamnya. Di bawah ini reposisi disederhanakan pada tabel.

Tabel 7. Nama baru kelompok dan reposisi mata kuliah

Dasar & Rekayasa Rupa	Referensi Sejarah dan Teori	Pengembangan Profesi	Tipografi Ilustrasi Fotografi (TIF)
• Prinsip Prinsip Desain • Pengetahuan Dasar Rupa • Eksplorasi Visual • Gambar Bentuk • Dasar Konsep Visual • <i>Digital Imaging</i> • Grafis Vektor • Komputer Grafis 3D	• Sejarah DKV • Komunikasi Visual • Psikologi Sosial • Metodologi Visual • Advertising • Manajemen Produksi • Metodologi Penelitian • Seminar	• Portfolio Design • Desain dan Profesi • Kerja Profesi • Tugas Akhir	• Ilustrasi Fundamental • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Fundamental • Tipografi Eksploratif • Fotografi
Mata Kuliah Pilihan	Desain Grafis	Multimedia	
• Novel Grafis • Gambar Figur • Seni Grafis • Wastra Warna • <i>AI Generated Art</i> • Videografi • <i>Audio Post Production</i> • Seni Lukis Batik • Seni Keramik • <i>Street Photography</i> • Konseptual Fotografi • Bhs Inggris	• 2D Motion Graphic • Merencana Grafis Informasi • Merencana Grafis Identitas • Merencana Grafis Industrial • Desain Hibrida • Packaging Design • <i>Web Design</i>	• Multimedia Fundamental • Multimedia Eksploratif • Multimedia Industrial • Pra Produksi • Animasi Fundamental • Animasi Eksploratif • Film Making • Sound Design • Film Animasi • Immersive Media	

Dengan perubahan nama kelompok dan reposisi mata kuliah berazaskan pada kedekatan (*proximity*) dan keberlanjutan (*continuity*) ini dipandang sebagai langkah membangun konektivitas antar silabus yang mengacu kepada informasi dalam RPS yaitu ‘mata kuliah penguat untuk’ dan ‘mata kuliah penguat dari’, dilengkapi dari deskripsi mata kuliah, CPL, dan CPMK. Dengan acuan informasi tersebut diharapkan konektivitas memperoleh reliabilitas.

5. Kelompok Mata Kuliah Pilihan

Beberapa mata kuliah pilihan memiliki kedekatan tradisi dengan seni rupa, kerajinan, dan desain, diantaranya Novel Grafis, Gambar Figur, Wastra Warna, Seni Batik, Seni Grafis, Seni Keramik, dll. Realita sekarang dengan kehadiran teknologi untuk visual telah berkembang signifikan harus dimanfaatkan seoptimal mungkin, contohnya AI *Generated Art*, Videografi, *Audio Post Production*.

Semua mata kuliah pilihan memperkaya pengalaman estetika mahasiswa, memberi kedalaman bagi penciptaan, konsep, dan kematangan karya DKV. Sejauh ini novel grafis dipakai pada proyek Tugas Akhir sementara yang lainnya seperti seni grafis, dan wastra warna dan yang lainnya belum dieksplorasi untuk kepentingan Tugas Akhir.

6. Posibilitas Konektivitas

Setelah reposisi mata kuliah selanjutnya membangun posibilitas konektivitas dari Semester I hingga VIII berdasarkan azas kedekatan (*proximity*) dan kesinambungan (*continuity*).

Tabel 8. Konektivitas Mata Kuliah Semester I; Untuk.

Semester I			
No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Pengetahuan Dasar Rupa	Tidak ada	• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Video Editing</i>
2	Sejarah DKV	sda	• Ilustrasi Fundamental • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Fundamental • Animasi Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental
3	Prinsip Prinsip Desain	sda	• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • <i>Digital Imaging</i> • Film Animasi • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • <i>Video Editing</i> • Tipografi Eksploratif
4	Gambar Bentuk	sda	• Ilustrasi Fundamental • Merencana Multimedia Eksploratif • Merencana Grafis Informasi

Tabel 9. Konektivitas Mata Kuliah Semester II; Untuk.

