



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																																																																																																					
SKETSA DESAIN	9024104061	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4 P=0 ECTS=6.36	1	4 Juli 2023																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																						
	Marsudi, S.Pd.,M.Pd.	Marsudi, S.Pd.,M.Pd.		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-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	Memiliki moral, etika dan kepribadian jujur, peduli sesama, dan tangguh selama mengikuti pembelajaran Sketsa Desain																																																																																																									
CPMK - 2	Memiliki pengetahuan tentang menggambar sketsa untuk menentukan komposisi dan proporsi yang tepat dalam perancangan sketsa desain																																																																																																									
CPMK - 3	Mampu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tindakan untuk menghasilkan karya Sketsa Desain sesuai prinsip dan kaidah yang tepat																																																																																																									
CPMK - 4	Memiliki kemampuan teknis dalam membuat karya sketsa desain dari tahap awal hingga penyajian karya																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																									
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</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-2	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3	✓	✓		CPMK-4	✓	✓	✓																																																																																	
CPMK	CPL-2	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%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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	Mata kuliah ini mengkaji secara teoritis dan mempraktikkan tentang dasar-dasar sketsa sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip desain secara umum. Mata kuliah sketsa desain ini merupakan mata kuliah yang berbasis praktikum sebagai modal mahasiswa dalam pembuatan thumbnails, rough layout, dan thigh tissue untuk mendukung metodologi dan proses perancangan karya desain komunikasi visual																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																									

1. Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet
2. Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book
3. Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York
4. Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5.
5. Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio
6. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6
7. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts

Pendukung :

Dosen Pengampu
 Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
 Marsudi, S.Pd., M.Pd.
 Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds.
 Akmad Arif Wicaksono Sandi, 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	1.Mampu mendeskripsikan Pengertian dan Ruang Lingkup Sketsa Desain 2.Mampu menunjukkan sikap dan etika yang baik, dan jujur dalam proses pembelajaran sketsa desain	1.Mendeskrripsikan Pengertian sketsa desain 2.Mendeskrripsikan ruang linkup dan tujuan sketsa desain 3.Mendeskrripsikan prosedur dan bahan untuk pembuatan sketsa desain	Kriteria: Mahasiswa mengikuti perkuliahan secara aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint. 2 x 50 menit		Materi: Pengertian Sketsa Desain Pustaka: Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet Materi: Tujuan Sketsa Desain Pustaka: Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio	5%
2	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain I (Benda Mati)	1.1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa benda mati sebagai bahan referensi Sketsa Desain. 2.2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa benda mati dalam pembuatan Sketsa Desain 3.3. Mahasiswa mampu mempraktikkan sketsa awal benda di sekitar	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit		Materi: 1. Karakteristik benda di sekitar Pustaka:	5%
3	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain II (Benda Hidup)	1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa benda hidup sebagai bahan referensi Sketsa Desain.2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa benda hidup dalam pembuatan Sketsa Desain	Kriteria: Menjelaskan prinsip dasar sketsa benda hidup Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit		Materi: Memahami Dasar Sketsa benda hidup Pustaka: Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio	5%

4	Memahami Dasar-dasar Sketsa Desain III (Aktivitas)	<p>1.1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik lingkungan sekitar berupa aktivitas sebagai bahan referensi Sketsa Desain.</p> <p>2.2. Mahasiswa mampu memahami peranan lingkungan sekitar berupa aktivitas sekitar dalam pembuatan Sketsa Desain</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan beberapa aktivitas sebagai bahan sketsa desain 2. Menjelaskan lingkungan sekitar dalam pembuatan karya sketsa desain <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit		<p>Materi: Dasar sketsa aktivitas Pustaka: <i>Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet</i></p>	5%
5	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	<p>1.1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)</p> <p>2.2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan</p> <p>3.3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.</p>	<p>Kriteria: Mampu membuat sketsa desain sesuai topik yang telah ditentukan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 6 x 50 menit		<p>Materi: Menggambar Sketsa Pustaka: <i>Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet</i></p>	5%
6	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	<p>1.1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)</p> <p>2.2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan</p> <p>3.3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan Intelektual 2. Kreativitas 3. Kemampuan Teknik <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 6 x 50 menit		<p>Materi: Dasar menggambar sketsa Pustaka: <i>Jeff Melleem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	5%
7	Wawasan & Praktikum Sketsa Desain Aplikatif	<p>1.1. Mahasiswa mampu membuat Sketsa Desain aplikatif (Logo, Self Branding dll)</p> <p>2.2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur sketsa yang diciptakan</p> <p>3.3. Mahasiswa mampu mengekspresikan unsur Titik, Garis, Bidang, dan goresannya.</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan Intelektual 2. Kemampuan Teknik 3. Kreativitas <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 6 x 50 menit		<p>Materi: Teknik menggambar sketsa Pustaka: <i>Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5.</i></p>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa dapat melaksanakan Praktik menggambar sketsa	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan intelektual 2. Kreativitas 3. Kemampuan Teknik 4. Penyajian karya <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktik menggambar 4 x 50 menit		<p>Materi: Teknik menggambar sketsa Pustaka: <i>Jeff Melleem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	15%

