PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

TUJUAN KOMUNIKASI

-tujuan komunikasi-

Tim Pengampu

2020

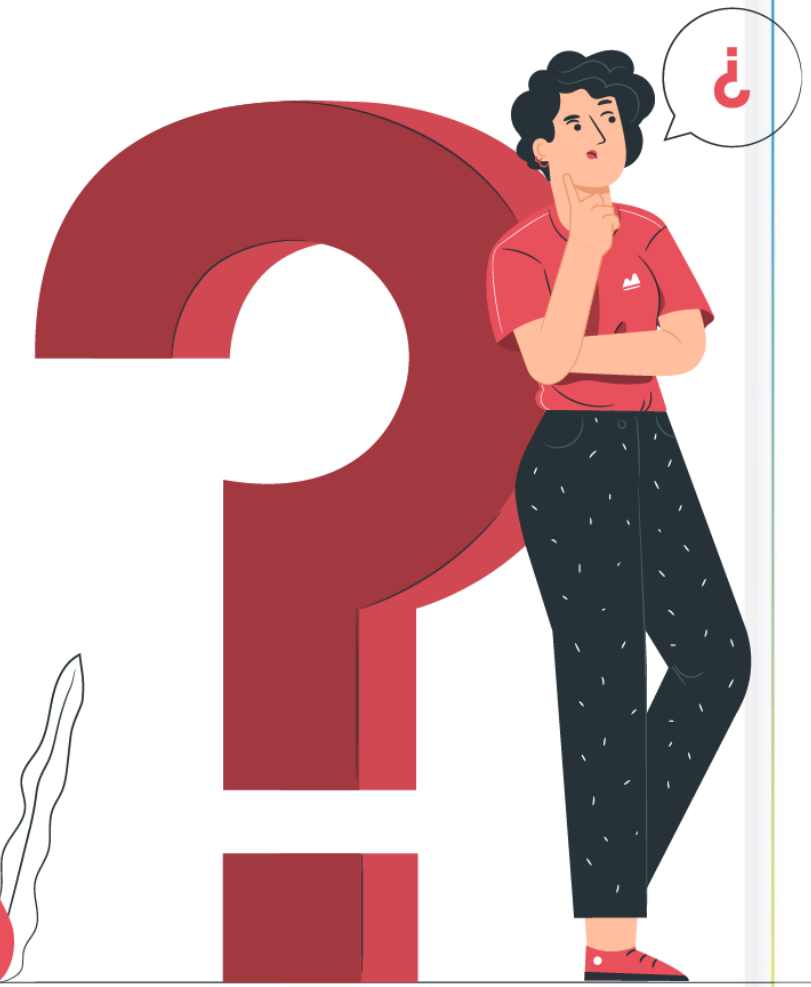
Capaian Pembelajaran

Mampu mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan tentang Desain Komunikasi Visual secara komprehensif

Kemampuan Akhir yang Diharapkan

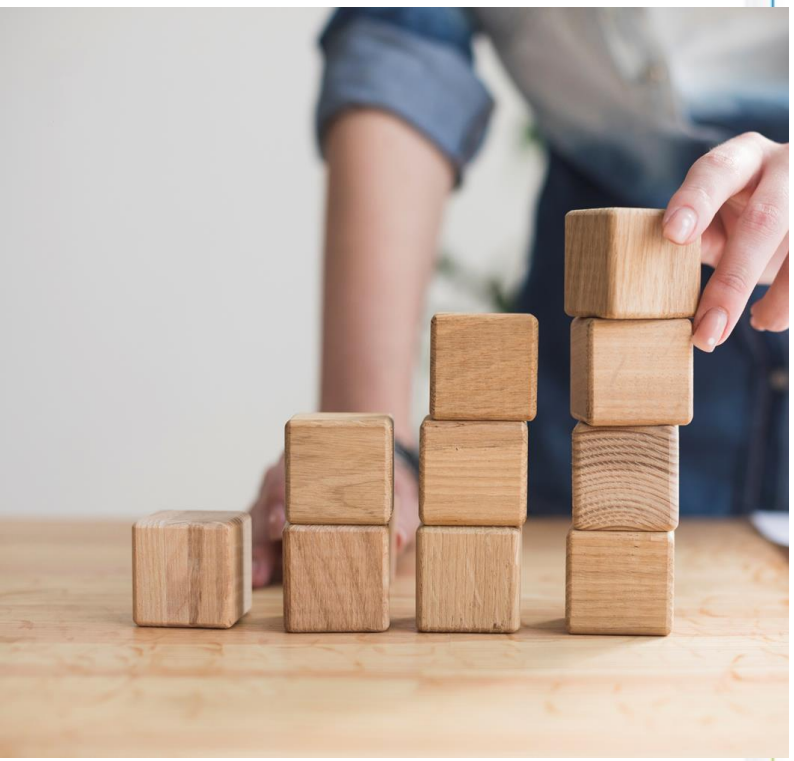
1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi positioning diri masing-masing di bidang desain

