	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bahasa Visual	9024102002		2		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini membahas tentang tahapan-tahapan dan sudut pandang dalam tinjauan karya desain komunikasi visual meliputi berbagai konsep pemahaman dasar tentang desain, persoalan, bidang kajian, aspek historis, serta era Pramodern, Modern, dan Postmodern dalam desain. Mata kuliah ini juga menghubungkan pokok bahasan fenomena dan realitas sosial yang berkembang di masyarakat dan menjelaskan implementasi konsep-konsep semiotika, retorika, dan idiom estetik postmodern dan kontemporer dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.
CPL	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu memahami dan mampu menerapkan tahapan dan sudut pandang dalam meninjau karya desain.
CPMK-2	Mampu memahami Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual.
CPMK-3	Mampu menguasai teori Semiotika, Retorika, dan idiom estetik Postmodern.
CPMK-4	Mampu mengimplementasikan teori-teori di atas dalam mencari maksud/pesan tersembunyi dari karya desain komunikasi visual, yang kemudian diharapkan bisa merekonstruksi karya tersebut sesuai dengan konsep dan tema yang diangkat.
CPMK-5	Mampu menemukan dan mengkaji fenomena dan realitas sosial dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.

Matrik CPL - CPMK

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

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																

Pustaka

Utama :

1. Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010.Tinjauan Desain Grafis. Concept Media.
2. Budiman, K. (2011). Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonositas. Yogyakarta: Jalasutra
3. Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press
4. Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ
5. Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra
6. Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna. Jakarta: Aurora.

Pendukung :

1. Sachari, Agus.1996. Paradigma Desain Indonesia . Jakarta: CV. Rajawali.
2. Bryony Gomez dan Armin Vit.2009.Graphic Design Referenced.Rockport Publishers Inc.

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							

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.