9	Memahami dan mampu menerapkan keterampilan sketsa dalam merancang desain Tipografi	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Tipografi 2.2. Mahasiswa dapat menjelaskan ciri-ciri umum dan bagian-bagian tipografi 3.3. Mahasiswa dapat merancang bentuk-bentuk Tipografi unik 	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat melakukan praktik menggambar sketsa dengan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 4 x 50 menit		<p>Materi: Menggambar Sketsa makhluk hidup</p> <p>Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	5%
10	Memahami dan mampu menerapkan keterampilan sketsa dalam merancang desain Tipografi	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Tipografi 2.2. Mahasiswa dapat menjelaskan ciri-ciri umum dan bagian-bagian tipografi 3.3. Mahasiswa dapat merancang bentuk-bentuk Tipografi unik 	<p>Kriteria: 1. Intelektual 2. Kreativitas 3. Kemampuan teknik 4. Penyajian</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 4 x 50 menit		<p>Materi: Menggambar sketsa</p> <p>Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	5%
11	Mampu membuat sketsa desain untuk materi promosi barang dan jasa.	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik barang & jasa yang akan dibuat sketsa. 2.2. Mahasiswa mampu memahami unsur-unsur dasar promosi. 3.3. Mahasiswa mampu menciptakan sketsa desain untuk materi promosi barang & jasa. 	<p>Kriteria: 1. Kemampuan Intelektual 2. Kemampuan teknik 3. Kreativitas 4. Penyajian</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 4 x 50 menit		<p>Materi: Menggambar Sketsa</p> <p>Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p> <hr/> <p>Materi: Menggambar Sketsa</p> <p>Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	5%
12	Mampu membuat sketsa desain untuk materi promosi barang dan jasa.	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik barang & jasa yang akan dibuat sketsa. 2.2. Mahasiswa mampu memahami unsur-unsur dasar promosi. 3.3. Mahasiswa mampu menciptakan sketsa desain untuk materi promosi barang & jasa. 	<p>Kriteria: 1. Kemampuan itelektual 2. Kreativitas 3. Kemampuan teknik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum, Powepoint 4 x 50 menit		<p>Materi: Menggambar sketsa alam benda</p> <p>Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i></p>	5%

13	Mampu membuat dan menerapkan sketsa desain ke dalam berbagai macam komposisi dan layout.	1.1. Mahasiswa mampu memahami pengertian komposisi dan layout dalam konteks desain. 2.2. Mahasiswa mampu menerapkan sketsa desain kedalam komposisi dan layout yang representatif.	Kriteria: 1.Kemampuan Intelektual 2.Kemampuan Teknik 3.Kreativitas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit		Materi: Menggambar Sketsa Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i>	5%
14	Mampu menerapkan Sketsa Desain kedalam draft proyek desain yang sederhana.	Mahasiswa dapat memahami dan mampu memahami dan membuat Tight issue, Thumbnail, Final Artwork	Kriteria: 1.Kemampuan Intelektual 2.Kemampuan Teknik 3.Kreativitas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 x 50 menit		Materi: Teknik Sketsa Pustaka: Rankin, David. 2000. <i>Fast Sketching Techniques. North Lights Book</i>	5%
15	Mampu menerapkan Sketsa Desain kedalam pembuatan desain Iklan Komersil dan Non Komersil berbasis proyek	1.1. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan sketsa desain kedalam proyek desain 2.2. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan mengenai tipografi, ilustrasi, komposisi, dan layout kedalam proyek desain	Kriteria: 1.Keampuan Intelektual 2.Kemampuan teknik 3.Kreativitas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum, Powepoint 4 X 50		Materi: Sketsa Produk Pustaka: Koos Eissen. 2006. <i>Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5.</i>	5%
16	Mampu menerapkan Sketsa Desain kedalam pembuatan desain Iklan Komersil dan Non Komersil berbasis proyek	1.1. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan sketsa desain kedalam proyek desain 2.2. Mahasiswa dapat menerapkan kemampuan dan wawasan mengenai tipografi, ilustrasi, komposisi, dan layout kedalam proyek desain	Kriteria: 1.Kemampuan intelektual 2.Kreativitas 3.Kemampuan teknik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik 4 X 50		Materi: Sketsa produk Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	17,5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	22,5%
		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 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 29 Mei 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 13:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDja Unesa