	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESKTOP PUBLISHING	9024104081		4				27 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Akbar Seknun, S.Kom., MFA.	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah untuk mengkaji teori publikasi serta untuk menguasai keterampilan merancang menggunakan perangkat lunak yang relevan saat ini. Bahan kajian yang diberikan adalah teori layout (media cetak dan online), penerbitan pada media cetak (media massa, majalah, brosur, buku menu) dan online (sosial media). Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktik.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.
CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu menciptakan beragam karya Desktop Publishing berbasis cetak dan digital interaktif menggunakan perangkat lunak terkini (Adobe InDesign, Affinity Publisher, & Figma).
CPMK-2	Mahasiswa mampu mengkaji teori layout, manipulasi fonts, dan efek grafis
CPMK-3	Mahasiswa mampu mengenali ukuran kertas dan jenis-jenis font sesuai karakteristiknya.
CPMK-4	Mahasiswa mampu menciptakan beragam karya Dekstop Publishing
CPMK-5	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial, serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinil yang lain.
CPMK-6	Mampu melakukan kolaborasi desain secara daring (real-time co-editing) dan mengelola aset proyek menggunakan platform berbasis cloud (Figma & Canva/Affinity).

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-9	CPL-1	CPL-4
CPMK-1	✔		
CPMK-2	✔		
CPMK-3	✔		
CPMK-4	✔		
CPMK-5		✔	
CPMK-6			✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔	✔						✔								
CPMK-2			✔	✔	✔		✔									
CPMK-3						✔			✔	✔	✔					
CPMK-4												✔	✔	✔	✔	✔
CPMK-5																
CPMK-6																

Pustaka

Utama :	

1. Adams, S., Morioka, N., & Stone, T. (2012). Graphics design rules: 365 essential design dos and don'ts. Frances Lincoln Limited.
2. Ambrose, G., & Harris, P. (2011a). Basic design: Layout (2nd ed.). AVA Book (Switzerland).
3. Ambrose, G., & Harris, P. (2011b). Packaging the brand: The relationship between packaging design and brand identity. AVA Publishing.
4. Dameria, A. (2014). Basic printing: Panduan teknik cetak untuk desain grafis. Link Match Graphic.
5. Damber, D. (2003). Design and layout: Understanding and using graphics. Pageone.
6. Kirk, A. (2012). Data visualisation: A successful design process. Packt Publishing.
7. Knaflic, C. N. (2015). Storytelling with data: A data visualization guide for business professionals. John Wiley & Sons.
8. Lupton, E. (2024). Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students (3rd ed.). Princeton Architectural Press.
9. Roth, L., & Wybenga, G. L. (2013). The packaging designer's book of patterns (4th ed.). Wiley.
10. Rustan, S. (2018). Layout: Dasar dan penerapannya (Edisi Revisi). Gramedia Pustaka Utama
11. Setya, G. (2008). Page design menggunakan Adobe InDesign. Penerbit Informatika.
12. Sherin, A., Lee, I., & Evans, P. (2013). The graphic design reference & specification book. Rockport Publishers.
13. Tondreau, B. (2009). Layout essentials: 100 design principles for using grids. Rockport Publishing.

Pendukung :

1. Adobe Inc. (2026). Adobe InDesign user guide. Adobe HelpX. https://helpx.adobe.com/indesign/user-guide.html
2. Canva. (2026). Affinity by Canva: Tutorials and courses. https://www.affinity.studio/id_id
3. Figma Inc. (2025). Figma learn design handbook: Prototyping, collaboration, and auto layout. https://www.figma.com/learn-design/

