

5	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 6 x 50 menit			0%
6	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 6 x 50 menit			0%
7	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 6 x 50 menit			0%
8	Ujian Setengah Semester	Ujian Setengah Semester		Ujian Setengah Semester 2 x 50 menit			0%
9	Memahami dan mampu menerapkan keterampilan sketsa dalam merancang desain Tipografi	1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Tipografi2. Mahasiswa dapat menjelaskan ciri-ciri umum dan bagian-bagian tipografi3. Mahasiswa dapat merancang bentuk-bentuk Tipografi unik		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 4 x 50 menit			0%
10	Memahami dan mampu menerapkan keterampilan sketsa dalam merancang desain Tipografi	1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Tipografi2. Mahasiswa dapat menjelaskan ciri-ciri umum dan bagian-bagian tipografi3. Mahasiswa dapat merancang bentuk-bentuk Tipografi unik		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 4 x 50 menit			0%
11	Mampu membuat sketsa desain untuk materi promosi barang dan jasa.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik barang & jasa yang akan dibuat sketsa.2. Mahasiswa mampu memahami unsur-unsur dasar promosi.3. Mahasiswa mampu menciptakan sketsa desain untuk materi promosi barang & jasa.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 4 x 50 menit			0%
12	Mampu membuat sketsa desain untuk materi promosi barang dan jasa.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik barang & jasa yang akan dibuat sketsa.2. Mahasiswa mampu memahami unsur-unsur dasar promosi.3. Mahasiswa mampu menciptakan sketsa desain untuk materi promosi barang & jasa.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 4 x 50 menit			0%
13	Mampu membuat dan menerapkan sketsa desain ke dalam berbagai macam komposisi dan layout.	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian komposisi dan layout dalam konteks desain.2. Mahasiswa mampu menerapkan sketsa desain ke dalam komposisi dan layout yang representatif.		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 2 x 50 menit			0%
14	Mampu menerapkan Sketsa Desain kedalam draft proyek desain yang sederhana.	Mahasiswa dapat memahami dan mampu memahami dan membuat Tight issue, Thumbnail, Final Artwork		Ceramah dan praktikum, Poweppoint 2 x 50 menit			0%
15	Mampu menerapkan Sketsa Desain kedalam pembuatan desain iklan Komersil dan Non Komersil berbasis proyek	1. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan sketsa desain kedalam proyek desain2. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan mengenai tipografi, ilustrasi, komposisi, dan layout kedalam proyek desain	Kriteria: null	Ceramah dan praktikum, Poweppoint 4 X 50			0%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester		Ujian Akhir Semester 2 x 50 menit			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.