



**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																																																																																																																																							
Tugas Akhir	1000004105		T=4	P=0	ECTS=6.36	7	26 September 2024																																																																																																																																							
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																																								
	TIM MBKM		TIM MBKM			Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																																																																																																																								
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																													
	CPMK - 1	Mampu Merumuskan Masalah Desain Komunikasi Visual Berdasarkan Penelitian dan Analisis yang Mendalam																																																																																																																																												
	CPMK - 2	Mengembangkan Konsep Desain yang Inovatif dan Relevan untuk Menyelesaikan Masalah Komunikasi Visual																																																																																																																																												
	CPMK - 3	Mampu Mengintegrasikan Teori dan Praktik dalam Proses Desain																																																																																																																																												
	CPMK - 4	Mampu Menghasilkan Karya Desain yang Efektif dalam Mengkomunikasikan Pesan Visual kepada Target Audiens																																																																																																																																												
	CPMK - 5	Menyusun Laporan Tugas Akhir yang Sistematis dan Sesuai Kaidah Ilmiah																																																																																																																																												
	CPMK - 6	Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Visual untuk Berkolaborasi di Industri Kreatif																																																																																																																																												
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																													
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td></tr> </table>	CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6																																																																																																																																					
CPMK																																																																																																																																														
CPMK-1																																																																																																																																														
CPMK-2																																																																																																																																														
CPMK-3																																																																																																																																														
CPMK-4																																																																																																																																														
CPMK-5																																																																																																																																														
CPMK-6																																																																																																																																														
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																														
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> <tr><td>CPMK-4</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-5</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-6</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-4																	CPMK-5																	CPMK-6																						
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																																																																																																																																														

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Tugas Akhir (TA) dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah kulminasi dari seluruh proses pembelajaran, di mana mahasiswa diharapkan untuk mengintegrasikan keterampilan teknis, konsep desain, dan pemikiran kreatif yang telah dipelajari selama masa studi. Mata kuliah ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengerjakan proyek desain yang berlandaskan penelitian serta menyelesaikan permasalahan komunikasi visual yang relevan dengan dunia industri atau masyarakat.						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Design Thinking, Tim Brown.</li> <li>2. Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips.</li> <li>3. Universal Principles of Design, William Lidwell, Kritina Holden, dan Jill Butler.</li> <li>4. The Elements of User Experience, Jesse James Garret.</li> </ol>					
	<b>Pendukung :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. International Journal of Design</li> <li>2. Journal of Communication Design.</li> <li>3. Design Issues</li> </ol>					
<b>Dosen Pengampu</b>	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.						
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	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 4x50		<b>Materi:</b> Mengidentifikasi permasalahan melalui audience. <b>Pustaka:</b> <i>Design Thinking, Tim Brown.</i> <hr/> <b>Materi:</b> Desain komunikasi visual sebagai solusi pemecahan masalah <b>Pustaka:</b> <i>Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan komunikasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 4x50		<b>Materi:</b> Mengidentifikasi permasalahan melalui audience. <b>Pustaka:</b> <i>Design Thinking, Tim Brown.</i> <hr/> <b>Materi:</b> Desain komunikasi visual sebagai solusi pemecahan masalah <b>Pustaka:</b> <i>Graphic Design: The New Basics, Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips.</i>	5%
3							0%
4							0%

5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
		10%

**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.