2. Mahasiswa dapat menjelaskan positioning diri yang telah dibuat.



Tujuan Desain Komunikasi visual?

desain komunikasi visual meliputi lima area dasar yang meliputi desain untuk informasi, desain untuk persuasi, desain untuk pendidikan, desain untuk administrasi, dan desain untuk hiburan



Tujuan Komunikasi visual

Meliputi:

- 1. DESAIN UNTUK INFORMASI
- 2. DESAIN UNTUK PERSUASI
- 3. DESAIN UNTUK EDUKASI
- 4. DESAIN UNTUK ADMINISTRASI
- 5. DESAIN UNTUK HIBURAN

1. DESAIN UNTUK INFORMASI

Desain informasi adalah desain yang mengatur potongan data dan informasi untuk menginformasikan kepada pemirsa. Desain yang berfokus pada informasi berkomunikasi kepada kita setiap hari ketika kita berhenti di rambu berhenti, membaca jadwal kereta, atau menonton laporan cuaca di berita malam. Desain informasi terdapat di surat kabar, berita, kalender, garis waktu, bagan, laporan perusahaan, situs web berita, dan bahan ajar.

KOMPAS
AMANAT HATI NURANI RAKYAT
RABU
9 AGUSTUS 2017

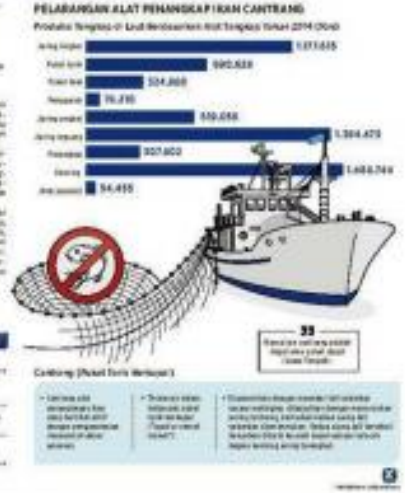
DANA DESA

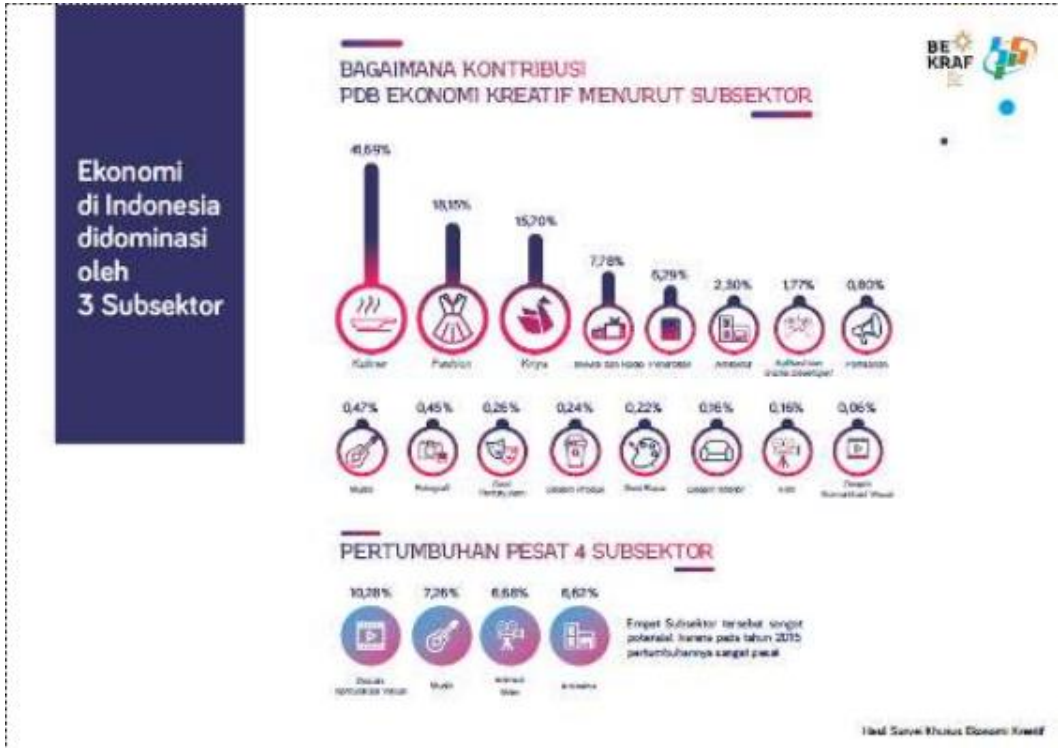
Penanggung Jawab Program Tidak Jelas

Cantiknya Bulan Sabagian

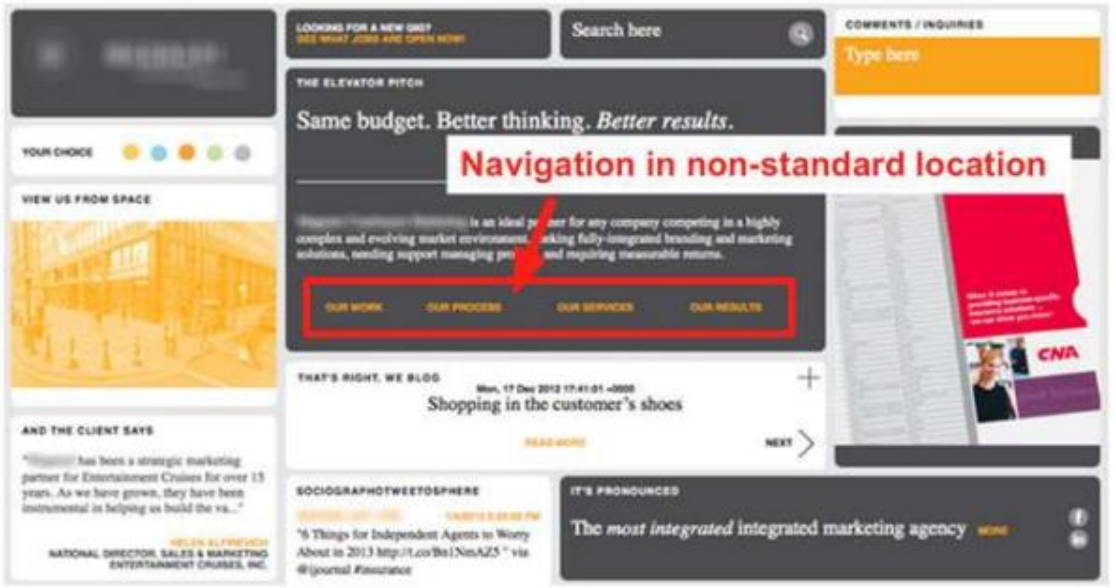
Nelayan Dilanda Keresahan

Upaya Melestarikan Laut Tidak Diikuti Kebijakan yang Komprehensif





Rute dan Jadwal Penerbangan
Berlaku mulai 26 Januari 2014
