



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Program Studi S1 Ilmu Komunikasi**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																													
Desain Komunikasi Visual	7020103008		T=3	P=0	ECTS=4.77	3	28 April 2023																																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																														
	Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom		Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos. M.Si.			Dr. Anam Miftakhul Huda, S.Kom., M.I.Kom.																																																																																														
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-5	Mampu mengembangkan dan mengelola program media informasi, perusahaan dan agensi media, pengembangan media pemasaran, yang berperspektif inklusi																																																																																																		
	CPL-6	Memiliki kemampuan manajemen media massa pada era disrupsi digital yang memiliki perspektif global dan inklusif																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																			
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain komunikasi visual																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu memadukan aspek prinsip elemen desain grafis serta menciptakan pengkaryaan visual melalui software desain grafis																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menciptakan pengkaryaan visual melalui software desain grafis																																																																																																		
	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-5</th> <th>CPL-6</th> <th colspan="4"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6					CPMK-1		✓						CPMK-2			✓					CPMK-3	✓																																																																			
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																																																																																																
	CPMK-1		✓																																																																																																	
	CPMK-2			✓																																																																																																
	CPMK-3	✓																																																																																																		
	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 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 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> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓	✓	✓	✓		✓																																																																																														
CPMK-2					✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓																																																																																						
CPMK-3													✓			✓																																																																																				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif konsep ilmu komunikasi dengan memanfaatkan elemen-elemen visual dan strategi komunikasi visual untuk menyampaikan pesan.																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																			
	1. Kurnanto. A. (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offset 2. Triggs T. (1995). Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd																																																																																																			
	Pendukung :																																																																																																			

1. Murphy, J. M., & Rowe, M. (1988). How to Design Trademarks and Logos. North Light Books
2. Sanyoto, S.E. (2006). Metode Perancangan Komunikasi Visual. Yogyakarta: Dimensi Press
3. Sihombing, D. (2001). Typografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
4. Suyanto, M (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset
5. Kusmiati, A., Pujiastuti, A., Suptandar, P. (1999). Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.
6. Jeremy A. (2001). A Century of Graphic Design, Octopus Publishing
7. Steven, H., Fernandes, T. (1999). Becoming a Graphic Designer, John Wiley & Sons, Inc
8. Fiell, C., Fiell, P. (2003). Graphic Design 21st Century, Taschen America LLC
9. Heller, S. (2004). Design Literacy: Understanding Graphic Design, Allworth Press
10. Samara, T. (2007). Design Elements: A Graphic Style Manual. Rockport Publishers

Dosen Pengampu
 Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si.
 Dr. Dwi Prasetyo, S.Sos., M.PSDM.
 Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom.
 Ade Firmannandya, S.I.Kom., M.I.Kom.

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	Mahasiswa mampu mengetahui tentang sejarah desain dan aliran gaya dalam desain	Ketepatan mahasiswa mengetahui tentang sejarah desain dan aliran gaya dalam desain	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Sejarah desain dan aliran gaya dalam desain Pustaka: <i>Kusnanto. A, (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offfset</i>	2%
2	Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar riset dan konsep dalam desain.	Ketepatan mahasiswa mengetahui tentang konsep dasar desain dalam dimensi dwimatra	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar desain dalam dimensi dwimatra Pustaka: <i>Kusnanto. A, (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offfset</i>	2%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan Desain Komunikasi Visual	Ketepatan mahasiswa dalam mengetahui tentang konsep dasar desain dalam dimensi trimatra	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar desain dakam dimensi trimatra Pustaka: <i>Triggs T. (1995). Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd</i>	2%
4	Mahasiswa mampu mengetahui tentang fundamentals of composition	Ketepatan mahasiswa mampu mengetahui tentang bahasa visual	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Bahasa visual Pustaka: <i>Sanyoto, S.E, (2006). Metode Perancangan Komunikasi Visual. Yogyakarta: Dimensi Press</i>	2%

