



**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 Miftakul Huda, S.Kom., M.I.Kom.

<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning
---------------------------	------------------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>
----------------------------------	--

<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
<b>CPL-5</b>	Mampu mengembangkan dan mengelola program media informasi, perusahaan dan agensi media, pengembangan media pemasaran, yang berperspektif inklusi
<b>CPL-6</b>	Memiliki kemampuan manajemen media massa pada era disrupsi digital yang memiliki perspektif global dan inklusif

<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
--	--

<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain komunikasi visual
<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu memadukan aspek prinsip elemen desain grafis serta menciptakan pengkaryaan visual melalui software desain grafis
<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu menciptakan pengkaryaan visual melalui software desain grafis

<b>Matrik CPL - CPMK</b>	
--------------------------	--

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6
CPMK-1		✓	
CPMK-2			✓
CPMK-3	✓		

<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
---	--

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													✓			

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.
-----------------------------	---

<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kusnanto. A. (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offset</li> <li>2. Triggs T. (1995). Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd</li> </ol> <p><b>Pendukung :</b></p>
----------------	--

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	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Sejarah desain dan aliran gaya dalam desain <b>Pustaka:</b> <i>Kusnanto, A, (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offset</i>	2%
2	Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar riset dan konsep dalam desain.	Ketepatan mahasiswa mengetahui tentang konsep dasar desain dalam dimensi dwimatra	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar desain dalam dimensi dwimatra <b>Pustaka:</b> <i>Kusnanto, A, (2007) Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offset</i>	2%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan Desain Komunikasi Visual	Ketepatan mahasiswa dalam mengetahui tentang konsep dasar desain dalam dimensi trimatra	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu mengetahui tentang dasar desain dalam dimensi trimatra <b>Pustaka:</b> <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	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Bahasa visual <b>Pustaka:</b> <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	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> Tipografi (huruf) <b>Pustaka:</b> Sihombing, D. (2001). <i>Typografi dalam Desain Grafis</i> . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama	2%
6	Mahasiswa mampu mengetahui dan mengembangkan komposisi tipografi	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan komposisi tipografi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengembangan komposisi tipografi <b>Pustaka:</b> Triggs T. (1995). <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd	2%
7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Vektor dan Bitmap	Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan dan mempraktekkan tentang Design Thinking	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50			4%
8	Ujian Tengah Semester		<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi 3 X 50			20%
9	Mahasiswa mampu mengetahui tentang Design dalam Teknologi Digital	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan tentang Design dalam Teknologi Digital	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu mengidentifikasi Offset Printing dan Digital Printing <b>Pustaka:</b> Suyanto, M [2004] <i>Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan</i> Yogyakarta: Penerbit Andi Offset	6%
10	Mahasiswa mampu merancang logo	Ketepatan mahasiswa merancang pengembangan karya Desain dalam Teknologi Digital	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu merancang logo <b>Pustaka:</b> Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd	5%
11	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan Ilustrasi Digital	Ketepatan mahasiswa mengetahui dan mempraktekkan ilustrasi digital	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> Karya Desain Teknologi Digital <b>Pustaka:</b> Kusmiati, A., Pujiastuti, A., Suptandar, P. (1999). <i>Teori Desain Komunikasi Visual</i> . Jakarta: Djambatan.	5%

12	Mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan Ilustrasi Digital	Ketepatan mahasiswa mampu mengetahui dan mempraktekkan Ilustrasi Digital	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu merancang Infografis <b>Pustaka:</b> <i>Becoming a Graphic Designer,</i> <i>Steven Heller &amp; Teresa Fernandes,</i> <i>John Wiley &amp; sons, Inc 1999</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mengetahui tentang User Interface	Ketepatan mahasiswa mengetahui tentang User Interface	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu menciptakan flyer event <b>Pustaka:</b> <i>Graphic Design 21st Century,</i> <i>Charlotte &amp; 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	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		<b>Materi:</b> Manajemen proyek desain <b>Pustaka:</b> <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	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	Kuliah Mimbar, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek 3X50		<b>Materi:</b> Mahasiswa mampu menciptakan Infografis di media sosial instagaram <b>Pustaka:</b> <i>Kusmiati, dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</i>	4%
16	Ujian Akhir Semester		<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes				30%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	16.01%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50.01%
3.	Penilaian Portofolio	1.67%
4.	Penilaian Praktikum	4%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
6.	Tes	17.34%
		99.03%

#### 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.