



# Satuan Acara Pengajaran

SIK30052 - Komunikasi Visual

Pengajar

*Ehwan Kurniawan S.Sn., M.Sn.*

## Tujuan Perkuliahan

Memberikan kemampuan dan ketrampilan proses desain visual mulai dari tahapan analisa, identifikasi hingga eksekusi sebuah brief desain ke dalam wujud aplikasi desain visual yang digunakan dalam sebuah iklan media cetak. Mengajarkan mahasiswa untuk: 1. Memahami jenis-jenis elemen visual sebuah desain dan penggunaannya dalam sebuah proyek desain 2. Mampu menterjemahkan brief klien ke dalam bentuk visual desain 3. Memiliki ketrampilan teknis dasar pembuatan dummy/mock-up desain visual sesuai standar industri 4. Memiliki ketrampilan teknis dasar penggunaan perangkat kerja desain grafis

## Minggu 1

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui dan memahami dunia desain grafis dan proses komunikasi visual dalam desain grafis

Pokok Bahasan :  
Pengantar kuliah desain grafis, Peraturan Kelas terutama soal kehadiran, penjelasan tentang SAP, Penilaian

Materi :  
Pengetahuan dasar desain grafis dan komunikasi visual

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

- Referensi**
1. A century of Graphic Design, Jeremy Aynsley, Octopus publishing 2001 by Mitchell Beazley
  2. Becoming a Graphic Designer, Steven Heller & Teresa Fernandes, John Wiley & sons, Inc 1999
  3. Pengantar desain grafis, Adi Kusrianto, Penerbit Andi Yogyakarta, 2007
  4. Graphic Design 21st Century, Charlotte & Peter Fiell Taschen 2002
  5. Design Literacy, Steven Heller, Allworth press, new york 2004
  6. Design Elements, Timothy Samara, rockport publisher 2007
- 

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 2

---

- Materi**
- Tujuan Instruksional Khusus :
- Mengetahui dan memahami proses pencarian ide dan gagasan komunikasi visual dalam desain grafis
- Pokok Bahasan :
- Proses Kreatif + Praktek Brainstroming ide dan tema tugas
- Materi :
- Menggali ide menjadi suatu gagasan visual menggunakan prinsip dan elemen2 desain
- 

- Media**
- proyektor presentasi infocus  
komputer lab
- 

- Referensi**
- Sumber Bahan :
1. A century of Graphic Design, Jeremy Aynsley, Octopus publishing 2001 by Mitchell Beazley
  2. Becoming a Graphic Designer, Steven Heller & Teresa Fernandes, John Wiley & sons, Inc 1999
- 

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 3

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mampu memahami proses berkarya desainer grafis dari ide menjadi komprehensif

Pokok Bahasan :  
Tahapan Kerja + Praktek gambar bahasa visual

Materi :  
Proses penggalan ide-sketsa-rough desain-komprehensif objek hitam-putih, dan flora dan fauna

---

**Media** proyektor infocus  
komputer lab

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Design Elements, Timothy Samara, rockport publisher 200  
2. Handbook of visual communication, theory, Method, and media, Lawrence Erlbaum associates, publisher London 2005  
3. The design Manual, David Whitebread, UNSW Press, 2002

---

**Aktivitas** presentasi  
praktek lab  
diskusi tanya jawab  
Tugas

---

## Minggu 4

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui tentang logo dan memahami proses pembuatannya melalui tahapan kerja

Pokok Bahasan :  
Logo + Praktek Aplikasi Ilustrator

Materi :  
Menggabungkan elemen visual huruf dan objek menjadi sebuah logo inisial nama

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Logo design workbook, rockport publisher 2004  
2. Logo, Suriyanto Rustan, Gramedia 2009  
3. Logos: making a Strong Mark, anistatia miller & jared Brown, crative sons publisher 2001

---

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 5

---

- Materi**
- Tujuan Instruksional Khusus :  
Mampu mengaplikasikan gagasan visual menjadi komprehensif ke dalam media aplikasi
- Pokok Bahasan :  
Praktek Aplikasi Adobe Illustrator membuat logo
- Materi :  
Membuat Logo dari manual ke digital menggunakan software Illustrator
- 

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

- Referensi**
- Sumber Bahan :
1. logos: making a Strong Mark, anistatia miller & jared Brown, crative sons publisher 2001
  2. How to do Everything, Adobe illustrator CS4, Sue Jenkins
- 

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 6

---

- Materi**
- Tujuan Instruksional Khusus :  
Untuk mangetahui proses berkarya membuat karya desain melalui ilustrasi
- Pokok Bahasan :  
Ilustrasi + Praktek Aplikasi Illustrator
- Materi :  
Membuat objek bentuk desain maskot menggunakan ilustrasi
- 

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

- Referensi**
- Sumber Bahan :
1. Creative Illustration, Andrew Loomis, Viking 1947
  2. Perspektif guide drawing, Gwen White
-

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 7

---

**Materi**

Tujuan Instruksional Khusus :  
Mampu membuat ilustrasi digital dari hasil gagasan ide visual dan skatsa manual

Pokok Bahasan :  
Praktek Aplikasi Illustrator + mengolah bentuk

Materi :  
Mengaplikasikan bentuk gambar mascot, dari manual menjadi digital

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi**

Sumber Bahan :

1. Creative Illustration, Andrew Loomis, Viking 1947
2. Perspektif guide drawing, Gwen White
3. How to do Everything, Adobe illustrator CS4, Sue Jenkins

---

**Aktivitas**

---

## Minggu 8

---

**Materi**

UTS (take home)  
self promotional  
(adobe illustrator)

---

**Media**

---

**Referensi**

---

**Aktivitas**

---

## Minggu 9

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui tentang periklanan dalam desain grafis dan proses pengerjaannya

Pokok Bahasan :  
Iklan + Praktek Aplikasi Photoshop

Materi :  
Brainstorming ide dan gagasan dalam pembuatan promotion item

Sumber Bahan :  
1. Klepner Advertising procedure 7-8, Thomas russel, elex media komputindo  
2. Photoshop creative Mags 1-5 series 2007  
3. No Copy Advertising, Razar dzamic, rotovision 2001

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Klepner Advertising procedure 7-8, Thomas russel, elex media komputindo  
2. Photoshop creative Mags 1-5 series 2007  
Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York 1983.

---

**Aktivitas**

---

## Minggu 10

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Memahami proses pengerjaan iklan cetak dengan menggunakan aplikasi photoshop

Pokok Bahasan :  
Praktek Aplikasi Photoshop membuat iklan

Materi :  
Membuat iklan cetak dari ide dan gagasan visual menjadi aplikasi digital

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Photoshop creative Mags 1-5 series 2007  
Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York 1983.  
2. Poster design, David Airey website 2009

---

**Aktivitas** 1. Ceramah  
2. Presentasi Slide  
3. Diskusi  
4. Tugas

---

## Minggu 11

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui tentang poster dan proses pengerjaannya

Pokok Bahasan :  
Kampanye + Praktek Aplikasi Photoshop

Materi :  
Penggalian ide dan gagasan tema dari kampanye dalam poster

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Photoshop creative Mags 1-5 series 2007 Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York 1983.  
2. Poster design, David Airey website 2009

---

**Aktivitas** 1. Ceramah  
2. Presentasi Slide  
3. Diskusi  
4. Tugas

---

## Minggu 12

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui proses pengerjaan poster dari penggalian ide dan gagasan ke dalam proses digital

Pokok Bahasan :  
Praktek Aplikasi Photoshop pengerjaan poster kampanye

Materi :  
Pengerjaan aplikasi poster menggunakan aplikasi digital photoshop

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :  
1. Photoshop creative Mags 1-5 series 2007 Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York 1983.  
2. Poster design, David Airey website 2009

---

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 13

---

**Materi**

Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui dan memahami tentang publikasi dalam media cetak

Pokok Bahasan :  
Publikasi + Praktek Aplikasi Indesign

Materi :  
Membuat publikasi newsletter menggunakan indesign

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi**

Sumber Bahan :

1. Color, betty Edwards, penguin 2004
2. indesignCS2, Ted Locasio, Sybex 2005
3. Joseff Muller Brockmann, Grid sytem, raster System 2001
4. Problem Solved, Michael Johnson, Phaidon Press 2002

---

- Aktivitas**
1. Ceramah
  2. Presentasi Slide
  3. Diskusi
  4. Tugas
- 

## Minggu 14

---

**Materi**

Tujuan Instruksional Khusus :  
Mengetahui dan memahami tentang publikasi dalam media cetak

Pokok Bahasan :  
Praktek Aplikasi Indesign membuat advertorial

Materi :  
Membuat publikasi advertorial menggunakan indesign

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---



**Referensi** Sumber Bahan :

1. Color, betty Edwards, penguin 2004
2. indesignCS2, Ted Locasio, Sybex 2005
3. Joseff Muller Brockmann, Grid sytem, raster System 2001
4. Problem Solved, Michael Johnson, Phaidon Press 2002

---

**Aktivitas**

1. Ceramah
2. Presentasi Slide
3. Diskusi
4. Tugas

---

## Minggu 15

---

**Materi** Tujuan Instruksional Khusus :  
Untuk mengetahui Proses akhir dari pekerjaan desain hingga proses pra cetak

Pokok Bahasan :  
Prepress & Printing + Praktek Aplikasi Indesign

Materi :  
Membuat Final Artwork, persiapan cetak dari semua item menjadi PDF

---

**Media** komputer lab dan proyektor infocus

---

**Referensi** Sumber Bahan :

1. indesignCS2, Ted Locasio, Sybex 2005
2. Problem Solved, Michael Johnson, Phaidon Press 2002
3. mastering digital Printing, Harald Johnson, Thomson course technology 2005

---

**Aktivitas**

1. Ceramah
2. Presentasi Slide
3. Diskusi
4. Tugas

---

## Minggu 16

---

**Materi** UAS (take home)  
Kampanye sosial dalam media cetak

---

**Media**

---

**Referensi**

---

**Aktivitas**

---