



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																		
Desain Web **	8821003038	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	7	22 Februari 2025																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																		
	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.		Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.		Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																						
	CPL-5	Memiliki pemahaman tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa yang terkini dalam konteks lokal hingga global																																																					
	CPL-6	Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan evaluatif sesuai karakteristik peserta didik, dengan penerapan kompetensi dan manajemen pedagogik berbasis ICT.																																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																						
	CPMK - 1	Merancang web berbasis html																																																					
	Matrik CPL - CPMK																																																						
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 30%;">CPMK</td> <td style="width: 30%;">CPL-5</td> <td style="width: 30%;">CPL-6</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓	✓																																															
CPMK	CPL-5	CPL-6																																																					
CPMK-1	✓	✓																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 2%;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <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> </table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																				
CPMK	Minggu Ke																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																							
CPMK-1																																																							
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini berisi tentang proses dalam perancangan desain web serta aplikasinya melalui komputer, serta pembuatan desain penunjang lainnya untuk berbagai tujuan penerapan dengan strategi teori dan praktek.																																																						
Pustaka	Utama :																																																						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simarmata, Janner. 2010. Rekeyasa Web. Penerbit: Andi. 2. Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi. 3. Friedman, Vitaly. 2011. Modern Web Design & Development. Penerbit: Smashing . 4. Lennartz, Sven. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Penerbit: Smasing. 5. McIntire, Penny. 2008. Visual Design for The Modern Web. Penerbit: New Riders. 6. Shelly, Gary B. Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Penerbit: Course Technology. 7. Goessling, Brian. 2011. Typography - Getting the Hang of Web Typography. Penerbit: Smashing. 																																																						
	Pendukung :																																																						
Dosen Pengampu	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd. Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.																																																						
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	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang Web Dasar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mendeskripsikan pengertian dan istilah umum dalam website 2. Dapat mendeskripsikan elemen penyusun visual website 3. Dapat menganalisa unsur penyusun website secara umum 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Sangat Baik" jika tiga indikator di atas terpenuhi 2. "Baik" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi satu 3. "Cukup" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi dua 4. "Kurang" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi tiga <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.		<p>Materi: wawasan tentang Web Dasar</p> <p>Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i></p>	5%
2	Mahasiswa mampu memahami wawasan mengenai internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pengertian internet. 2. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan internet. 3. Dapat menganalisa dan menjelaskan istilah dasar dalam jaringan internet. 4. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan komputer jaringan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1		<p>Materi: Wawasan mengenai internet.</p> <p>Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i></p>	5%
3	Mahasiswa mampu memahami wawasan mengenai internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pengertian internet. 2. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan internet. 3. Dapat menganalisa dan menjelaskan istilah dasar dalam jaringan internet. 4. Dapat menjelaskan sejarah perkembangan komputer jaringan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1		<p>Materi: wawasan mengenai internet.</p> <p>Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i></p>	5%
4	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang Basic Website Design.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mendeskripsikan Static Website and Dynamic Website 2. Dapat mendeskripsikan Tipe-tipe Website Statis dan Website Dinamis 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 2		<p>Materi: Basic Website Design.</p> <p>Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i></p>	5%
5	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain.	Mendeskripsikan prinsip Desain Web.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		<p>Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain</p> <p>Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i></p>	5%

6	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain.	Mendeskripsikan prinsip Desain Web.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i>	5%
7	Mahasiswa mempunyai wawasan tentang prinsip-prinsip dalam Web Desain.	Mendeskripsikan prinsip Desain Web.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i>	5%
8	Mahasiswa memiliki wawasan tentang kaidah tipografi dalam Web Desain.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tipografi desain 2. Dapat menganalisis jenis-jenis tipografi desain	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: kaidah tipografi dalam Web Desain Pustaka: <i>Goessling, Brian. 2011. Typography - Getting the Hang of Web Typography. Penerbit: Smashing.</i>	10%
9	Mahasiswa memiliki wawasan tentang kaidah tipografi dalam Web Desain.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tipografi desain 2. Dapat menganalisis jenis-jenis tipografi desain	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: kaidah tipografi dalam Web Desain Pustaka: <i>Goessling, Brian. 2011. Typography - Getting the Hang of Web Typography. Penerbit: Smashing.</i>	5%
10	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam pengolahan gambar dan grafis website.	Dapat mendeskripsikan proses pengolahan gambar dan grafis website.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas.		Materi: pengolahan gambar dan grafis website. Pustaka: <i>Lennartz, Sven. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Penerbit: Smasing.</i>	5%
11	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang mock up website yang baik.	Dapat mendeskripsikan perancangan mock up desain web.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 5		Materi: mock up website yang baik. Pustaka: <i>Shelly, Gary B. Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Penerbit: Course Technology.</i>	5%

12	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang elemen dasar website secara baik.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website.	Kriteria: 1. "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi 2. "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas		Materi: elemen dasar website secara baik. Pustaka: <i>McIntire, Penny. 2008. Visual Design for The Modern Web. Penerbit: New Riders.</i>	5%
13	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang elemen dasar website secara baik.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan elemen dasar website.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: elemen dasar website secara baik. Pustaka: <i>McIntire, Penny. 2008. Visual Design for The Modern Web. Penerbit: New Riders.</i>	5%
14	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam penyajian konsep layout website (mock up) kedalam format cetak.	Dapat mendeskripsikan proses perancangan webbook design	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: konsep layout website (mock up) kedalam format cetak. Pustaka: <i>Shelly, Gary B. Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Penerbit: Course Technology.</i>	5%
15	Mahasiswa memiliki wawasan dan kemampuan dalam merancang sistem grafis/elemen aplikasi dalam kaitannya dengan mobile apps	Dapat mendeskripsikan proses perancangan sticker design for mobile apps	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 7		Materi: sistem grafis/elemen aplikasi dalam kaitannya dengan mobile apps Pustaka: <i>McIntire, Penny. 2008. Visual Design for The Modern Web. Penerbit: New Riders.</i>	5%
16	UAS	Materi 9 sampai 15	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Web Desain Pustaka: <i>Friedman, Vitaly. 2011. Modern Web Design & Development. Penerbit: Smashing .</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	65%
		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 28 Oktober 2024

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 22 Februari 2025 Jam 13:23 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

