



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																																																																																																					
Praktek Kerja Lapangan	9024103037	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	7	13 Januari 2025																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi																																																																																																							
	Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																							
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																									
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																									
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	CPMK-1: Mampu merancang dan menghasilkan karya desain komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan klien atau industri yang dihadapi.																																																																																																									
CPMK - 2	CPMK-2: Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang timbul selama proses desain dengan pendekatan kreatif dan inovatif.																																																																																																									
CPMK - 3	CPMK-3: Mengembangkan kemampuan dalam berkolaborasi dengan tim multidisipliner serta memahami peran dan tanggung jawab dalam konteks proyek desain.																																																																																																									
CPMK - 4	CPMK-4: Menyusun laporan dan presentasi yang jelas, terstruktur, dan profesional mengenai hasil kerja dan proses yang dilakukan selama PKL.																																																																																																									
Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>					CPMK	CPL-2	CPL-9	CPMK-1	✓	✓	CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓	✓																																																																																						
CPMK	CPL-2	CPL-9																																																																																																								
CPMK-1	✓	✓																																																																																																								
CPMK-2	✓																																																																																																									
CPMK-3	✓																																																																																																									
CPMK-4	✓	✓																																																																																																								
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 style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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	Mata kuliah Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah mata kuliah yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja profesional di bidang Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa akan diterjunkan ke dalam industri atau instansi yang relevan untuk menjalani kegiatan praktikum dengan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan bidang desain komunikasi visual. PKL ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di perkuliahan dalam situasi nyata, serta untuk mengembangkan kemampuan profesional dalam berinteraksi dengan klien dan tim desain. Selama program PKL, mahasiswa akan ditempatkan di berbagai tempat yang relevan seperti studio desain, agensi periklanan, media massa, perusahaan e-commerce, pengembang perangkat lunak, atau lembaga kreatif lainnya. Mahasiswa akan terlibat dalam proyek desain grafis, pengembangan identitas merek, desain interaksi, animasi, pembuatan konten visual, serta strategi komunikasi visual. Selain itu, mahasiswa juga akan memperoleh wawasan terkait manajemen proyek, presentasi ide, serta bekerja dalam tim multidisipliner.																																																																																																									
Pustaka	Utama : 1. Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Meggs' history of graphic design (6th ed.). John Wiley & Sons. 2. Norman, D. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded ed.). Basic Books.																																																																																																									
	Pendukung :																																																																																																									

1. Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from <https://helpx.adobe.com>

Dosen Pengampu

Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Orientasi dan Persiapan PKL	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan Prinsip Desain Kreativitas dan Inovasi Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penguasaan perangkat desain Efisiensi penggunaan alat desain Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Orientasi dan Persiapan PKL Pustaka: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). <i>Meggs' history of graphic design (6th ed.)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
2	Pengumpulan Brief dan Pemahaman Proyek	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan Prinsip Desain Kreativitas dan Inovasi Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penguasaan perangkat desain Efisiensi penggunaan alat desain Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Pengumpulan Brief dan Pemahaman Proyek Pustaka: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). <i>Meggs' history of graphic design (6th ed.)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
3	Penerapan Prinsip Desain dalam Proyek	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan Prinsip Desain Kreativitas dan Inovasi Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penguasaan perangkat desain Efisiensi penggunaan alat desain Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Penerapan prinsip desain visual dalam pembuatan konsep desain Pustaka: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). <i>Meggs' history of graphic design (6th ed.)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
4	Penerapan Prinsip Desain dalam Proyek	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan Prinsip Desain Kreativitas dan Inovasi Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penguasaan perangkat desain Efisiensi penggunaan alat desain Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Pemilihan Media dan Teknologi Desain Pustaka: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). <i>Meggs' history of graphic design (6th ed.)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%

5	Desain Grafis dan Pengembangan Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Desain Grafis dan Pengembangan Visual</p> <p>Pustaka: Norman, D. (2013). <i>The design of everyday things (Revised and expanded ed.)</i>. Basic Books.</p>	5%
6	Pembahasan dan penerapan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Pembahasan dan penerapan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX)</p> <p>Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). <i>Adobe Creative Cloud tutorials</i>. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
7	Prototyping dan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Prototyping dan Pengujian</p> <p>Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). <i>Adobe Creative Cloud tutorials</i>. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
8	Prototyping dan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: UTS: Ujian Tengah Semester</p> <p>Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). <i>Adobe Creative Cloud tutorials</i>. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	9%
9	Revisi dan Penyempurnaan Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Revisi dan Penyempurnaan Desain</p> <p>Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). <i>Adobe Creative Cloud tutorials</i>. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%

10	Penyelesaian Proyek dan Finalisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Revisi dan Penyempurnaan Desain Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/.....</p> <p>Materi: Penyelesaian Proyek dan Finalisasi Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
11	Penyusunan Laporan PKL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Penyusunan Laporan PKL Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
12	Finalisasi Presentasi Proyek Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Finalisasi Presentasi Proyek Desain Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
13	Presentasi Proyek Desain kepada Mentor/Industri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Presentasi Proyek Desain kepada Mentor/Industri Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%
14	Evaluasi dan Refleksi Proyek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Luring 3x50		<p>Materi: Evaluasi dan Refleksi Proyek Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...</p>	5%

15	Penyusunan laporan akhir dan finalisasi presentasi UAS	1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain	Kriteria: 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan laporan akhir dan finalisasi presentasi UAS Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...	5%
16	UAS: Presentasi Akhir dan Laporan PKL	1. Penerapan Prinsip Desain 2. Kreativitas dan Inovasi 3. Relevansi Solusi Desain	Kriteria: 1. Penguasaan perangkat desain 2. Efisiensi penggunaan alat desain 3. Kesesuaian alat dengan jenis proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: UAS: Presentasi Akhir dan Laporan PKL Pustaka: Adobe Inc. (n.d.). Adobe Creative Cloud tutorials. Retrieved from https://helpx.adobe.com/...	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	33.88%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	33.88%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	31.38%
		99.14%

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. 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.**

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 13 Januari 2025 Jam 23:53 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID