



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																			
Desain Grafis	8821003026	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	4 Februari 2024																																																																																			
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																				
	Ika Anggun Camelia, M.Pd.,		Ika Anggun Camelia, M.Pd.			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																																				
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																									
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																									
	<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																								
	<b>CPL-8</b>	Menganalisis dan menerapkan konsep keilmuan seni rupa dalam pengembangan wirausaha.																																																																																								
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																									
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa dapat menganalisis alat, bahan, media, teknik dasar, dan prinsip-prinsip seni grafis																																																																																								
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa dapat merancang penciptaan karya desain grafis berdasarkan pertimbangan fungsi ekspresi dan fungsi penunjang pembelajaran																																																																																								
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa dapat membuat karya desain grafis berdasarkan pertimbangan fungsi ekspresi dan fungsi penunjang pembelajaran																																																																																								
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																									
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-4	CPL-8	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3	✓	✓																																																																							
	CPMK	CPL-4	CPL-8																																																																																							
CPMK-1	✓																																																																																									
CPMK-2		✓																																																																																								
CPMK-3	✓	✓																																																																																								
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																										
	<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></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> </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																																																																																										
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dalam penguasaan prinsip-prinsip penyusunan komponen-komponen desain berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan perwajahan grafis dan penyampaian informasi masa. Perancangan karya desain grafis berupa logo, identitas usaha, sampul Buku/Majalah/Kaset/CD, Kalender Promosi dan sejenisnya, dengan strategi teori dan praktek.																																																																																									
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																									
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi.</li> <li>Enterprise, J. (2018). Desain grafis komplet. Elex Media Komputindo.</li> <li>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</li> <li>Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.</li> <li>Solomon, C., Harvey, B., Kahn, K., Lieberman, H., Miller, M. L., Minsky, M., ... &amp; Silverman, B. (2020). History of logo. Proceedings of the ACM on Programming Languages, 4(HOPL), 1-66.</li> <li>Adir, V., Adir, G., &amp; Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</li> </ol>																																																																																									
	<b>Pendukung :</b>																																																																																									

- Ramdhani, A. W. F., & Susanti, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(2), 8-8.
- Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 158-164.

Dosen Pengampu		Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mampu memahami dasar-dasar desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian desain grafis</li> <li>Menjelaskan ruang lingkup desain grafis</li> <li>Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penalaran konsep desain</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		<p><b>Materi:</b> dasar-dasar desain grafis</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Enterprise, J. (2018). Desain grafis komplet. Elex Media Komputindo.</i></p>	5%
2	Mampu memahami dasar-dasar desain grafis	Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis	<p><b>Kriteria:</b> 1.komposisi karya 2.kerapian karya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	praktek dan refleksi 3 X 50		<p><b>Materi:</b> mengenal desain grafis</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i></p>	5%
3	Mampu memahami dasar-dasar desain grafis	Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis	<p><b>Kriteria:</b> 1.komposisi karya 2.kerapian karya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	praktek dan refleksi 3 X 50		<p><b>Materi:</b> mengenal desain grafis</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i></p>	5%
4	Mampu merancang karya desain layout halaman media cetak	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan peranan desain layout halaman dalam majalah</li> <li>Mengidentifikasi variasi tampilan desain layout halaman dalam majalah</li> <li>Merancang desain layout halaman dalam majalah</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> panduan mendesain</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i></p>	5%
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu merancang karya desain logo dan penerapannya</li> <li>Menjelaskan pengertian dan ragam logo dan Menjelaskan fungsi logo</li> <li>Menjelaskan prinsip perancangan dan penerapan logo dalam sign system</li> <li>Merancang karya desain logo dan penerapannya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian dan ragam logo</li> <li>Menjelaskan fungsi logo</li> <li>Menjelaskan prinsip perancangan dan penerapan logo dalam sign system</li> <li>Merancang karya desain logo dan penerapannya</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> konsep logo</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Mengetahui LOGO</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Solomon, C., Harvey, B., Kahn, K., Lieberman, H., Miller, M. L., Minsky, M., ... &amp; Silverman, B. (2020). History of logo. Proceedings of the ACM on Programming Languages, 4(HOPL), 1-66.</i></p>	5%