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mengembangkan dokumen baru menggunakan Master Pages (Parent Pages) di InDesign/Affinity untuk publikasi multi-halaman	1. Dapat saling mengenal antar dosen dan mahasiswa 2. Dapat memahami kontrak perkuliahan 3. Dapat menyepakati kontrak perkuliahan 4. Dapat memahami dasar DTP (cetak & digital)	Mahasiswa hadir dan menyepakati kontrak; mampu menjelaskan kembali perbedaan DTP cetak dan digital secara lisan.	Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab	1. Mengisi Google Form berisi biodata dan kontrak perkuliahan; Mengakses Linktree/PDF modul pengantar DTP yang dibagikan via LMS (SIPEJAR/Classroom)	Pengantar DTP; Ruang lingkup publikasi (media cetak vs media digital); Kontrak perkuliahan (aturan, tugas, dan penilaian); Profesi di bidang DTP (desainer grafis, layout editor, digital publisher).	2%
2	Mampu membuat thumbnail dan tight issue (kerangka) brosur lipat (trifold).	1. Dapat menjelaskan pengertian DTP 2. Dapat menjelaskan peranan DTP di era digital 3. Dapat menjelaskan sejarah DTP 4. Dapat mengidentifikasi perbedaan utama InDesign, Affinity, dan Figma	Kuis singkat pengenalan software; kemampuan menjelaskan kelebihan dan kekurangan tiap tools.	Ceramah, Demo Software, Tanya Jawab	1. Forum Diskusi LMS (SIDIA) Mahasiswa diminta memposting pendapat tentang "Software DTP mana yang paling potensial untuk industri 2026 dan mengapa?" serta wajib menanggapi minimal 2 teman	Sejarah DTP; Perbandingan workflow Adobe InDesign vs Affinity Publisher (by Canva) vs Figma; Pengenalan antarmuka (UI) dan istilah dasar (artboard, frame, master page, auto layout).	3%
3	Mampu mengembangkan dokumen baru menggunakan Master Pages (Parent Pages) untuk publikasi multi-halaman.	1. Dapat membuat majalah dengan menerapkan master page 2. Dapat membuat majalah dengan menerapkan layout templates 3. Dapat membuat majalah dengan menerapkan running header & running footer	Praktik kelas: ketepatan membuat master page dan konsistensi layout di setiap halaman.	Presentasi, Diskusi, Praktik Kelas (InDesign/Affinity)	1. Mengunggah file hasil praktik (PDF + file .indd/.afpub) ke LMS. Mengisi Google Form refleksi singkat tentang kesulitan membuat Master Pages.	Konsep Master/Parent Pages; Pengaturan margin, kolom, dan bleed; Penerapan running header & running footer; Pembuatan layout templates untuk maj	5%
4	Mampu bekerja dengan teks (Working with Text and Type) serta mengelola naskah dari pengolah kata (MS Word).	1. Dapat menambahkan teks pada layout 2. Dapat mengimpor teks dari Word (MS Word) ke InDesign/Affinity 3. Dapat melakukan text cleaning dan mapping paragraph styles	Kemampuan mengimpor dan memformat teks dengan benar (tidak ada style Word yang terbawa).	Ceramah, Demo Impor File, Praktik Kelas	1. Mengunggah file .docx asli dan hasil layout PDF ke LMS. Melakukan peer-review sederhana terhadap hasil impor teks teman sekelas melalui spreadsheet online (Google Sheets)	Cara menambahkan teks (Place Text); Mengimpor dan menautkan (linking) file .docx dari Microsoft Word; Menggunakan opsi "Show Import Options" untuk membersihkan style bawaan Word (text cleaning); Typography dasar (kerning, leading, tracking	5%
5	Mampu merancang konsep brosur lipat (trifold) dari tahap thumbnail hingga tight issue.	1. Dapat menjelaskan anatomi brosur 2. Dapat menyusun materi brosur 3. Dapat membuat thumbnail brosur lipat 4. Dapat membuat tight issue brosur lipat	Ketepatan jumlah panel, urutan informasi, dan komposisi grid pada thumbnail.	Ceramah, Diskusi, Praktik Sketsa Manual	1. Mengunggah foto/dokumen sketsa (format JPG/PDF) ke LMS atau Miro Board yang telah disediakan untuk diskusi konsep bersama dosen	Anatomi brosur (cover, isi, back cover); Menyusun materi konten; Teknik membuat thumbnail sketsa layout; Teknik membuat tight issue (grid dan wireframe) untuk brosur lipat.	5%
6	Mampu mengeksekusi desain akhir brosur lipat dan mengadaptasinya ke media sosial digital (Figma).	1. Dapat membuat desain akhir brosur lipat 2. Dapat menjelaskan anatomi dan materi/konten brosur 3. Dapat membuat carousel media sosial (Figma) yang selaras dengan brosur	Kesesuaian desain dengan brief; konsistensi branding antar media cetak dan digital.	Diskusi, Praktik Studio, Project Based Learning (PjBL)	1. Mengunggah PDF brosur final dan link Figma prototype (mode view) ke LMS. Mengisi Google Form penilaian mandiri (self-assessment) terhadap hasil karya sendiri	Eksekusi desain final brosur di InDesign/Affinity (warna, tipografi, aset gambar); Prinsip adaptasi layout cetak ke media sosial; Membuat carousel Instagram (3 slide) di Figma dengan tema yang sama.	5%

7	Mampu bekerja dengan Styles (Paragraph, Character, Object) dan manajemen aset.	1. Dapat menerapkan paragraph & character styles 2. Dapat menerapkan object styles 3. Dapat mengelola aset grafis untuk proyek	Konsistensi penggunaan styles; kemudahan mengubah format global.	Ceramah, Diskusi, Latihan Praktik	1. Mengunggah file source (.indd/.afpub) dan PDF ekspor ke LMS. Kuis Google Forms tentang fungsi shortcut dan perbedaan jenis styles	Penerapan paragraph styles dan character styles untuk efisiensi format; Membuat object styles untuk bingkai/frame; Manajemen aset terpusat (Adobe CC Libraries atau Affinity Assets).	6%
8	Mampu mengeksekusi desain akhir brosur lipat serta menerapkan Paragraph, Character, dan Object Styles secara konsisten	1. Dapat menyelesaikan UTS beserta elemen item di ketentuan soal 2. Menerapkan teknik layout untuk cetak dan digital	(Rubrik) 1. Kesesuaian soal (25%); 2. Kebaruan ide (25%); 3. Teknik pengerjaan (masking, layering, auto layout) (25%); 4. Prinsip desain (15%); 5. Interaktivitas/Responsivitas digital (10%).	Praktik Studio (Ujian Mandiri)	1. Mengunggah file final UTS (PDF Brosur + Link Figma + File Source) ke LMS sebelum batas waktu yang ditentukan. Sistem LMS akan mengunci otomatis setelah deadline.	Soal UTS berupa brief klien. Mahasiswa wajib menggunakan asset (foto/ilustrasi) yang disediakan atau di-redesain. Output: Brosur cetak (InDesign/Affinity) + Digital asset (Figma).	15%
9	Mampu bekerja dengan grafis (Working with Graphics) dan optimasi gambar untuk cetak & web.	1. Dapat merancang layout dengan menambahkan grafis 2. Dapat melakukan resize dan positioning gambar 3. Dapat mengatur wrap text dan display quality	Kemampuan mengatur gambar tanpa merusak proporsi dan memahami perbedaan resolusi.	Ceramah, Diskusi, Praktik Kelas	1. Mengunggah PDF majalah traveling 4 halaman ke LMS. Melakukan quiz interaktif (di LMS) tentang perbedaan resolusi dan format gambar (RGB vs CMYK, JPG vs PNG vs TIFF).	Menambahkan dan mengatur grafis/foto; Resize, cropping, dan transformasi; Mengatur posisi, display quality, dan wrap text; Optimasi resolusi (300 dpi untuk cetak vs 72 dpi untuk layar/web).	6%
10	Mampu membuat tabel (Tables) dan elemen interaktif (Hyperlink/Button) serta Data Merge.	1. Dapat menambahkan tabel ke brosur 2. Dapat mengimpor tabel dari MS Excel/Word 3. Dapat membuat hyperlink dan tombol untuk PDF interaktif	Ketepatan struktur tabel dan fungsi hyperlink.	Ceramah, Demo Data Merge, Praktik	1. Mengunggah PDF Interaktif (yang sudah ada hyperlink-nya) dan file CSV/data ke LMS. Mengisi form penilaian teman (peer-assessment) untuk mengecek apakah hyperlink berfungsi dengan baik.	Membuat dan mengimpor tabel dari Microsoft Excel/CSV; Membuat template Data Merge untuk produksi massal (contoh: kartu nama/sertifikat); Membuat hyperlink, bookmark, dan tombol untuk ekspor PDF Interaktif.	6%
11	Mampu menjelaskan teori dasar visualisasi data dan kaitannya dengan DTP.	1. Mampu menjelaskan definisi visualisasi data 2. Mampu menjelaskan perbedaan visualisasi data dan infografis 3. Mampu menyebutkan jenis-jenis visualisasi data	Tes lisan/tulis mengenai teori dasar visualisasi data.	Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab	1. Forum Diskusi LMS : Mahasiswa mencari 1 contoh visualisasi data yang buruk dan 1 yang baik di internet, kemudian memposting analisis singkatnya di forum.	Kaitan era digital dan big data; Sejarah visualisasi data; Definisi dan keuntungan visualisasi data; Perbedaan visualisasi data dan infografis; Jenis-jenis chart (bar, line, pie, map); Referensi literatur pendukung.	6%
12	Mampu mempraktikkan metodologi visualisasi data menggunakan software DTP modern.	1. Mampu menjelaskan workflow metode visualisasi data 2. Mampu mengeksplorasi alternatif solusi desain (pilihan chart) 3. Mampu menerapkan warna dan tipografi yang sesuai untuk data	Keakuratan interpretasi data dan kreativitas metafora desain.	Ceramah, Diskusi, Praktik (Data Merge & Figma)	1. Mengunggah hasil visualisasi data (dalam bentuk PDF atau PNG) ke LMS. Menyertakan link Figma yang menunjukkan proses eksplorasi plugin data.	Workflow visualisasi data (tujuan, data preparation, parsing, cleaning); Menggunakan fitur Data Merge untuk membuat chart berbasis data; Eksplorasi plugin di Figma (seperti Google Sheets Sync) untuk visualisasi dinamis; Penerapan warna dan metafora visual yang tepat.	6%

