



Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Desain Grafis

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Sketsa Desain	99999044203421		T=0 P=0 ECTS=0	2	31 Januari 2025
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>	<b>Koordinator Program Studi</b>	
	.....		.....	Dr. Asidigisanti Surya Patria, S.T., M.Pd.	

<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																	
	Matrik CPL - CPMK																																	
	CPMK																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																	
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td align="center" colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td align="center">1</td><td align="center">2</td><td align="center">3</td><td align="center">4</td><td align="center">5</td><td align="center">6</td><td align="center">7</td><td align="center">8</td><td align="center">9</td><td align="center">10</td><td align="center">11</td><td align="center">12</td><td align="center">13</td><td align="center">14</td><td align="center">15</td><td align="center">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 ini mengkaji secara teoritis dan mempraktikkan tentang dasar-dasar sketsa sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip desain secara umum. Mata kuliah sketsa desain ini merupakan mata kuliah yang berbasis praktikum sebagai modal mahasiswa dalam pembuatan thumbnail, rough layout, dan thigh tissue untuk mendukung metodologi perancangan desain grafis

<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Navneet. 2000. Learn Pencil &amp; Hading, Sketching II. India; Navneet</li> <li>2. Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book</li> <li>3. Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York</li> <li>4. Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley &amp; Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts</li> <li>5. Jeff Melle. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</li> </ol>
	<b>Pendukung :</b>

**Dosen Pengampu** EKO AGUS BASUKI OEMAR

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	Penjelasan mengenai : a. Tujuan mata Kuliah b. Definisi & Ruang lingkup Mata kuliah c. Kebijakan pelaksanaan perkuliahan d. Tugas & Kebijakan Penilaian e. Buku ajar dan sumber belajar yang wajib digunakan f. Hal-hal yang esensial dalam pelaksanaan perkuliahan	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian Sketsa Desain. 2. Mahasiswa mampu mengetahui ruang lingkup Sketsa Desain. 3. Mahasiswa mampu mengetahui material dan peralatan sketsa desain	<b>Kriteria:</b> %253Cbr%253E%253Cbr%253E%253Cbr%253E%253Cbr%253E%253Cbr%253E%253Cbr%253E%253Cbr%253E	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint.  2 X 1			0%
2	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain I (Benda Mati)	1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa benda mati sebagai bahan referensi Sketsa Desain. 2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa benda mati dalam pembuatan Sketsa Desain		Ceramah dan praktikum, Powepoint  2 X 1			0%
3	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain II (Benda Hidup)	1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa benda hidup sebagai bahan referensi Sketsa Desain. 2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa benda hidup dalam pembuatan Sketsa Desain		Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit			0%
4	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain III (Aktivitas)	1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa aktivitas sebagai bahan referensi Sketsa Desain. 2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa aktivitas sekitar dalam pembuatan Sketsa Desain		Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit			0%

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.