

		<p align="center">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis</p>										Kode Dokumen																																		
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																																														
MATA KULIAH (MK)			KODE			Rumpun MK			BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Persepsi Visual			xx90442020809						T=2	P=0	ECTS=3.18	0	16 Desember 2025																																	
OTORISASI			Pengembang RPS						Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
												ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																		
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																												
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																												
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																												
		Matrik CPL - CPMK																																												
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																												
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																												
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>												CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																														
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah untuk menjelaskan keragaman persepsi visual manusia terhadap suatu fenomena, faktor yang berpengaruh terhadap persepsi, serta tanggapan psikologis terhadap warna dan unsur visual lain dalam tinjauan fungsi dan penerapannya. Bahan kajian yang diberikan adalah; visual environments and optics; lightness, brightness, contrast and constancy; color; attention; object perception; space perception. Perkuliahan disampaikan dengan metode pengajaran konsep, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.																																												
Pustaka		Utama : <ol style="list-style-type: none"> Craw & Craw. 1980. An Outline of General Psychology. Little Adam & Co. Nicholas Wade, Mike Swanston. 2012. Visual Perception: An Introduction. Psychology Press. Nashbahry C. 2010. Psikologi Persepsi Dalam DKV. Padang: Uni Press Padang. Rakhmat, Jalaluddin. Bandung. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Mulyana, Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sarwono, Sarlito, W. 2009. Pengantar Psikologi Umum. Jakarta: Rajawali Press. Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia. Pendukung :																																												
Dosen Pengampu		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																												
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	Memahami dasar-dasar persepsi visual	1. Dapat menjelaskan Definisi persepsi visual 2. Dapat menjelaskan Terjadinya persepsi visual	Kriteria: 1. Kemampuan memahami materi 2. Kemampuan menjawab soal	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50			0%																																							
2	Memahami mengenai faktor psikologi penentu persepsi manusia	Dapat menjelaskan faktor psikologi penentu persepsi manusia	Kriteria: Kemampuan memahami materi Kemampuan menjawab soal	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50			0%																																							
3	Memahami dasar-dasar teori Gestalt dan aplikasinya.	1. Dapat menjelaskan Definisi Gestalt 2. Dapat menjelaskan awal kemunculan Gestalt 3. Dapat mengaplikasikan teori Gestalt	Kriteria: Kemampuan memahami Keluwesan Ketepatan waktu Kerapian Proporsional Kreativitas Originalitas karya Komposisi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50			0%																																							

4	Memahami dasar-dasar teori Gestalt dan aplikasinya.	1.Dapat menjelaskan Definisi Gestalt 2.Dapat menjelaskan awal kemunculan Gestalt 3.Dapat mengaplikasikan teori Gestalt	Kriteria: Kemampuan memahamiKeluwesanKetepatan waktuKerapianProporsionalKreativitasOriginalitas karyaKomposisi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50			0%
5	Memahami prinsip organisasi visual dalam desain grafis	Dapat menjelaskan prinsip pengorganisasian visual dalam desain grafis sebagai faktor penentu persepsi.	Kriteria: 1.Kemampuan memahami materi 2.Kemampuan menerapkan teori	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 2 X 50			0%
6	Memahami persepsi warna	1.Dapat menjelaskan persepsi warna 2.Dapat mengklasifikasikan jenis warna yang mempengaruhi persepsi manusia	Kriteria: 1.Kemampuan memahami materi 2.Kemampuan menjelaskan 3.Kemampuan presentasi	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 2 X 50			0%
7	Memahami Teori Komunikasi dan Persepsi Media	1.Dapat menjelaskan teori Komunikasi 2.Dapat menjelaskan Persepsi media 3.Dapat mengidentifikasi jenis persepsi media	Kriteria: 1.Kemampuan memahami materi 2.Kemampuan menjelaskan 3.Kemampuan presentasi	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 2 X 50			0%
8	UTS	UTS	Kriteria: Originalitas KreativitasSesuai Komunikasi dan Persepsi Media	UTS 2 X 50			0%
9	Memahami teori Semiotika sebagai alat interpretasi karya desain grafis	1.Dapat menjelaskan teori Semiotika Peirce dan Saussure. 2.Dapat menjelaskan tanda, lambang, dan pesan 3.Dapat menjelaskan mediasi penyampai pesan	Kriteria: Kedalaman menerapkan teori Semiotika	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan. 2 X 50			0%
10	Memahami teori Semiotika sebagai alat interpretasi karya desain grafis	1.Dapat menjelaskan teori Semiotika Peirce dan Saussure. 2.Dapat menjelaskan tanda, lambang, dan pesan 3.Dapat menjelaskan mediasi penyampai pesan	Kriteria: Kedalaman menerapkan teori Semiotika	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan. 2 X 50			0%
11	Memahami kode dalam komunikasi massa dan model pesan dalam desain grafis	1.Dapat menganalisa kode dalam iklan media massa 2.Dapat menjelaskan model pesan dalam karya desain grafis	Kriteria: Kesesuaian jawaban dengan soal yang diberikan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 2 X 50			0%
12	Memahami kode dalam komunikasi massa dan model pesan dalam desain grafis	1.Dapat menganalisa kode dalam iklan media massa 2.Dapat menjelaskan model pesan dalam karya desain grafis	Kriteria: Kesesuaian jawaban dengan soal yang diberikan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 2 X 50			0%
13	Memahami perencanaan, penelitian, dan mengorganisir pesan visual dalam upaya penyampaian pesan	1.Dapat menjelaskan perencanaan dan penelitian pesan visual 2.Dapat Mengorganisasi pesan visual dalam karya desain grafis	Kriteria: Kesesuaian jawaban dengan soal yang diberikan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 2 X 50			0%

14	Memahami gaya pada desain grafis dan ragam persepsi yang timbul	1.Dapat menjelaskan gaya desain grafis yang ada 2.Dapat mengklasifikasi jenis gaya desain grafis 3.Dapat menjelaskan persepsi yang timbul dari gaya yang digunakan	Kriteria: Kedalaman menerapkan analisis gaya desain	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan. 2 X 50			0%
15	Memahami gaya pada desain grafis dan ragam persepsi yang timbul	1.Dapat menjelaskan gaya desain grafis yang ada 2.Dapat mengklasifikasi jenis gaya desain grafis 3.Dapat menjelaskan persepsi yang timbul dari gaya yang digunakan	Kriteria: Kedalaman menerapkan analisis gaya desain	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan. 2 X 50			0%
16	UAS	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Teori Psikologi Persepsi Visual 2. Teori Gestalt 3. Teori Prinsip Pengorganisasian Visual 4. Teori Semiotika Gaya Desain Grafis	Kriteria: Kesesuaian jawaban dengan soal dan Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Tes Tulis 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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 dijabarkan 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 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.
- 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.