



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																															
Desain Web	9024103011	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	4	6 Februari 2024																																																																																																															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																															
	Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.		Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																															
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 merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																																																																																																																		
	CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																			
	CPMK - 1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku																																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang desain antar muka pengguna (user interface) dan interaksi (interaction design)																																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang desain antar muka suatu website																																																																																																																		
	CPMK - 4	Mahasiswa menguasai perangkat lunak sebagai media untuk membuat desain Website																																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																			
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-9</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> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>				CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓	✓	✓	CPMK-2	✓		✓	CPMK-3		✓	✓	CPMK-4		✓	✓																																																																																											
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9																																																																																																																
	CPMK-1	✓	✓	✓																																																																																																																
	CPMK-2	✓		✓																																																																																																																
	CPMK-3		✓	✓																																																																																																																
CPMK-4		✓	✓																																																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																				
	<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> <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> </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	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							✓							✓																																																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Materi pada mata kuliah ini dirancang agar mahasiswa menguasai keterampilan dalam merancang Desain Web serta aplikasinya. Fokus dan penekanan pembelajaran terletak pada perancangan desain antar muka (interface) web dan interaksi (interaction design) untuk berbagai tujuan penerapan. Pada perkuliahan ini tidak mengulas coding atau bahasa pemrograman. Perkuliahan disampaikan dengan pendekatan direct instrXction dengan strategi teori dan praktek.																																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																																			

1. Janner Simarmata. 2010. Rekeyasa Web. Penerbit Andi.
2. Asep Herman S. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit Andi.
3. Vitaly Friedman. 2011. Modern Web Design & Development. Smashing.
4. Sven Lennartz. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Smasing.
5. Penny McIntire. 2008. Visual Design for The Modern Web. New Riders.
6. Gary B. Shelly. Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Course Technology.
7. Brian Goessling. 2011. Typography - Getting the Hang of Web Typography. Smashing.
8. Fuziah. 2014. Konsep Dasar Perancangan Web. Mitra Wacana Media.
9. Benedicta. 2014. Desain Web 3 in 1. Penerbit Andi.
10. Su Rahman. 2013. Web Designer Must Have Book. Mediakita.
11. Jason Beaird. 2016. The Principle og Beautiful Web Design. Penerbit Andi.

Pendukung :

Dosen Pengampu Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.

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 mempunyai wawasan tentang Web Dasar.	1. Dapat mendeskripsikan pengertian dan istilah umum dalam website 2. Dapat mendeskripsikan elemen penyusun visual website 3. Dapat menganalisa unsur penyusun website secara umum	Kriteria: 1. Tugas dikumpulkan sesuai dengan jadwal waktu ditentukan 2. Tugas dikumpulkan sesuai dengan jadwal waktu ditentukan 3. Kejujuran, kedisiplinan, kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3x50		Materi: wawasan tentang Web Dasar. Pustaka: <i>Vitaly Friedman. 2011. Modern Web Design & Development. Smashing.</i>	5%
2	Mahasiswa menjelaskan Konsep umum dan teori pengantar desain Web	1. Dapat menjelaskan pengertian internet. 2. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan internet. 3. Dapat menganalisa dan menjelaskan istilah dasar dalam jaringan internet. 4. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan komputer jaringan.	Kriteria: 1. Kesesuaian topik 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1 3x50		Materi: Wawasan mengenai internet Pustaka: <i>Vitaly Friedman. 2011. Modern Web Design & Development. Smashing.</i>	5%
3	Mahasiswa mampu memahami konsep dan penggunaan antar muka pengguna (user interface)	Mahasiswa mampu memahami konsep dan penggunaan antar muka pengguna (user interface)	Kriteria: 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1 3x50		Materi: User interface, User Experience, dan Interaction Design Pustaka: <i>Sven Lennartz. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Smasing.</i>	5%