Citilink


Search here
Type here
Same budget. Better thinking. Better results.
Navigation in non-standard location
Shopping in the customer's shoes
The most integrated integrated marketing agency

Ruang Rekonsiliasi
Reconciliation Room
Ruang Tunggu Eksekutif
Executive Lounge
Musholla
Prayer Room
Ruang Mandi
Shower Room

2. DESAIN UNTUK PERSUASI

Persuasi (bujukan) adalah Proses yang bertujuan mengubah sikap atau perilaku seseorang (atau kelompok) terhadap suatu peristiwa, gagasan, objek, atau orang lain, dengan menggunakan kata-kata tertulis atau lisan untuk menyampaikan informasi, perasaan, atau alasan, atau kombinasi dari itu semua.

Merek dalam persuasi

- Merek, merupakan alat penting dalam persuasi, "diciptakan dalam pikiran," menurut Walter Landor (Wheeler, 2003).
- Merek menjadi ikon yang dicari pelanggan saat membeli produk. Dibangun dengan logo simbolik, merek berevolusi menjadi identitas yang dapat dikenali oleh konsumen. Perancang bekerja untuk membentuk ikon visual — logo — yang mewakili merek dan membuat saluran persuasi yang dibangun di atas kepercayaan dan pengakuan.
- Kita mengenali dan terhubung dengan merek tertentu ketika mereka menjadi ikonik, indeksikal, atau simbolik bagi kita. Tampilan identitas perusahaan sangat penting dalam mewakili perusahaan dan produk dan layanannya.

