



**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
Graphic Design Style	9034203460		T=2 P=1 ECTS=4.77	2	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	.....		.....		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.
Model Pembelajaran	Case Study				
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>				
	CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.			
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan gagasan atau konsep dasar gaya desain			
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu memahami karakteristik berbagai macam gaya desain pra-modern, modern awal, modern dan modern akhir dan pasca-modern			
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah gaya desain indonesia			
	CPMK - 4	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep logika visual manusia ketika menginterpretasi karya desain			
	CPMK - 5	Menerapkan prinsip-prinsip dasar desain grafis dalam pembuatan karya yang efektif dan estetik untuk berbagai media (C3)			
	CPMK - 6	Menganalisis karya desain grafis dalam konteks sejarah dan budaya untuk memahami pengaruhnya terhadap tren desain saat ini (C4)			
	CPMK - 7	Mengevaluasi efektivitas karya desain grafis berdasarkan prinsip komunikasi pemasaran dan memberikan saran perbaikan (C5)			
	CPMK - 8	Menciptakan karya desain grafis yang inovatif dengan mengintegrasikan teknik digital dan manual yang berbeda (C6)			
	CPMK - 9	Menerapkan teknik desain grafis dalam proyek nyata untuk memenuhi kebutuhan klien atau pasar (C3)			
	CPMK - 10	Menganalisis berbagai gaya desain grafis untuk menentukan pendekatan yang paling efektif dalam proyek tertentu (C4)			
	CPMK - 11	Mengevaluasi dan memilih perangkat lunak desain grafis yang paling sesuai untuk jenis proyek tertentu (C5)			
	CPMK - 12	Menciptakan solusi desain yang menggabungkan prinsip desain grafis dan komunikasi pemasaran untuk meningkatkan efektivitas visual dan komersial (C6)			
CPMK - 13	Menganalisis dampak sosial dan budaya dari karya desain grafis dalam konteks global (C4)				
CPMK - 14	Menciptakan portofolio desain grafis yang menunjukkan kemampuan teknis dan kreatif yang tinggi (C6)				
<b>Matrik CPL - CPMK</b>					

CPMK	CPL-5	CPL-6
CPMK-1	✓	
CPMK-2	✓	
CPMK-3	✓	
CPMK-4	✓	✓
CPMK-5	✓	
CPMK-6	✓	
CPMK-7	✓	
CPMK-8		✓
CPMK-9		✓
CPMK-10		✓
CPMK-11		✓
CPMK-12	✓	✓
CPMK-13	✓	
CPMK-14		✓

**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																
CPMK-7																
CPMK-8																
CPMK-9																
CPMK-10																
CPMK-11																
CPMK-12																
CPMK-13																
CPMK-14																

**Deskripsi Singkat MK**

Mata kuliah ini menjelaskan karakteristik gaya desain mulai dari periode awal (Victorian) hingga desain abad 21. Setelah mengetahui karakteristiknya mahasiswa akan mulai menerapkannya ke berbagai karya desain grafis. Bahan kajian yang diberikan adalah karakteristik form ( font , paduan warna, ilustrasi, tata letak, ornamen) dari setiap gaya desain tanpa mengulas filosofi di balik setiap gaya tersebut. Perkuliahan disampaikan dengan metode pengajaran konsep dan praktek tutorial. Pengetahuan tentang karakteristik gaya desain diberikan agar mahasiswa mampu menguasai teori kreativitas dalam desain, unsur dan prinsip gaya desain, mempunyai pemahaman tentang proses kreatif, serta mahasiswa mampu mengetahui product knowledge dari desain grafis.

**Pustaka**

**Utama :**

1. Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.
2. Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
3. Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.
4. Rustan, Suriyanto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia
5. Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia

**Pendukung :**

**Dosen Pengampu**

Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.  
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mahasiswa mampu menjelaskan gagasan atau konsep dasar gaya desain	Mahasiswa dapat menjelaskan gagasan atau konsep dasar gaya desain	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Konsep umum dan tinjauan sejarah gaya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.</i>	5%
2	Mampu sejarah gaya desain grafis	Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah gaya desain grafis	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Tinjauan sejarah gaya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.</i>	5%
3	Mampu memahami gaya desain grafis	Mahasiswa dapat menjelaskan gaya desain grafis seperti gaya zaman, gaya tempat, gaya pemikiran, dan gaya pribadi	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Gaya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.</i>	5%
4	1.Gaya desain pra-modern dan modern awal 2.Mampu memahami gaya desain pra-modern dan modern awal	Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik gaya desain pra-modern dan modern awal	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> gaya desain pra-modern dan modern awal <b>Pustaka:</b> <i>Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.</i>	5%
5	Mampu memahami gaya desain modern dan modern akhir	Mahasiswa dapat mendeskripsikan perbedaan karakteristik gaya desain modern dan modern akhir	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Gaya desain modern dan modern akhir <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	5%

