	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	9024103013		3				25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Muh. Ro‘is Abidin, S.Pd., M.Pd.	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	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial, serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinil yang lain
	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
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	CPL
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3	✔	
CPMK-4		✔

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																

Pustaka	**Utama :**	

1. Aaris Sherin, Irina Lee, Poppy Evans.2013 The Graphic Design Reference & Specification Book. Rockport.
2. David Dabner. 2003. Design and Layout Understanding and Using Graphics. Pageone.
3. Dameria, A. 2014. Basic Printing . Jakarta: Link Match Graphic.
4. Gavin Ambrose. 2011. Basic Design Layout. Swiss: AVA Book.
5. Gusti Setya. 2008.Page Design Using Adobe InDesign. Informatika.
6. Sean Adams, dkk. 2012. Graphics Design Rules. Frances Lincoln Limited.
7. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.
8. Tondreau, Beth. 2009. Layout Essentials . Beverly, Massachusetts: Rockport Publishing
9. Knaflic, Cole Nussbaumer. 2015. Storytelling with data . USA: John Wiley & Sons, Inc.
10. Kirk, Andy. 2012. Data visualisation: a successful design process . UK: Packt.

Pendukung :

1. Sosial Media (Instagram, Youtube, TikTok, dll)
2. Portal Garuda
3. Google Scholar

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							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

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.