Semester II

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Komunikasi Visual		• Metodologi Visual • Ilustrasi Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • Tipografi Eksploratif
2	Eksplorasi Visual		• Ilustrasi Fundamental • <i>Digital Imaging</i> • Animasi, • Merencana Grafis Informasi • Merencana Multimedia Fundamental • Videografi
3	Tipografi Fundamental		• Tipografi Eksploratif • Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Digital Imaging</i>
4	Grafis Vektor		• Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • <i>Video Editing</i>
5	Dasar Konsep Visual		• Merencana Multimedia Fundamental • Merencana Grafis Informasi • Metodologi Visual • <i>Digital Imaging</i>

Semua mata kuliah Semester I dan II posisinya sebagai mata kuliah penguat dari rangkaian mata kuliah di Semester III dan berikutnya.

Semester III adalah awal konektivitas mulai kompleks karena setiap mata kuliah mendapat 'mata kuliah penguatan dari' dan sebagai 'mata kuliah penguatan untuk'. Merencana Grafis Informasi tidak memperoleh konektivitasnya karena tidak ada RPS. Status mata kuliah pra syarat berlaku di Merencana Grafis maupun Multimedia, walaupun RPS Merencana Grafis Informasi tidak tersedia biasanya menjadi pra syarat untuk Merencana Grafis Identitas. Penggunaan kata penyesuaian pada *Video Editing* adalah suatu asumsi terhadap informasinya yang kurang memadai.

Tabel 10. Konektivitas Mata Kuliah Semester III; Dari dan Untuk.

Semester III

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari	MK Penguat untuk
1	Metodologi Visual	• Prinsip Prinsip Desain • Pengantar Dasar Rupa • Komunikasi Visual • Dasar Konsep Visual	• Desain Hibrida • Merencana Grafis • Merencana Multimedia • Seminar • Tugas Akhir

2	Ilustrasi Fundamental	• Pengetahuan Dasar Rupa, • Prinsip Prinsip Desain, • Gambar Bentuk, • Eksplorasi Visual. • Sejarah DKV	• Ilustrasi Eksploratif, • Tipografi, • Animasi, • Merencana Grafis • Merencana Multimedia, • Desain Hibrida
3	Digital Imaging	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Eksplorasi Visual	Diasumsikan pada; • <i>Film Making</i>, • Merencana Multimedia Eksploratif • Animasi Eksploratif • Film Animasi
4	Merencana Multimedia Fundamental	• Dasar Konsep Visual • Pengetahuan Dasar Rupa, • Prinsip Prinsip Desain, • Gambar Bentuk, • Grafis Vektor, • Eksplorasi Visual	• Merencana Multimedia Eksploratif
5	Merencana Grafis Informasi	(Tidak ada RPS/silabus)	(Tidak ada RPS/silabus)
6	<i>Video Editing</i>	Penyesuaian • Tipografi Fundamental, • Digital Imaging, • Grafis Vektor	• <i>Film Making</i> • Merencana Multimedia Eksploratif • <i>2D Motion Graphic</i> • Film Animasi • <i>Sound Design</i>
7	Tipografi Eksploratif	• Tipografi Fundamental • Prinsip Prinsip Desain • Sejarah DKV	• Desain Hibrida • Merencana Grafis Identitas • Ilustrasi Eksploratif

Tabel 11. Konektivitas Mata Kuliah Semester IV; Dari dan Untuk

Semester IV

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	<i>Sound Design</i>	• <i>Video Editing</i>	• <i>2D Motion Graphic</i>, • Pra Produksi, • Animasi Fundamental, • Film Animasi, • Merencana Multimedia • <i>Immersive Media</i>
2	Manajemen Produksi	• Komunikasi Visual, • Dasar Konsep Visual, • Metodologi Visual	• Merencana Grafis Industrial, • Portofolio Desain, • Advertising, • Tugas Akhir
3	<i>Film Making</i>	Yang baru; • Grafis Vektor, • <i>Digital Imaging</i>, • <i>Video Editing</i>	• Film Animasi • Portofolio • Tugas Akhir