4	User interface, user experience, dan interaction design	Mahasiswa mampu memahami bagaimana pengguna mengakses dan menggunakan website (user experience)	Kriteria: 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 2 3x50		Materi: memahami bagaimana pengguna mengakses dan menggunakan website (user experience) Pustaka: <i>Vitaly Friedman. 2011. Modern Web Design & Development. Smashing.</i>	5%
5	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain.	Mendeskripsikan prinsip Desain Web.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain. Pustaka: <i>Asep Herman S. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit Andi.</i>	5%
6	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain.	Mendeskripsikan prinsip Desain Web.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: Mampu Working with Text and Type Pustaka: <i>Janner Simarmata. 2010. Rekayasa Web. Penerbit Andi.</i>	5%
7	UTS	Mahasiswa dapat mendeskripsikan prinsip desain Web	Kriteria: 1. Tugas dikumpulkan sesuai dengan jadwal waktu ditentukan 2. Kelengkapan dan kesesuaian tugas 3. Kejujuran, kedisiplinan, kreativitas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, presentasi 4x50		Materi: dasar desain web Pustaka: <i>Jason Beard. 2016. The Principle of Beautiful Web Design. Penerbit Andi.</i>	5%
8	Mahasiswa memiliki wawasan tentang kaidah tipografi dalam Web Desain.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tipografi desain 2. Dapat menganalisis jenis-jenis tipografi desain	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: Mampu memahami dasar-dasar Desain Web Pustaka: <i>Sven Lennartz. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Smasing.</i>	15%
9	Mahasiswa memiliki wawasan tentang kaidah tipografi dalam Web Desain.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tipografi desain 2. Dapat menganalisis jenis-jenis tipografi desain	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: Mampu merancang workflow desain web Pustaka: <i>Benedicta. 2014. Desain Web 3 in 1. Penerbit Andi.</i>	5%

10	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam pengolahan gambar dan grafis website.	Dapat mendeskripsikan proses pengolahan gambar dan grafis website.	Kriteria: 1. Kelengkapan dan kesesuaian tugas 2. Kejujuran, kedisiplinan, kreativitas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas.		Materi: Mampu memahami dasar-dasar Desain Web Pustaka: Sven Lennartz. 2011. <i>Mastering Photoshop for Web Design. Smasing.</i>	5%
11	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang mock up website yang baik.	Dapat mendeskripsikan perancangan mock up desain web.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 5		Materi: Merancang mock up website yang baik. Pustaka: Gary B. Shelly. <i>Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Course Technology.</i>	5%
12	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang elemen dasar website secara baik.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website.	Kriteria: mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website dengan baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas 4x50		Materi: mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website. Pustaka: Fuziah. 2014. <i>Konsep Dasar Perancangan Web. Mitra Wacana Media.</i>	5%
13	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang elemen dasar website secara baik.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: wawasan dan kemampuan dalam merancang elemen dasar website Pustaka: <i>Benedicta. 2014. Desain Web 3 in 1. Penerbit Andi.</i>	5%
14	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam penyajian konsep layout website (mock up) kedalam format cetak.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan webbook design	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: wawasan dan kemampuan dalam penyajian konsep layout website (mock up) kedalam format cetak. Pustaka: <i>Su Rahman. 2013. Web Designer Must Have Book. Mediakita.</i>	5%
15	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang sistem grafis/elemen aplikasi dalam kaitannya dengan mobile apps	Dapat mendeskripsikan proses perancangan sticker design for mobile apps	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 7		Materi: wawasan dan kemampuan dalam merancang sistem grafis/elemen aplikasi dalam kaitannya dengan mobile apps Pustaka: <i>Janner Simarmata. 2010. Rekayasa Web. Penerbit Andi.</i>	5%

16	UAS	Deskripsi pengertian, manfaat, fungsi, peran, karakteristik dan factor penunjang fotografi	Kriteria: Mahasiswa dapat mendeskripsikan prinsip desain web Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: UAS Pustaka: <i>Benedicta. 2014. Desain Web 3 in 1. Penerbit Andi.</i>	15%
----	-----	--	---	--	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	85%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Titik Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa,
S.Sn., M.Sn.
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:43 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