6	Mampu merancang karya desain kemasan/logo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan fungsi kemasan</li> <li>2. Menjelaskan ragam kemasan</li> <li>3. Menjelaskan prinsip perancangan kemasan</li> <li>4. Merancang karya desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya logo</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> cara membuat logo</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Adir, V., Adir, G., &amp; Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i></p>	5%
7	Mampu merancang karya desain kemasan/logo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan fungsi kemasan</li> <li>2. Menjelaskan ragam kemasan</li> <li>3. Menjelaskan prinsip perancangan kemasan</li> <li>4. Merancang karya desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya logo</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> cara membuat logo</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Adir, V., Adir, G., &amp; Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i></p>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Merancang karya desain logotype merek produk	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya logo</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> desain logo</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Adir, V., Adir, G., &amp; Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i></p>	10%
9	Mampu merancang karya desain iklan layanan masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan peranan komunikasi periklanan</li> <li>2. Mengidentifikasi ragam media periklanan</li> <li>3. Menjelaskan proses perancangan karya desain iklan</li> <li>4. Merancang karya desain iklan layanan masyarakat</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya poster</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> iklan layanan masyarakat</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 158-164.</i></p>	5%
10	Mampu merancang karya desain iklan layanan masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan peranan komunikasi periklanan</li> <li>2. Mengidentifikasi ragam media periklanan</li> <li>3. Menjelaskan proses perancangan karya desain iklan</li> <li>4. Merancang karya desain iklan layanan masyarakat</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> penilaian karya poster</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> iklan layanan masyarakat</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 158-164.</i></p>	5%

11	Mampu merancang karya desain iklan komersial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi karakteristik iklan komersial</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan strategi komunikasi periklanan komersial</li> <li>3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan komersial</li> <li>4. Merancang karya desain iklan komersial</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> merancang pengembangan desain logo dalam produk pendukung iklan komersial</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> desain periklanan <b>Pustaka:</b> <i>Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi.</i></p>	5%
12	Mampu merancang karya desain iklan komersial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi karakteristik iklan komersial</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan strategi komunikasi periklanan komersial</li> <li>3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan komersial</li> <li>4. Merancang karya desain iklan komersial</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> merancang pengembangan desain logo dalam produk pendukung iklan komersial</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> desain periklanan <b>Pustaka:</b> <i>Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi.</i></p>	5%
13	Mampu merancang karya desain iklan POP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan ragam iklan POP</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan strategi iklan POP</li> <li>3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan POP</li> <li>4. Merancang karya desain iklan POP</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> membuat karya iklan melalui katalog</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> mendesain <b>Pustaka:</b> <i>Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.</i></p>	4%
14	Mampu merancang karya desain iklan POP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan ragam iklan POP</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan strategi iklan POP</li> <li>3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan POP</li> <li>4. Merancang karya desain iklan POP</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> membuat karya iklan melalui katalog</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p><b>Materi:</b> mendesain <b>Pustaka:</b> <i>Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.</i></p>	5%

15	Mampu merancang karya desain kalender promosi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian dan ragam kalender promosi</li> <li>2. Mengidentifikasi peranan kalender promosi</li> <li>3. Menjelaskan prinsip perancangan karya desain kalender promosi</li> <li>4. Merancang karya desain kalender promosi</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> karya kalender  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> pemanfaatan teknologi <b>Pustaka:</b> <i>Ramdhani, A. W. F., &amp; Susanti, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 1(2), 8-8.</i>	5%
16	mampu mempresentasikan seluruh karya yang telah dibuat dalam sebuah pameran	mahasiswa mampu mempresentasikan konsep dan perwujudan karya yang telah dibuat	<b>Kriteria:</b> pemaparan hasil  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi dan refleksi		<b>Materi:</b> mendesain <b>Pustaka:</b> <i>Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.</i>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	13.34%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	53.34%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	29.84%
4.	Tes	2.5%
		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-CP 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.

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:01 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