4	Desain Hibrida	• Prinsip-Prinsip Desain, • Dasar Konsep Visual, • Ilustrasi Fundamental • Tipografi Eksploratif • Digital Imaging, • Grafis Vektor	• Merencana Grafis, • <i>Packaging Design</i>, • Advertising, • Tugas Akhir.
5	Merencana Multimedia Eksploratif	• <i>Video Editing</i>, • Merencana Multimedia Fundamental • Tipografi Eksploratif, • <i>Digital Imaging</i>, • Dasar Konsep Visual, • <i>Video Editing</i>	• Merencana Multimedia Industrial • <i>Immersive Media</i>
6	Merencana Grafis Identitas	• Merencana Grafis Informasi, • Tipografi Eksploratif, • Ilustrasi Fundamental • Grafis Vektor, • Eksplorasi Visual, • Dasar Konsep Visual	• Merencana Grafis Industrial, • Literasi Isu & Konteks (Pra Tugas Akhir)
7	Pra Produksi	• <i>Video Editing</i> • Tipografi Fundamental/Eksploratif • Ilustrasi Fundamental • Grafis Vektor	• Film Animasi • <i>Film Making</i>, • Merencana Multimedia Industrial
8	Fotografi	• Komunikasi Visual • Eksplorasi Visual • Dasar Konsep Visual • Prinsip Prinsip Desain	• Merencana Grafis Industrial • Merencana Multimedia Industrial • <i>Packaging Design</i> • Advertising • Tugas Akhir
9	Animasi Fundamental	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Metodologi Visual • Tipografi Eksploratif • Ilustrasi Fundamental	• Animasi Eksploratif, • 2D Motion Graphic, • Film Animasi
10	Ilustrasi Eksploratif	• Pengetahuan Dasar Rupa • Prinsip Prinsip Desain • Gambar Bentuk • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Fundamental • Tipografi Fundamental atau Eksploratif	• Tipografi • Film Animasi • Merencana Grafis Industrial • Merencana Multimedia Industrial, • Desain Hibrida. • Merencana Multimedia Industrial, • <i>2D Motion Graphic</i> • Potofolio • <i>Packaging Design</i> • Merencana Grafis Industrial

Semester IV jumlah mata kuliah yang banyak untuk Konsentrasi Desain Grafis bersama Multimedia. Jumlah ini karena pengaturan jumlah sks dan penempatan mata kuliah secara keseluruhan dalam delapan semester.

Tabel 12. Konektivitas Mata Kuliah Semester V; Dari dan Untuk

Semester V

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	Metodologi Penelitian	• Prinsip Prinsip Desain, • Pengantar Dasar Rupa, • Komunikasi Visual • Dasar Konsep Visual	• Merencana Grafis • Merencana Multimedia • Desain Hibrida • Film Making • Tipografi Eksplorasi • Ilustrasi Eksploratif • Animasi Eksploratif • Film Animasi • Packaging Design • Immersive Media • Advertising • Literasi Isu dan Konteks • Tugas Akhir
2	Animasi Eksploratif	• Animasi Fundamental • Grafis Vektor • Tipografi Eksploratif • Digital imaging • Sound Design	• Immersive Media • Portofolio • Tugas Akhir
3	2D Motion Graphic	• Prinsip-Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi • Tipografi • Digital Imaging • Grafis Vektor	• Advertising • Kerja Profesi • Tugas Akhir
4	Portofolio Desain	Semua mata kuliah praktik berpotensi untuk menjadi portofolio sesuai minat profesi individu mahasiswa.	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
5	Merencana Multimedia Industrial	Penyesuaian • Sound Design • Fotografi • Metodologi Visual • Merencana Multimedia Eksploratif	Penyesuaian • Kerja Profesi • Tugas Akhir
6	Merencana Grafis Industrial	• Metodologi Desain • Dasar Konsep Visual • Prinsip Prinsip Desain	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
7	Film Animasi	• Animasi Dasar • Video Editing • Sound Design • Digital Imaging • Film Making	• Immersive Media • Tugas Akhir

8	<i>Packaging Design</i>	• Prinsip Prinsip Desain • Tipografi • Ilustrasi • Fotografi • Metode Visual	• Tugas Akhir
---	-------------------------	--	---

Portofolio dalam tabel ditulis mendapat ‘mata kuliah penguat dari’ semua mata kuliah praktik merupakan representasi kemampuan berpikir konseptual dan kualitas karya. Kualifikasi karya portofolio akan lebih baik bila dikondisikan sejak Semester III oleh ketentuan program studi dan dibicarakan dengan mahasiswa sesuai minat dan profesi yang diinginkannya.

Tabel 13. Konektivitas Mata Kuliah Semester VI; Dari dan Untuk

Semester VI

No	Nama Mata Kuliah	MK Penguat dari (Semester sebelumnya)	MK Penguat untuk (Semester berikutnya)
1	Seminar	• Metodologi Penelitian • Metodologi Visual	• Tugas Akhir
2	Desain dan Profesi	Nara sumber dari luar; praktisi dan pakar	
3	<i>Immersive Media</i>	Penyesuaian • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • <i>Sound Design</i> • Animasi Eksploratif	Penyesuaian • Tugas Akhir
4	Advertising	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • Manajemen Produksi • Fotografi • Desain Hibrida	• Kerja Profesi • Tugas Akhir
5	Literasi Isu dan Konteks (Pra TA)	semua mata kuliah baik praktik maupun teori disesuaikan oleh mahasiswanya sendiri berdasarkan topik yang diangkat.	• Tugas Akhir
6	<i>Web Design</i>	• Prinsip Prinsip Desain • Dasar Konsep Visual • Ilustrasi Eksploratif • Tipografi Eksploratif • Fotografi • Metodologi Visual	• Tugas Akhir

Literasi Isu dan Konteks (Pra TA) pada dasarnya memperoleh ‘mata kuliah penguat dari’ teori dan praktik. Kerja Profesi di Semester VII pada hakikatnya melibatkan mata kuliah praktik dan teori sebagai pengalaman dan bekal mahasiswa berinteraksi dengan

pekerjaan dan profesi di sektor industri. Tugas Akhir di Semester VIII merupakan pembuktian integrasi penguasaan mata kuliah praktik dan teori sebagai instrumen perancangan solusi kreatif atas suatu isu/problem yang diangkat dalam proyek Tugas Akhir.

Semua penjelasan di atas dirangkum pada gambar sbb;

Gambar 1. Posibilitas konektivitas antar silabus



Gambar di atas mengungkapkan suatu posibilitas konektivitas antar silabus yang substansinya adalah;

- Posibilitas mata kuliah teori memungkinkan terkoneksi dengan mata kuliah praktik yang selama ini cenderung terisolasi satu sama lain. Contohnya pada Sejarah DKV, Komunikasi Visual dan Metodologi Visual memungkinkan sebagai 'mata kuliah penguat untuk' Ilustrasi Eksploratif dan mata kuliah praktik lainnya. Metode *bridging* untuk kedua mata kuliah tersebut berupa sesi kritik DKV adalah contoh kegiatan yang disisipkan pada mata kuliah praktik merencana di Semester IV.
- Posibilitas mata kuliah praktik sebagai 'mata kuliah penguat untuk' teori. Dalam arti mata kuliah praktik dipahami mempunyai muatan informasi teoritis. Bentuk koneksi berupa keharusan membuat konsep tertulis pada mata kuliah merencana. Konektivitas ini diharapkan akan memperkuat berpikir konseptual.
- Posibilitas mata kuliah praktik sebagai 'mata kuliah penguat untuk' praktik adalah konektivitas yang umum namun bisa dipikirkan kembali untuk mata kuliah teori tertentu sebagai pra syarat bagi mata kuliah praktik.
- Banyaknya mata kuliah praktik dengan satuan kredit semester yang besar serta didukung oleh delapan mata kuliah teoritis kontekstual. Ini menandakan persiapan sistematis melahirkan desainer berkualifikasi tinggi tetapi bisa kehilangan nilai apabila tidak dibangun konektivitas.

