



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																			
Etika Profesi	99999044202421	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0 P=0 ECTS=0	4	31 Januari 2023																																																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																			
	Dr. Martadi, M.Sn.		Dr. Martadi, M.Sn.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																																																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																																							
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																																																						
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																																						
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																						
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																																							
	CPMK - 1	Mampu memahami konsep dasar etika dan moral, etiket dan hukum																																																																																																																						
	CPMK - 2	Mampu menerapkan konsep etika profesi dalam profesi bisnis/bidang desain																																																																																																																						
	CPMK - 3	Mampu menerapkan konsep stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain																																																																																																																						
	CPMK - 4	Mampu menerapkan Good Corporate Governance juga menjamin keberlangsungan bisnis desain																																																																																																																						
	CPMK - 5	Mampu menerapkan Corporate Social Responsibility																																																																																																																						
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																																							
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-4	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3	✓			CPMK-4			✓	CPMK-5			✓																																																																																													
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-4																																																																																																																				
	CPMK-1	✓																																																																																																																						
	CPMK-2		✓																																																																																																																					
	CPMK-3	✓																																																																																																																						
	CPMK-4			✓																																																																																																																				
	CPMK-5			✓																																																																																																																				
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																																							
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>	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	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																																																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pendidikan bagi mahasiswa sehingga mereka mampu memiliki pemahaman nilai-nilai, kesadaran etika, kode etik profesi dan ethical governance dalam bisnis/bidang desain dan profesi desainer. Dalam rangka mempersiapkan desainer profesional yang beretika tinggi, mata kuliah ini juga membahas beberapa isu utama dalam penerapan etika profesi bisnis/bidang desain seperti tata kelola bisnis desain, plagiarisme dalam desain, HAKI dan tanggungjawab sosial perusahaan (CSR). Selain itu dibahas juga dalam mata kuliah ini konsep dasar etika profesi dan penerapan kode etik desainer di Indonesia maupun di dunia internasional. Di bahas juga dalam mata kuliah ini berbagai regulasi dan kasus yang terkait dengan profesi desainer di Indonesia dan di dunia.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							

1. Reynold, George W. 2003. Ethics in Information Technology. Canada: Thomson Learning, Inc.
2. Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.
3. Martin Mike W. 1997. Ethics in Engineering. New York: McGraw-Hill.
4. Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.

Pendukung :

Dosen Pengampu

Dr. Martadi, M.Sn.  
Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.  
Arieviana Ayu Laksmi, S.T., M.B.A.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami konsep dasar etika dan moral, etiket dan hukum	Mahasiswa dapat mendeskripsikan dan membandingkan konsep dasar etika dan moral, etiket dan hukum.	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Tanya Jawab 2 X 50		<p><b>Materi:</b> onsep dasar etika dan moral, etiket dan hukuml</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Konsep dasar etika dan moral, etiket dan hukum</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.</i></p>	5%
2	Mampu menerapkan etika dalam profesi bisnis/bidang desain	Mahasiswa dapat menerapkan etika dalam profesi bisnis/bidang desain	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi kasus profesi bisnis/bidang desain yang etis 2 X 50		<p><b>Materi:</b> etika dalam profesi bisnis/bidang desain</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.</i></p>	5%

3	Mampu menerapkan konsep stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain	Mahasiswa dapat menerapkan konsep stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, tes singkat 2 X 50		<b>Materi:</b> stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	5%
4	Mampu menerapkan konsep stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain	Mahasiswa dapat menerapkan konsep stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Tanya Jawab, tes singkat 2 X 50		<b>Materi:</b> stakeholder dan stockholder theory dalam profesi bisnis/bidang desain <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	5%
5	Mampu menerapkan Good Corporate Governance juga menjamin keberlangsungan bisnis desain	Mahasiswa dapat menerapkan Good Corporate Governance juga menjamin keberlangsungan bisnis desain	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi kasus GCG 2 X 50		<b>Materi:</b> Good Corporate Governance <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	5%
6	Mampu menerapkan Good Corporate Governance juga menjamin keberlangsungan bisnis desain	Mahasiswa dapat menerapkan Good Corporate Governance juga menjamin keberlangsungan bisnis desain	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi kasus GCG 2 X 50		<b>Materi:</b> Good Corporate Governance <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	5%
7	Mampu menerapkan Corporate Social Responsibility termasuk pelaporannya	Mahasiswa dapat menerapkan Corporate Social Responsibility termasuk pelaporannya	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian 3.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi Kelompok 2 X 50		<b>Materi:</b> Corporate Social Responsibility <b>Pustaka:</b> Reynold, George W. 2003. <i>Ethics in Information Technology. Canada: Thomson Learning, Inc.</i>	20%

8	Mampu menerapkan Corporate Social Responsibility termasuk pelaporannya	Mahasiswa dapat menerapkan Corporate Social Responsibility termasuk pelaporannya	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian 3.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi Kelompok 2 X 50		<b>Materi:</b> Corporate Social Responsibility <b>Pustaka:</b> Reynold, George W. 2003. <i>Ethics in Information Technology</i> . Canada: Thomson Learning, Inc.	20%
9	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics</i> . 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.	3%
10	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics</i> . 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.	3%
11	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics</i> . 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.	4%
12	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> Spinllo, Richard A. 2002. <i>Case Studies in Information Technology Ethics</i> . 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.	4%

13	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> <i>Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	4%
14	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> <i>Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	4%
15	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> <i>Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	4%
16	Mampu menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	Mahasiswa dapat menguasai konsep dasar etika profesi dan membandingkan beberapa kode etik profesi	<b>Kriteria:</b> 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tanya Jawab, presentasi kelompok, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Perbandingan beberapa kode etik profesi <b>Pustaka:</b> <i>Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.</i>	4%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	97.5%
2.	Tes	2.5%
		100%

#### Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh

- melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
  3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
  4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
  5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
  6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
  7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
  8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
  9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
  10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
  11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
  12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4  
Desain Grafis



Asidigisianti Surya Patria, S.T.,  
M.Pd.  
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain  
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 November 2024 Jam 20:21 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