5	Mahasiswa mampu mengetahui tentang tipografi	- Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan fundamentals of typography	Kriteria: 1.Non Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		Materi: Tipografi (huruf) Pustaka: <i>Sihombing, D. (2001). Typografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</i>	2%
6	Mahasiswa mampu mengetahui dan mengembangkan komposisi tipografi	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan komposisi tipografi	Kriteria: 1.Non Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		Materi: Pengembangan komposisi tipografi Pustaka: <i>Triggs T. (1995). Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd</i>	2%
7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Vektor dan Bitmap	Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan dan mempraktekkan tentang Design Thinking	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Desain Thingking Pustaka: <i>Triggs T. (1995). Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd</i>	4%
8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa mampu menciptakan karya visual typografi wajah (typeface)	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		Materi: Typeface Pustaka: <i>Sihombing, D. (2001). Typografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</i>	20%
9	Mahasiswa mampu mengetahui tentang Design dalam Teknologi Digital	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan tentang Design dalam Teknologi Digital	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		Materi: Mahasiswa mampu mengidentifikasi Offset Printing dan Digital Printing Pustaka: <i>Suyanto, M [2004] Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan/ Yogyakarta: Penerbit Andi Offset</i>	6%
10	Mahasiswa mampu merancang logo	Ketepatan mahasiswa merancang pengembangan karya Desain dalam Teknologi Digital	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		Materi: Mahasiswa mampu merancang logo Pustaka: <i>Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd</i>	5%
11	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan ilustrasi Digital	Ketepatan mahasiswa mengetahui dan mempraktekkan ilustrasi digital	Kriteria: 1.Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		Materi: Karya Desain Teknologi Digital Pustaka: <i>Kusmiati, A., Pujiastuti, A., Suptandar, P. (1999). Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</i>	5%

12	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan ilustrasi Digital	Ketepatan mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan ilustrasi Digital	Kriteria: 1.Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		Materi: Mahasiswa mampu merancang Infografis Pustaka: <i>Becoming a Graphic Designer,</i> <i>Steven Heller & Teresa Fernandes,</i> <i>John Wiley & sons, Inc 1999</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mengetahui tentang User Interface	Ketepatan mahasiswa mengetahui tentang User Interface	Kriteria: 1.Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		Materi: Mahasiswa mampu menciptakan flyer event Pustaka: <i>Graphic Design 21st Century,</i> <i>Charlotte & Peter Fiell</i> <i>Taschen 2002</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan tentang manajemen desain	Ketepatan mahasiswa dalam mengimplemetasikan dasar dasar desain grafis dalam menciptakan infografis di media sosial	Kriteria: 1.Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		Materi: Manajemen proyek desain Pustaka: <i>Fiell, C., Fiell, P. (2003). Graphic Design 21st Century,</i> <i>Taschen America LLC</i>	3%
15	Mahasiswa mampu merancang proyek desain	Ketepatan mahasiswa mampu merancang proyek desain	Kriteria: 1.Tes 2.Tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar,Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		Materi: Mahasiswa mampu menciptakan Infografis di media sosial instagram Pustaka: <i>Kusmiati, dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</i>	4%
16	Ujian Akhir Semester	Ketepatan mahasiswa menciptakan karya visual rebranding brand dalam bentuk graphic standart manual	Kriteria: 1.Tes 2.Project/Product Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Tes 3x50		Materi: Logo Brand Pustaka: <i>Murphy, J. M., & Rowe, M. (1988). How to Design Trademarks and Logos. North Light Books</i>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	14.34%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57.34%
3.	Penilaian Praktikum	5%
4.	Tes	22.34%
		99.02%

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 14 Januari 2025

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Komunikasi



Dr. Anam Miftakhul Huda,
S.Kom., M.I.Kom.
NIDN 0731038602

UPM Program Studi S1 Ilmu
Komunikasi



Dr. Danang Tandyonomanu,
S.Sos., M.Si.
NIDN 0006087109

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 21:41 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