6	Mampu memahami gaya desain pasca-modern	Mahasiswa dapat mendeskripsikan berbagai macam gaya desain pasca-modern	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Gaya desain pasca-modern <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	5%
7	Mampu memahami tinjauan sejarah gaya desain indonesia	Mahasiswa dapat mendeskripsikan sejarah gaya desain indonesia	<b>Kriteria:</b> 1.Sikap 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Tatap muka secara daring, diskusi kelompok, tanya jawab 4 X 50		<b>Materi:</b> Sejarah gaya desain indonesia <b>Pustaka:</b> <i>Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.</i>	5%
8	Mampu memahami tinjauan sejarah gaya desain indonesia	Mahasiswa dapat mendeskripsikan sejarah gaya desain indonesia	<b>Kriteria:</b> 1.Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2.Kelengkapan dan kesesuaian 3.Kejujuran dan kreativitas 4.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Tatap muka secara daring, diskusi kelompok, tanya jawab, tugas 1 4 X 50		<b>Materi:</b> Sejarah gaya desain indonesia <b>Pustaka:</b> <i>Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.</i>	10%
9	Mampu memahami elemen desain dan panduan manual desain grafis	Mahasiswa dapat menerapkan unsur, prinsip, elemen yang dipakai dalam karya desain	<b>Kriteria:</b> 1.Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2.Kelengkapan dan kesesuaian 3.Kejujuran dan kreativitas 4.Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50		<b>Materi:</b> Unsur, prinsip, elemen yang dipakai dalam karya desain <b>Pustaka:</b> <i>Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya Desain: Tinjauan Sejarah . Jakarta: Pascasarjana IKJ.</i>  <b>Materi:</b> Unsur, prinsip, elemen yang dipakai dalam karya desain <b>Pustaka:</b> <i>Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.</i>	10%

10	Mampu memahami penggunaan dan pemilihan warna dalam desain	Mahasiswa dapat mendeskripsikan tujuan penggunaan warna dalam karya desain grafis dan maknanya	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50	<b>Materi:</b> Warna dalam karya desain grafis dan maknanya <b>Pustaka:</b> <i>Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.</i>	10%
11	Mampu memahami penggunaan dan pemilihan huruf dalam desain	Mahasiswa dapat mendeskripsikan pemilihan dan penggunaan huruf dalam karya desain grafis	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50	<b>Materi:</b> huruf dalam karya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Samara, Timothy. 2007. Graphic Elements: A Graphic Style Manual . Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.</i>  <b>Materi:</b> huruf dalam karya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	5%
12	Mampu memahami the world of image: segala hal yang berhubungan dengan citra	Mahasiswa dapat mendeskripsikan penggunaan citra dalam karya desain grafis	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50	<b>Materi:</b> Citra dalam karya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	5%
13	Mampu memahami logika visual	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep logika visual manusia ketika menginterpretasi karya desain	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50	<b>Materi:</b> Logika visual <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	5%
14	Mampu memahami tata letak dan struktur halaman	Mahasiswa dapat mendeskripsikan tentang tata letak dan struktur visual dalam karya desain grafis	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kejujuran dan kreativitas 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50	<b>Materi:</b> tata letak dan struktur visual dalam karya desain grafis <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia</i>	5%

15	Mampu menerapkan panduan pemilihan gaya dalam penciptaan desain grafis serta konsekuensinya	Mahasiswa dapat memilih gaya desain dan konsekuensi pemilihannya yang sesuai dengan konten dan konteks yang dihadapi	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50		<b>Materi:</b> Gaya desain dan konsekuensi pemilihannya yang sesuai dengan konten dan konteks yang dihadapi <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	5%
16	Mampu menerapkan panduan pemilihan gaya dalam penciptaan desain grafis serta konsekuensinya	Mahasiswa dapat memilih gaya desain dan konsekuensi pemilihannya yang sesuai dengan konten dan konteks yang dihadapi	<b>Kriteria:</b> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penjelasan secara luring, tanya jawab, tugas/praktika dan presentasi 4 X 50		<b>Materi:</b> Gaya desain dan konsekuensi pemilihannya yang sesuai dengan konten dan konteks yang dihadapi <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Switzerland: AVA Publishing SA.</i>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
		95%

#### Catatan

- 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.
- 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.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dibebankan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dibebankan 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 9 Agustus 2024

Koordinator Program Studi D4  
Desain Grafis



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

**UPM** Program Studi D4 Desain  
Grafis



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

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

