



**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																																																																																			
Portofolio	9034203457	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	4	1 Agustus 2022																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.		Dr. Martadi., M.Sn			Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																									
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	Mahasiswa mampu Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa Mampu mengembangkan desain grafis dengan pendekatan creativepreneurship																																																																																								
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																									
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; 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></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-4	CPMK-1				CPMK-2				CPMK-3																																																																						
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-4																																																																																						
	CPMK-1																																																																																									
	CPMK-2																																																																																									
	CPMK-3																																																																																									
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																										
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; 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> </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	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1																																																																																										
CPMK-2																																																																																										
CPMK-3																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi materi untuk melatih ketrampilan membuat Portofolio sesuai bidang kerja yang dituju oleh desainer grafis. Yaitu memilih bidang kerja yang sesuai kompeten, memilih contoh karya yang dikemas untuk keperluan presentasi dengan tujuan memasuki kerja praktek maupun bekerja.. Materi yang disajikan yaitu Pengetahuan bidang kerja Desainer grafis, Refleksi kompetensi diri, Dokumentasi dan pemilihan karya sesuai bidang yang dituju, pengemasan Portofolio yang menarik dan komunikatif, Mempresentasikan diri dengan cara promosi sesuai kompetensi yang dimiliki sehingga mampu berkomunikasi dengan audiens.Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.																																																																																									
Pustaka	<b>Utama :</b>																																																																																									
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1) Welsh, C. Design: Portfolio: Self promotion at its best . Rockport. 2013.</li> <li>2. 2) Taylor, F. How to Create a Portfolio and Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators . Laurence King. 2013.</li> <li>3. 3) Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</li> </ol>																																																																																									
	<b>Pendukung :</b>																																																																																									
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</li> </ol>																																																																																									
Dosen Pengampu	Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT. 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	1. Mampu mempersiapkan perkuliahan Portofolio 2. Mampu memahami pengertian, peranan dan fungsi-fungsi Portofolio	1. Menjelaskan mengenai seputar perkuliahan 2. Mampu mendeskripsikan prinsip-prinsip dalam membuat Portofolio sebagai value atau nilai terhadap skill dan kapasitas sebagai seorang desainer grafis. 3. Mampu menjelaskan peranan dan fungsi portofolio sebagai seorang disainer grafis	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab. 3 X 50		<b>Materi:</b> pengertian, peranan dan fungsi-fungsi Portofolio <b>Pustaka:</b> 1) <i>Welsh, C. Design: Portfolio: Self promotion at its best . Rockport. 2013.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan seluk beluk portofolio dan teknik mendokumentasikan karya/ tugas.	1. Mahasiswa dapat Mengenal Portofolio dalam dunia kerja 2. Mahasiswa dapat memilah dan mendokumentasikan karya mereka.	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Tanya Jawab 3 X 50		<b>Materi:</b> Portofolio dalam dunia kerja • Memilih karya • Teknik pendokumentasian karya fisik • Teknik pendokumentasian karya dalam format digital <b>Pustaka:</b> 1) <i>Welsh, C. Design: Portfolio: Self promotion at its best . Rockport. 2013.</i>	5%
3	Mahasiswa mampu mendeskripsikan teori self branding.	Mahasiswa dapat mendeskripsikan teori self branding masing-masing dan mengonsep self branding untuk membuat portofolio masing-masing	<b>Kriteria:</b> -Keaktifan di kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab dan diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> • Definisi self branding • Elemen self branding • Contoh self branding <b>Pustaka:</b> 2) <i>Taylor, F. How to Create a Portfolio and Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators . Laurence King. 2013.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu merancang moodboard atau visualisasi gaya visual dan tampilan untuk proyek portofolio masing-masing.	Mahasiswa dapat merancang moodboard atau visualisasi gaya visual dan tampilan untuk proyek portofolio masing-masing.	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas, Praktik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab dan diskusi praktik 3 X 50		<b>Materi:</b> Moodboard <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>	10%
5	Mahasiswa dapat mendeskripsikan media yang tepat dan sesuai untuk presentasi.	Mahasiswa dapat mendeskripsikan media dan merencanakan media (web, pdf, buku karya, kemasan, identitas visual)	<b>Kriteria:</b> -  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi dan tanya jawab 3 X 50		<b>Materi:</b> • Digital portofolio • Portofolio fisik <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%

6	Mahasiswa dapat mendiskripsikan media yang tepat dan sesuai untuk presentasi.	Mahasiswa dapat mendiskripsikan media dan merencanakan media (web, pdf, buku karya, kemasan, identitas visual)	<b>Kriteria:</b> - <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi dan tanya jawab 3 X 50		<b>Materi:</b> • Digital portfolio • Portfolio fisik <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%
7	Mahasiswa dapat mendiskripsikan proses dan dapat mendiskripsikan tahapan merancang identitas visual penunjang portofolio	1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan proses perancangan identitas visual penunjang Portofolio 2.MAHasiswa dapat mendiskripsikan tahapan merancang identitas visual penunjang portofolio	<b>Kriteria:</b> Sesuai dengan TEMA <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Tanya Jawab 2 X 50	melihat refrensi di youtube 1 x 50	<b>Materi:</b> • Identitas visual • Penunjang portofolio <b>Pustaka:</b> 2) <i>Taylor, F. How to Create a Portfolio and Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators . Laurence King. 2013.</i>	5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	<b>Kriteria:</b> UJIAN TENGAH SEMESTER <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Tes 2 X 50		<b>Materi:</b> Moodboard portofolio <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>	10%
9	Mahasiswa mampu merancang surat lamaran dan CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	1.Mahasiswa dapat menjelaskan surat lamaran dan curriculum vitae. 2.Mahasiswa dapat merancang surat lamaran dengan desain yang menarik dan komunikatif 3.Mahasiswa dapat merancang CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	<b>Kriteria:</b> 1.originalitas 2.kesesuaian dengan tema 3.Moodboard CV 4.penyajian <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, Diskusi, Praktik 3 x 50		<b>Materi:</b> • Surat Lamaran kerja • CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%
10	Mahasiswa mampu merancang surat lamaran dan CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	1.Mahasiswa dapat menjelaskan surat lamaran dan curriculum vitae. 2.Mahasiswa dapat merancang surat lamaran dengan desain yang menarik dan komunikatif 3.Mahasiswa dapat merancang CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	<b>Kriteria:</b> 1.originalitas 2.kesesuaian dengan tema 3.Moodboard CV 4.penyajian <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, Diskusi, Praktik 3 x 50		<b>Materi:</b> • Surat Lamaran kerja • CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu merancang surat lamaran dan CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	1.Mahasiswa dapat menjelaskan surat lamaran dan curriculum vitae. 2.Mahasiswa dapat merancang surat lamaran dengan desain yang menarik dan komunikatif 3.Mahasiswa dapat merancang CV dengan desain yang menarik dan komunikatif	<b>Kriteria:</b> 1.originalitas 2.kesesuaian dengan tema 3.Moodboard CV 4.penyajian <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, Diskusi, Praktik 3 x 50		<b>Materi:</b> • Surat Lamaran kerja • CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%
12	Mahasiswa mampu menciptakan media presentasi yang unik, menarik dan komunikatif	Mahasiswa dapat merancang media presentasi yang unik, menarik dan komunikatif	<b>Kriteria:</b> karya sesuai tema, originalitas, komunikatif <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi, praktik 3 x 50		<b>Materi:</b> media presentasi <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>	5%

13	Mahasiswa mampu menciptakan media presentasi yang unik, menarik dan komunikatif	Mahasiswa dapat merancang media presentasi yang unik, menarik dan komunikatif	<b>Kriteria:</b> karya sesuai tema, originalitas, komunikatif  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi, praktik 3 x 50		<b>Materi:</b> media presentasi <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>	5%
14	Mahasiswa mampu menyajikan buku karya, portofolio digital, surat lamaran, CV, media presentasi, manner wawancara kerja	1.Mahasiswa dapat menyajikan media buku karya 2.Mahasiswa dapat menyajikan Portofolio Digital 3.Mahasiswa dapat menyajikan Surat Lamaran dan CV 4.Mahasiswa dapat menyajikan Media Presentasi 5.Mahasiswa dapat mempresentasikan dalam wawancara kerja	<b>Kriteria:</b> 5  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		Diskusi 3 x 50	<b>Materi:</b> Portofolio <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>  <b>Materi:</b> CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	5%
15	Mahasiswa mampu menyajikan buku karya, portofolio digital, surat lamaran, CV, media presentasi, manner wawancara kerja	1.Mahasiswa dapat menyajikan media buku karya 2.Mahasiswa dapat menyajikan Portofolio Digital 3.Mahasiswa dapat menyajikan Surat Lamaran dan CV 4.Mahasiswa dapat menyajikan Media Presentasi 5.Mahasiswa dapat mempresentasikan dalam wawancara kerja	<b>Kriteria:</b> Kelengkapan media  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		Diskusi 3 x 50	<b>Materi:</b> Portofolio <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>  <b>Materi:</b> CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	10%
16	Mahasiswa mampu menyajikan buku karya, portofolio digital, surat lamaran, CV, media presentasi, manner wawancara kerja	1.Mahasiswa dapat menyajikan media buku karya 2.Mahasiswa dapat menyajikan Portofolio Digital 3.Mahasiswa dapat menyajikan Surat Lamaran dan CV 4.Mahasiswa dapat menyajikan Media Presentasi 5.Mahasiswa dapat mempresentasikan dalam wawancara kerja	<b>Kriteria:</b> 1.Kelengkapan media 2.Penyajian Portofolio  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		Diskusi 3 x 50	<b>Materi:</b> Portofolio <b>Pustaka:</b> <i>Oldham, Craig. Oh Sh*T ... What Now?. King Publishing, Laurence, 2018</i>  <b>Materi:</b> CV <b>Pustaka:</b> 3) <i>Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . Rockport. 2008.</i>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	75%
2.	Penilaian Praktikum	7.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
4.	Tes	10%
		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 20:24 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

**VALID**