13	Mampu menganalisis struktur kemasan dan membuat dieline (template flat) dasar untuk kemasan produk.	1. Dapat menjelaskan anatomi kemasan lipat 2. Dapat menentukan ukuran safety zone dan bleed untuk kemasan 3. Dapat membuat dieline/flat template kotak menggunakan software DTP	Ketepatan ukuran panel (lebar, tinggi, kedalaman) dan kelengkapan elemen teknis (bleed, glue tab, garis lipatan putus-putus).	Ceramah, Demo Pembuatan Dieline, Praktik Kelas	1. Mengunggah file .indd/.afpub dan ekspor PDF (dengan dieline) ke LMS. Mengisi Google Form tentang perbedaan spesifikasi cetak kemasan vs cetak buku (misal: ketebalan karton vs kertas HVS).	Pengantar Desain Kemasan (Fungsi proteksi, promosi, dan informasi); Anatomi kemasan lipat (foldable box): panel depan, belakang, samping, flap, glue tab, dan lipatan; Pengenalan istilah teknis: Bleed (3-5 mm), Safety Zone, dan Crop Marks untuk kemasan; Cara membuat dieline presisi menggunakan tools Rectangle, Line, dan Transform di InDesign/Affinity (atau mengimpor file .ai/.eps di Illustrator) dengan skala 1:1.	5%
14	Mampu mengaplikasikan elemen grafis dan tipografi pada permukaan kemasan (Surface Graphics) sesuai prinsip DTP.	1. Dapat menempatkan logo, nama produk, dan tagline pada front panel 2. Dapat menyusun informasi gizi dan barcode pada back panel 3. Dapat mengatur tipografi agar terbaca sempurna pada area kemasan	Kesesuaian penempatan informasi pada setiap panel; hierarki tipografi; tidak ada teks yang terpotong di area lipatan atau safety zone.	Ceramah, Diskusi Kasus (analisis kemasan produk terkenal), Praktik Studio	1. Mengunggah progress surface design (PDF flat) ke LMS. Melakukan peer-review dengan 2 teman sekelas menggunakan rubrik sederhana yang disediakan dosen di Google Sheets untuk mengecek apakah ada teks yang masuk area lipatan.	Tata letak wajah kemasan (Front Panel: logo, nama produk, tagline; Back Panel: komposisi, barcode, alamat produsen; Side Panel: netto dan informasi gizi); Tipografi untuk kemasan (hierarki informasi, keterbacaan pada ukuran kecil, pemilihan font yang sesuai regulasi); Teknik menempatkan teks dan gambar pada bidang yang tidak rata (menggunakan rotate, shear, dan wrap); Manajemen warna spot color (Pantone) untuk branding konsisten di kemasan.	5%
15	Mampu melakukan visualisasi 3D (Mockup) kemasan dan menyiapkan file siap cetak (Prepress/Print-Ready).	1. Dapat membuat mockup 3D kemasan dari flat design 2. Dapat melakukan pengecekan preflight (resolusi, warna, bleed) 3. Dapat mengekspor PDF/X-1a dengan dieline layer yang jelas	Kualitas visual mockup (pencahayaan dan sudut); Kelolosan preflight (tidak ada error warna/resolusi); File PDF/X-1a yang rapi.	Praktik Studio, Demo Ekspor PDF, Bimbingan Kelas	1. Mengunggah 2 output: (1) Gambar Mockup 3D (format PNG/JPEG) dan (2) File PDF/X-1a siap kirim ke percetakan (maks. 10 MB) ke LMS. Mengisi form ceklis mandiri (self-checklist) tentang standar prepress kemasan.	Teknik membuat mockup 3D profesional menggunakan metode Smart Object di Adobe Photoshop atau menggunakan plugin Figma (Mockup Studio / Velaris) untuk menampilkan desain kemasan secara realistik; Pengecekan Preflight akhir (memastikan semua gambar 300 dpi, warna dalam mode CMYK, tidak ada overprint yang tidak disengaja, dan ukuran dieline sesuai); Ekspor file PDF/X-1a (standar industri percetakan kemasan) dengan menyertakan dieline layer yang terpisah untuk memudahkan proses die-cut di pabrik.	5%

16	Merancang sebuah kemasan produk retail (pilihan: Snack Box, Kemasan Kosmetik, atau Kemasan Minuman Kemasan) secara utuh dari dieline hingga mockup 3D, serta menyertakan file siap cetak.	1. Dapat membuat dieline/flat template kemasan sesuai ukuran soal 2. Dapat mendesain surface graphics (semua panel) secara profesional 3. Dapat membuat mockup 3D dari desain kemasan 4. Dapat mengekspor file print-ready (PDF/X-1a) yang lolos preflight	Rubrik UAS Packaging: 1. Ketepatan Struktur & Dieline (20%) – Ukuran presisi, panel simetris, ada glue tab. 2. Kreativitas Desain Grafis & Tipografi (20%) – Originalitas, hierarki informasi yang jelas. 3. Kualitas Teknis DTP (20%) – Penggunaan grid, styles, manajemen aset, dan spot color. 4. Kualitas Prepess & Print-Ready (20%) – Bleed tepat, resolusi 300 dpi, mode CMYK, PDF/X-1a. 5. Kualitas Visualisasi 3D / Mockup (20%) – Realisme gambar, pencahayaan, dan sudut pandang produk.	Praktik Karya Mandiri (Ujian)	1. Mengunggah 1 File Arsip (RAR/ZIP) ke LMS yang berisi: File Source (InDesign/Affinity .indd/.afpub), PDF Print-Ready (PDF/X-1a), File Mockup (PNG/JPEG resolusi tinggi), Link Figma/Photoshop mockup (jika dikerjakan daring), Laporan singkat (PDF) berisi spesifikasi kemasan (ukuran, bahan, warna CMYK/spot) dan proses kreatif.	Soal UAS berupa brief klien yang mencakup: Nama Produk, Ukuran Kemasan (contoh: 15x10x5 cm), Target Pasar, dan Elemen Wajib (Logo, Barcode, Komposisi, dan Sertifikasi/Logo halal). Mahasiswa wajib membuat dieline sendiri, mendesain grafisnya, dan memvisualisasikannya.	15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.