

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Produksi Media					Kode Dokumen																																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																								
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																	
Dasar Desain Komunikasi Visual	9034703006	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=2	ECTS=4.77	1	7 Desember 2025																																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																		
						HENDRO ARYANTO																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																							
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																						
	CPL-7	Mampu memproduksi ide dan pesan komunikasi yang efektif di industri kreatif.																																																						
	CPL-10	Mampu mengkreasikan produk media untuk kebutuhan industri kreatif																																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																							
	CPMK - 1	Mahasiswa dapat mengetahui dasar komunikasi visual dalam desain dan dapat mampu berpikir secara kritis terhadap penyelesaian masalah dalam komunikasi visual.																																																						
	Matrik CPL - CPMK																																																							
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">CPMK</td> <td style="width: 25%;">CPL-3</td> <td style="width: 25%;">CPL-7</td> <td style="width: 25%;">CPL-10</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-10	CPMK-1	✓																																											
CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-10																																																					
CPMK-1	✓																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																								
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th></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> <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> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																								
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																								
Deskripsi Singkat MK	Memberikan pengetahuan dasar untuk membuka wawasan mahasiswa terhadap keilmuan desain visual yang didalamnya terdapat komunikasi untuk disampaikan kepada masyarakat luas. Sehingga mahasiswa dapat memiliki bekal pengetahuan umum tentang Desain Komunikasi Visual sebelum mulai menerapkannya secara kontekstual terhadap sebuah solusi dari permasalahan visual yang ada.																																																							
Pustaka	Utama :																																																							
	1. 1. Zelansky& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. y& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing. 3. Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc. 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jelasutra. 2. 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing. 3. 3. Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc. 4. 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jelasutra.																																																							

		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.					
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			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Offline		Materi: Pengertian dan peranan Dasar Desain Komunikasi Visual Pustaka: 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. <i>Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i> . New York : WarsonmGuptill Publishing.	5%
2			Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Elemen-elemen dasar Desain Komunikasi Visual Pustaka: 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. <i>Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%
3			Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Elemen-elemen dasar Desain Komunikasi Visual Pustaka: 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. <i>Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%

4	Mampu memahami prinsip-prinsip dasar Desain Komunikasi Visual.	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original.	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual Pustaka: 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. <i>Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i> . New York : WarsonmGuptill Publishing. Materi: Prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual Pustaka: 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. <i>Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i> . New York : WarsonmGuptill Publishing.	5%
5	Mampu memahami prinsip-prinsip dasar Desain Komunikasi Visual.	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original.	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual Pustaka: 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. <i>Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i> . New York : WarsonmGuptill Publishing.	5%
6			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Jenis-jenis layout Pustaka: 3. Arntson, Amy E. 1988. <i>New York Graphic Design Basics</i> . Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc.	5%

7			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: Jenis-jenis layout Pustaka: 3. <i>Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc.</i>	5%
8	Ujian Tengah Semester		Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 4. <i>Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	10%

9	Mampu memahami media komunikasi visual/ragam media		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: ATL, BTL, TTL, CYBER MEDIA/MEDIA SOSIAL Pustaka: 1. Zelansky& Fisher. 1984. <i>Design, Principles and Problem.</i> Holt, New York : Rinehart & Winston. y& Fisher. 1984. <i>Design, Principles and Problem.</i> Holt, New York : Rinehart & Winston. 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. <i>Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving.</i> New York : WarsonmGuptill Publishing. 3. Arntson, Amy E. 1988. <i>New York Graphic Design Basics.</i> Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc. 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. <i>Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual.</i> Yogyakarta: Jalasutra.	5%
---	--	--	--	---------	--	---	----

10	Mampu memahami media komunikasi visual/ragam media		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: ATL, BTL, TTL, CYBER MEDIA/MEDIA SOSIAL Pustaka: 1. Zelansky& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. y& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing. 3. Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc. 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.	5%
----	--	--	--	---------	--	--	----

11	Mampu memahami media komunikasi visual/ragam media		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	offline		Materi: ATL, BTL, TTL, CYBER MEDIA/MEDIA SOSIAL Pustaka: 1. Zelansky& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. y& Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston. 2. Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing. 3. Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc. 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.	5%
12			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Merancang logo beserta elemen-elemen pendukungnya. Pustaka: 4. Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.	5%

13			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Merancang logo beserta elemen-elemen pendukungnya. Pustaka: 4. <i>Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	5%
14			Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Merancang desain kemasan makanan ringan Pustaka: 2. <i>Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing.</i>	5%
15			Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Merancang desain kemasan makanan ringan Pustaka: 2. <i>Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WarsonmGuptill Publishing.</i>	5%
16			Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Rapi. 4. Original. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 4. <i>Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	60%
		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 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. **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.