Manfaat yang dapat diambil dari konektivitas terletak pada pembelajaran sbb;

- a. Pemahaman yang lebih mendalam; dengan menghubungkan materi dari berbagai mata kuliah, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang materi yang dipelajari.
- b. Pengembangan keterampilan interdisipliner; konektivitas antar mata kuliah membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan di berbagai bidang, seperti pemecahan masalah, analisis kritis, dan kreativitas.
- c. Aplikasi praktis; mahasiswa dapat melihat bagaimana teori yang dipelajari dalam satu mata kuliah dapat diterapkan dalam konteks praktis di mata kuliah lain, sehingga meningkatkan relevansi dan aplikasi pengetahuan.
- d. Inovasi dan kreativitas; dengan mengintegrasikan berbagai perspektif dan pendekatan dari berbagai mata kuliah, mahasiswa dapat menciptakan solusi inovatif dan kreatif untuk masalah yang kompleks.
- e. Efisiensi pembelajaran; konektivitas antar mata kuliah dapat membantu mengurangi redundansi dalam kurikulum, sehingga waktu dan sumber daya dapat digunakan lebih efisien.

Dengan memanfaatkan konektivitas antar mata kuliah, program studi DKV dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan holistik, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

7. Potensi Kekhasan

Dari penyesuaian dan konektivitas bisa dijadikan dasar membangun kekhasan program studi DKV Usakti yaitu pembelajaran berbasis eksploratif pada mata kuliah praktik. Dengan memiliki kekhasan, program studi dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat luas.

Beberapa alasan penting memiliki kekhasan adalah Daya Tarik bagi calon mahasiswa baru, Identitas dan *Branding* yang lebih mudah dikenali publik, Keunggulan Kompetitif dengan program studi lain yang serupa, Relevansi dan Adaptabilitas memungkinkan program studi untuk tetap relevan dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan industri dan masyarakat, Pengembangan Keterampilan Khusus supaya mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan khusus yang sesuai dengan kekhasan program studi yang dapat meningkatkan peluang karir mereka di bidang tertentu, dan Kolaborasi dan inovasi dimana keunikan program studi dapat mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pengajaran dan penelitian, yang dapat menghasilkan solusi kreatif untuk masalah yang kompleks.

Kekhasan eksploratif berpeluang besar karena ketersediaan *software* dan pilihan aplikasi, namun tetap perlu dikonstruksi oleh pandangan paradigmatis DKV selain memperhatikan perkembangan kebutuhan industri dan kompetisi. Suparno (2008)

memberi pandangan bahwa dengan eksploratif dalam belajar itu tidak hanya sekedar dihafal, dipahami dan diingat, tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar yang dimana siswa diajak untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Kredibilitas kelompok mata kuliah yang basisnya semester tidak mempunyai cukup argumen karena pertimbangannya kurang memadai, walaupun demikian pengelompokan tersebut selama ini tidak berpengaruh signifikan terhadap kelancaran seluruh proses pembelajaran mulai dari semester pertama hingga akhir. Ini menunjukkan bahwa pengelompokan bukan suatu ancaman dan tidak berdampak signifikan pada kurikulum. Bagaimanapun kelompok mata kuliah harus dilihat dari perspektif yang lebih luas bukan sebatas administratif.

Penamaan baru pada kelompok mata kuliah disesuaikan setelah reposisi mata kuliah dari/ke kelompok mata kuliah yang lain berdasarkan azas kedekatan (*proximity*) dan kesinambungan (*continuity*), mengganti pendekatan kelompok berbasis semester. Dampak positif reposisi memungkinkan untuk membangun konektivitas antar silabus sehingga satu dengan mata kuliah lainnya terintegrasi. Reposisi ini berlaku hanya pada mata kuliah inti dalam keilmuan DKV. Kelompok mata kuliah pilihan dipisahkan karena tujuannya berbeda.

Secara garis besar, bahwa hubungan antar silabus adalah penting untuk merumuskan bahwa setiap materi ajar dipastikan memberi landasan pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman bagi mahasiswa dalam konteks keutuhan proses pembelajaran DKV. Selain itu, konektivitas antar silabus memberi manfaat yang signifikan terhadap seluruh proses pembelajaran. Dalam ranah administrasi konektivitas memudahkan koordinator mata kuliah melaksanakan koordinasi sebaik mungkin.