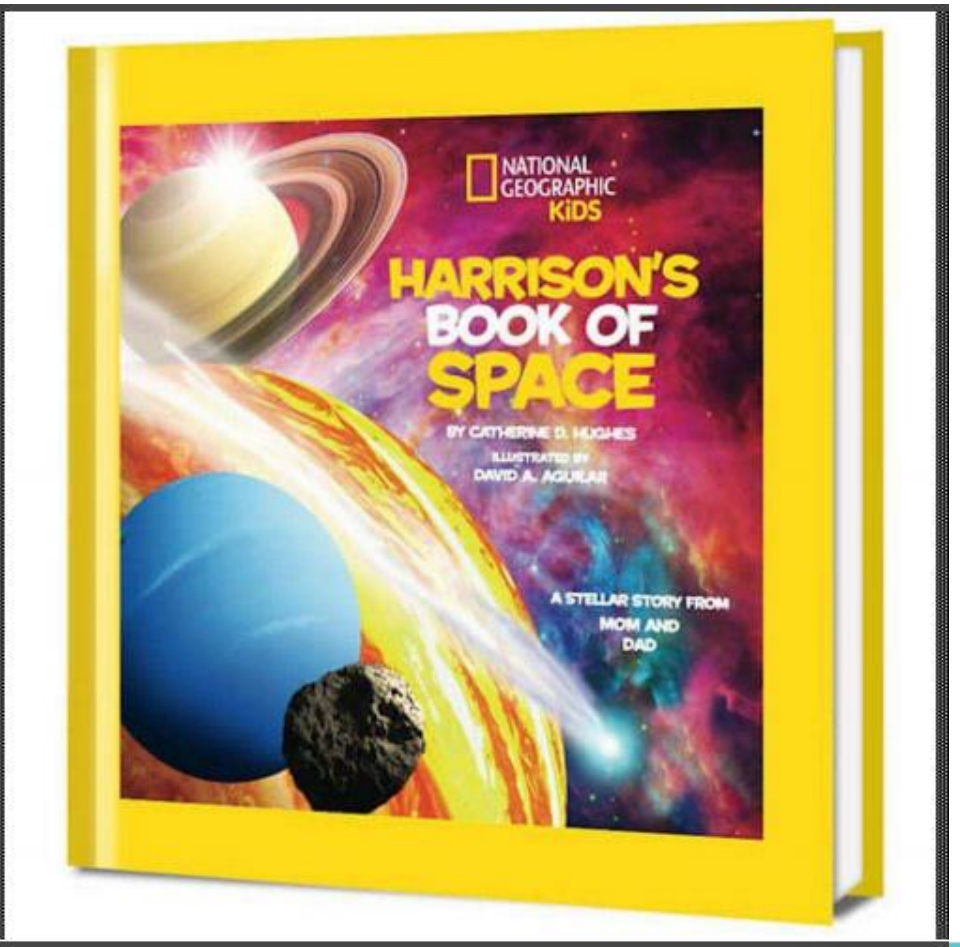
Merek sebagai wujud persuasi

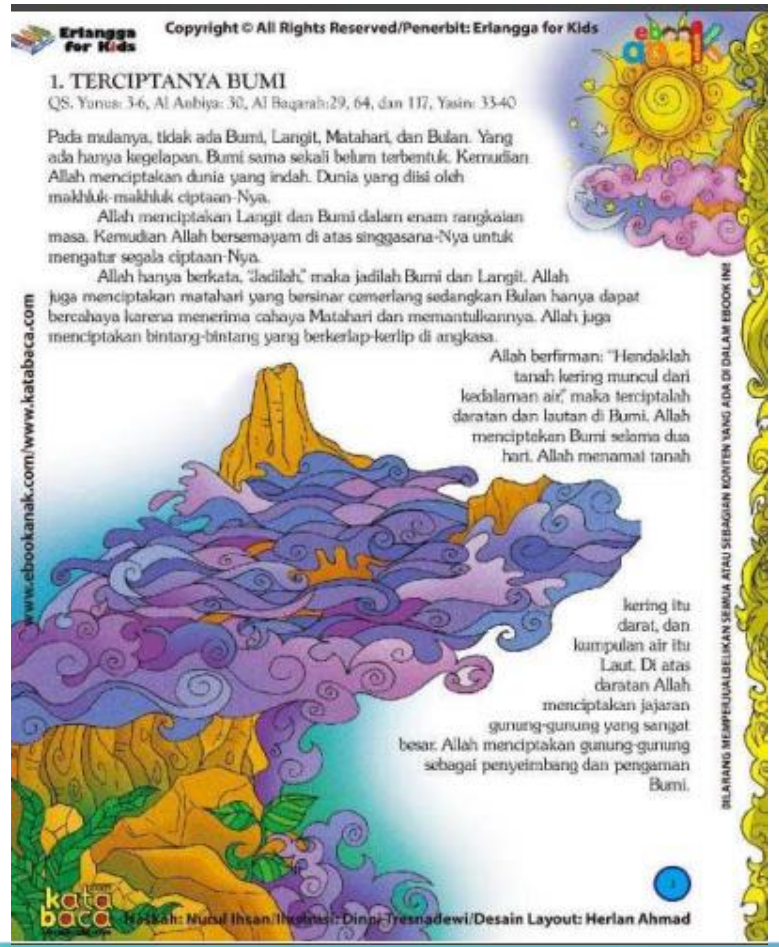
Desain iklan sebagai wujud persuasi

3. DESAIN UNTUK EDUKASI

Desain untuk pendidikan dijumpai di buku teks dan buku anak-anak, objek pembelajaran online (seperti permainan interaktif dan kegiatan), brosur pendidikan (seperti yang ada di dokter gigi Anda tentang cara menyikat gigi dengan benar), televisi dan video pendidikan (Sesame Street dan Blue's Clues, misalnya), poster, materi pengajaran kelas, dan kursus e-learning untuk kredit akademik atau pelatihan perusah

Desain untuk edukasi





4. DESAIN UNTUK ADMINISTRASI

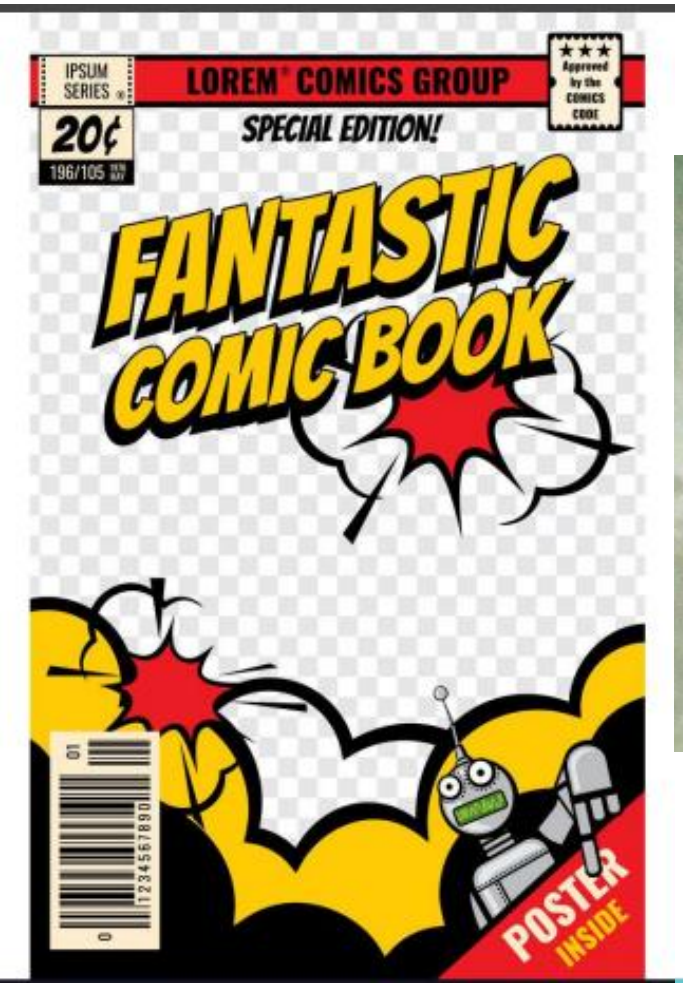
Desain untuk administrasi adalah kategori tersendiri, tidak melibatkan informasi, persuasi, atau pendidikan, seperti yang dilakukan oleh kasus sebelumnya, tetapi berkontribusi pada organisasi komunikasi tertentu di dalam sistem administratif. Desain untuk administrasi meliputi desain formulir, tiket untuk transportasi dan pertunjukan, tagihan penjualan, diagram organisasi, komunikasi internal, dan dalam subkategori terpisah, desain uang kertas, prangko, dan instrumen serupa lainnya

Desain dalam system administrasi

5. DESAIN UNTUK HIBURAN

Desain untuk hiburan terlihat dalam seni rupa, program televisi, drama, animasi (untuk TV, Web, dan game), game video, buku novel, majalah, film (di televisi atau di Web) , e-book, dan video digital di Web.

DESAIN dalam wujud HIBURAN



SUMBER PUSTAKA

- Rustan, Surianto. 2017. *Bisnis Desain.* Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji
- Best, Kathryn. 2006. *Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation*. Switzerland: AVA Publishing SA

Sumber gambar:
www.freepik.com

THANKS

ANY QUESTIONS?