



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S1 Teknologi Pendidikan**

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>																																										
Pengembangan Media Grafis	8620304084		T=4 P=2 ECTS=9.54	3	2 Oktober 2024																																										
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																											
	.....	.....		Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.																																											
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																														
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																														
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																														
	Matrik CPL - CPMK																																														
		CPMK																																													
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																														
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td><td style="width: 5%;">2</td><td style="width: 5%;">3</td><td style="width: 5%;">4</td><td style="width: 5%;">5</td><td style="width: 5%;">6</td><td style="width: 5%;">7</td><td style="width: 5%;">8</td><td style="width: 5%;">9</td><td style="width: 5%;">10</td><td style="width: 5%;">11</td><td style="width: 5%;">12</td><td style="width: 5%;">13</td><td style="width: 5%;">14</td><td style="width: 5%;">15</td><td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																															
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mengkaji tentang prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi dan Psikologi Persepsi sebagai wacana Desain Grafis serta melaksanakan serangkaian latihan berbentuk tugas-tugas praktek merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, simbol sebuah acara, program, event, label produk, dengan strategi teori dan praktek.																																														
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																														
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jelasutra.</li> <li>2. Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</li> <li>3. Rustan, Suriyanto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia</li> <li>4. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. Advertising . Jakarta: Kencana</li> </ol>																																														
	<b>Pendukung :</b>																																														
<b>Dosen Pengampu</b>	SULISTIOWATI Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., 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	1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup desain grafis 2. Menjelaskan peranan desain grafis dalam komunikasi visual 3. Mengidentifikasi pesan verbal dan visual dalam desain grafis	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50			0%																																								

2	Mampu memahami bahasa visual dalam desain grafis	1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik bahasa visual 2. Mengidentifikasi komponen dan gaya visual dalam bahasa visual	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50		0%
3	Mampu merancang karya desain grafis pengembangan gaya visual	Merancang karya desain grafis dengan mengembangkan gaya visual	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek 3 X 50		0%
4	Mampu memahami desain grafis penandaan berbasis semiotika	1. Menjelaskan pengertian semiotika sebagai basis desain grafis penandaan 2. Mengidentifikasi ikon, simbol dan indeks dalam desain grafis penandaan	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		0%
5	Mampu merancang karya desain ikon	Merancang desain ikon	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek 3 X 50		0%
6	Mampu memahami teori gestalt dalam desain grafis	1. Menjelaskan pengertian dan prinsip gestalt dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi penerapan gestalt dalam desain grafis	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja.	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		0%
7	Mampu menerapkan teori gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Merancang karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek 3 X 50		0%
8	Lulus Ujian Tengah Semester	Merancang karya desain grafis	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Praktek 3 X 50		0%
9	Mampu memahami sign system (sistem tanda) dalam desain grafis	1. Menjelaskan pengertian dan fungsi sign system dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi prinsip perancangan sign system	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja.	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		0%
10	Mampu merancang karya desain grafis sign system	Merancang karya desain grafis sign system	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek, Project Based Learning 3 X 50		0%
11	Mampu memahami karya desain grafis karakter tokoh	1. Menjelaskan pengertian dan peranan karakter tokoh dalam desain grafis 2. Mengidentifikasi ragam gaya karakter tokoh	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		0%
12	Mampu merancang karya desain grafis karakter tokoh	Merancang karya desain grafis karakter tokoh	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek, Project Based Learning 3 X 50		0%
13	Mampu memahami desain grafis simbol event	1. Menjelaskan pengertian dan peranan simbol event 2. Mengidentifikasi prinsip perancangan desain grafis simbol event	<b>Kriteria:</b> Kehadiran, perilaku, kinerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		0%

14	Mampu merancang karya desain grafis simbol event	Merancang karya desain grafis simbol event	<b>Kriteria:</b> Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas	Ceramah, tanya jawab, praktek, Project Based Learning 3 X 50			0%
15	Mampu mempresentasikan karya desain grafis tugas individu	Mempresentasikan karya desain grafis tugas individu	<b>Kriteria:</b> Kelengkapan, kesiapan, kelayakan.	Ceramah, tanya jawab, penugasan 3 X 50			0%
16	UAS	UAS		4 X 50			0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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.