Konektivitas yang dikemukakan kedudukannya bukan *template* karena bisa berubah sesuai kebutuhan kurikulum. Oleh karena itu konektivitas merupakan posibilitas atau sebagai pola untuk efisiensi dan efektifitas kerja pada saat menghadapi perubahan kurikulum baik minor maupun major di kemudian hari. Dari penelitian ini diharapkan ada penelitian lanjutan yang lebih tajam sehingga proses pembelajaran meningkat lebih baik lagi dan menguatkan posisi program studi DKV Usakti di tingkat nasional dan regional.

Saran

Melihat kepada persoalan yang dijelaskan pada butir Pendahuluan, kiranya penting untuk mengadakan lokakarya kurikulum di lingkup program studi DKV. Lokakarya diyakini akan sangat membantu dalam perencanaan pendidikan DKV Usakti. Selain lokakarya perlu dipikirkan agenda pertemuan yang melibatkan pakar teknologi

pendidikan, pakar bidang teknologi, andragogi, nara sumber lain dan/atau pemangku kepentingan untuk memberi pandangan guna membangun arah DKV Usakti ke depan. Dengan reposisi mata kuliah dalam pengelompokan yang baru, perlu segera dibuat tupoksi koordinator mata kuliah secepat mungkin untuk menjaga konektivitas antar silabus yang berhubungan langsung dengan keilmuan DKV, membantu kelancaran proses pembelajaran, dan membantu program studi dalam melaksanakan agenda akademik baik di dalam maupun di luar kampus.

Perlu dipikirkan lebih lanjut tentang kekhasan DKV Usakti, pendekatan eksploratif untuk mata kuliah praktik merupakan suatu usulan. Apapun kekhasan yang akan dibangun harus dirumuskan lebih lanjut dalam suatu koordinasi di lingkup internal program studi yang didukung oleh hasil kajian spesifik. Luaran pendekatan dapat diperluas dalam bentuk pameran berkala sebagai pembuktian kekhasan akademik kepada semua pihak di luar kampus.

Referensi

- Anderson, L.W & Krathwohl, D. (2010). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assesing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Brierley, Sean. (1995). *The Advertising Handbook*. New York. Routledge.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2006). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Doyle, Susan (ed). (2018). *History of Illustration*. Bloomsbury Publishing Inc. New York
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hayes, Colin. (1969). *Grammar of Drawing, For Artists and Designers*. London. Studio Vista Limited.
- Knowles, Malcolm. S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge Book Company.
- Meggs. Phillip B., Purvis, Alston W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design* (5th Ed). John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, R. Beny. A., (2009). *Model-model Desain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Respati, Yosua Reydo. (2018). Ppt materi ajar *Sejarah DKV*. FSRD Usakti.
- Sagala, H. Syaiful., (2008). Silabus Sebagai Landasan Pelaksanaan Dan Pengembangan Pembelajaran Bagi Guru yang Profesional. *Jurnal Tabularasa. PPS Unimed*. Vol. 5. No. 1. Hal 11 – 22.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 9, No. 2,
- Soulisa, Irwan., (2018). Analisis Relevansi Silabus Dan SAP Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Victory Sorong. *Hasta Wiyata, Jurnal Pendidikan dan Bahasa Indonesia*. Hal 1 – 9. Dik Sasindo.
- Smith. P.L.& Ragan. T.L., (2003). *Instructional Design*. Upper Saddle River, NJ. Merril Prentice Hall, Inc.

¹
Kajian Kritis Terhadap Kelompok Mata Kuliah Prodi DKV Usakti
Untuk Posibilitas Konektivitas Antar Silabus
Rachman, Respati, Prihartanto, Ivan
e-ISSN 2656-6346, Volume 8, Nomor 1, halaman 67-88, April, 2025
DOI: <https://doi.org/10.25105/jsrr.v8i1.22525>

Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation Theory, Models, And Applications*.
San Francisco. CA: Jossey-Bass
Suparno, Paul. (2008). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

KAJIAN KRITIS TERHADAP KELOMPOK MATA KULIAH PRODI DKV USAKTI UNTUK POSIBILITAS KONEKTIVITAS ANTAR SILABUS

ORIGINALITY REPORT

16%	16%	1%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.trisakti.ac.id Internet Source	15%
2	repository.ut.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Trisakti University Student Paper	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 25 words
Exclude bibliography	Off		