



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
Pengantar Studi Desain	9024102034		T=2	P=0	ECTS=3.18	1	29 September 2024
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
				Marsudi, S.Pd., M.Pd.	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk mengenal dan menjelaskan teori-teori dasar desain dan pembelajarannya serta pengembangan elemen-elemennya dengan mempertimbangkan etika/peraturan dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode pengajaran konsep dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. William Lidwell, dkk.2010. Universal Principles of Design . Rockport. 2. Jorge Frascara.2004. Communication Design: Principles, Methods, and Practice . Allworth Press. 3. Nigel Cross.2006. Designerly Ways of Knowing . Springer. 4. Catherine McDermott.2007. Design; The Key Concepts . Routledge. 5. John Heskett. 2005. Design: A Very Short Introduction. Oxford University Press. 6. Kenneth L. Smith, dkk (ed.).2004. Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media . Routledge. 						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. Shofani Azhari, S.Ds., 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	Memahami fungsi mempelajari mata kuliah pengantar studi desain	1.Memahami dan menyepakati kontrak perkuliahan 2.Menjelaskan lingkup materi perkuliahan		Ceramah/ Pengajaran konsep/diskusi 2 X 50			0%

2	Menjelaskan karakteristik desain sebagai ilmu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan definisi desain. 2.Memahami desain sebagai satu disiplin ilmu 3.Memahami basis keilmuan desain 		pengajaran konsep 2 X 50			0%
3	Menjelaskan karakteristik desain sebagai ilmu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan definisi desain. 2.Memahami desain sebagai satu disiplin ilmu 3.Memahami basis keilmuan desain 		pengajaran konsep 2 X 50			0%
4	Menjelaskan the nature and nurture of design ability	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bidang garap desainer 2. Mengidentifikasi metode pembelajaran ilmu desain 3.Memahami metode pengembangan keilmuan desain 		pengajaran konsep 2 X 50			0%
5	Menjelaskan karakteristik objects dalam desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tangible objects 2. Mengidentifikasi intangible objects 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
6	Menjelaskan natural and artificial intelligence in design	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami Research in design thinking 2. Mengidentifikasi periodisasi abad kebangkitan. 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
7	Menjelaskan natural and artificial intelligence in design	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami Research in design thinking 2. Mengidentifikasi periodisasi abad kebangkitan. 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester			2 X 50			0%
9	Menjelaskan strategi creative cognition in design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi contoh-contoh strategi kreatif. 2. Mengidentifikasi perbandingan strategi kreatif. 3. Mengidentifikasi strategi desain dari beberapa desainer senior. 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%

10	Menjelaskan strategi creative cognition in design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi contoh-contoh strategi kreatif. 2. Mengidentifikasi perbandingan strategi kreatif. 3. Mengidentifikasi strategi desain dari beberapa desainer senior. 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
11	Understanding design cognition.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi cara merumuskan masalah. 2. Mengidentifikasi cara merumuskan solusi 3. Memahami metodologi dalam merancang 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
12	Understanding design cognition.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi cara merumuskan masalah. 2. Mengidentifikasi cara merumuskan solusi 3. Memahami metodologi dalam merancang 		Diskusi berkelompok /ceramah 2 X 50			0%
13	Understanding design as a discipline	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami desain sebagai kegiatan ilmiah 2. Memahami ilmu desain 3. Memahami desain sebagai ilmu yang ilmiah 4. Memahami desain sebagai satu disiplin ilmu yang mandiri 		Diskusi berkelompok dan presentasi 2 X 50			0%
14	Understanding design as a discipline	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami desain sebagai kegiatan ilmiah 2. Memahami ilmu desain 3. Memahami desain sebagai ilmu yang ilmiah 4. Memahami desain sebagai satu disiplin ilmu yang mandiri 		Diskusi berkelompok dan presentasi 2 X 50			0%
15	Ujian Akhir Semester			2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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 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.