

	Universitas Negeri Surabaya D4 Desain Grafis					Kode Dokumen															
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan															
Pengantar Studi Desain	9034202479		2			7 September 2026															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																
			Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.		ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengantar Studi Desain membekali mahasiswa dengan pemahaman dasar tentang ruang lingkup, sejarah, dan peran desain dalam kehidupan serta industri kreatif. Materi meliputi persepsi visual, estetika, interpretasi, dan semiotika dasar yang diaplikasikan melalui analisis visual (misalnya prinsip Gestalt), studi kasus poster atau media visual, serta latihan apresiasi dengan lembar kerja tulis tangan dan sketsa ulang. Mahasiswa juga dilatih menulis akademik sederhana tentang desain dengan dukungan teknologi (AI-based tools) berbasis referensi ilmiah. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu mengapresiasi dan menganalisis karya desain, membedakan kualitas desain yang baik dan kurang baik, serta mengkomunikasikan hasil analisis secara lisan maupun tulisan.																				
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 menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																				
	CPMK-1	Menjelaskan ruang lingkup desain grafis																			
	CPMK-2	Menjelaskan sejarah seni dan desain pada masa modern awal hingga masa modernisme																			
	CPMK-3	Menjelaskan teori estetika sebagai landasan apresiasi karya desain grafis.																			
	CPMK-4	Menjelaskan teori persepsi visual dan semiotika sebagai landasan mengintrepetasi karya desain grafis.																			
	Matrik CPL - CPMK																				
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td></tr></table>					CPMK	CPL-3	CPL-5	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓	CPMK-4		✓
	CPMK	CPL-3	CPL-5																		
	CPMK-1	✓																			
CPMK-2		✓																			
CPMK-3		✓																			
CPMK-4		✓																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																					

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>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><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><tr><td>CPMK-4</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-2		✓	✓	✓	✓												CPMK-3										✓	✓						CPMK-4						✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
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-4						✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓																																																																																							
Pustaka	Utama :		1. Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press. 2. Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2013). Art Fundamentals: Theory and Practice. McGraw-Hill. 3. Berger, J. (1972). Ways of Seeing. Penguin Books. 4. Chandler, D. (2007). Semiotics: The Basics. Routledge. 5. Alizamar, Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual. 6. Fiske, John (2007). Cultural and Communication Studies.																																																																																																				
	Pendukung :																																																																																																						
			1. Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jelasutra. 2. Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset. 3. Soedarso. (2006). Tinjauan Seni. Saku Dayar Sana. 4. Arief Adityawan & Tim Litbang Concept (2010). Tinjauan Desain Grafis 5. Yongky Safanayong (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu 6. Agus Sachari (2002). Estetika: Makna, Simbol dan Daya																																																																																																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran		Bobot Penilaian (%)																																																																																															
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		(8)																																																																																															
1	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup desain grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan hakekat desain secara umum. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan definisi desain grafis. 3. Mahasiswa dapat menjelaskan peran desain grafis di masyarakat. 4. Mahasiswa dapat menjelaskan bidang-bidang pekerjaan desain grafis.	Kuis singkat (formatif)	Ceramah, tanya jawab		Ruang lingkup desain grafis Definisi dan peran desain grafis di masyarakat		5%																																																																																															
2	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah seni dan desain grafis dari era modern awal hingga postmodern	1. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah seni 2. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain era modern awal 3. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain era postmodern	menjawab pertanyaan dengan benar	Ceramah, tanya jawab		Sejarah seni rupa dan desain awal modern		5%																																																																																															
3	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah desain grafis di Indonesia	1. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan industri desain grafis di Indonesia 2. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan lembaga pendidikan desain grafis di Indonesia 3. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan asosiasi desain grafis di Indonesia	menjawab pertanyaan dengan benar			Materi: Sejarah seni rupa dan desain awal modern Pustaka: Arief Adityawan & Tim Litbang Concept (2010). Tinjauan Desain Grafis		5%																																																																																															

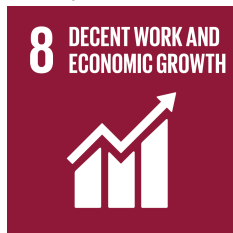
4	Mahasiswa mampu menganalisis estetika klasik dan kontemporer	1. Mahasiswa dapat menjelaskan estetika klasik dalam seni rupa 2. Mahasiswa dapat menjelaskan estetika kontemporer dalam seni rupa 3. Mahasiswa dapat membedakan estetika klasik dan kontemporer dalam seni rupa dan desain	Penilaian presentasi			Materi: Estetika klasik dan kontemporer Pustaka: Agus Sachari (2002). Estetika: Makna, Simbol dan Daya	5%
5	Mahasiswa mampu menganalisis estetika terapan dalam desain grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan estetika terapan dalam desain grafis 2. Mahasiswa dapat menganalisis estetika terapan dalam desain grafis 3. Mahasiswa dapat membedakan estetika klasik dan terapan dalam desain grafis	Penilaian presentasi			Materi: Estetika Terapan Pustaka: Agus Sachari (2002). Estetika: Makna, Simbol dan Daya	5%
6	Mahasiswa mampu menerapkan teori persepsi visual pada karya desain grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan teori persepsi visual pada karya desain grafis 2. Mahasiswa dapat menganalisis karya desain grafis dengan menerapkan teori persepsi visual	Menjawab pertanyaan dengan benar	Analisis poster, peer review		Materi: Teori Persepsi Visual Pustaka: Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press. ----- ---- Materi: Teori Persepsi Visual Pustaka: Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual.	5%

7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Gestalt dalam Desain Grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip Gestalt 2. Mahasiswa dapat menganalisis prinsip-prinsip Gestalt dalam karya desain grafis 3. Mahasiswa dapat menggunakan prinsip-prinsip Gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Ketepatan dalam menganalisis karya desain grafis	Ceramah, diskusi tanya jawab	Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press. ----- ---- Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual.	5%
8	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Gestalt dalam Desain Grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip Gestalt 2. Mahasiswa dapat menganalisis prinsip-prinsip Gestalt dalam karya desain grafis 3. Mahasiswa dapat menggunakan prinsip-prinsip Gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Ketepatan dalam menganalisis karya desain grafis	Ceramah, diskusi tanya jawab	Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press. ----- ---- Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual.	10%

9	Mahasiswa mampu mejabarkan makna simbolis dari karya desain grafis berdasarkan budaya	1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi makna simbolis dalam elemen visual (warna, bentuk, tipografi, ilustrasi). 2. Mahasiswa dapat menganalisis perbedaan makna simbol dalam konteks budaya yang berbeda	Ketepatan dalam menjelaskan konsep simbol.	Ceramah, diskusi, tanya jawab		Materi: Desain kreatif Pustaka: Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press.	5%
10	Mahasiswa dapat menginterpretasikan makna denotatif dan konotatif pada karya desain grafis	1. Mahasiswa dapat menganalisis pesan visual berdasarkan elemen dan prinsip desain grafis 2. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan hasil interpretasi melalui presentasi lisan maupun tulisan secara logis, kritis, dan kreatif 3. Mahasiswa dapat menghubungkan hasil interpretasi dengan konteks budaya, sosial, dan target audiens	Ketepatan dalam menjelaskan konsep interpretasi makna dan komunikasi visual.	ceramah, diskusi dan tanya jawab.		Materi: Makna konotasi dan denotasi Pustaka: Fiske, John (2007). Cultural and Communication Studies.	5%
11	Mahasiswa mampu mnejelaskan teori tanda dalam kerangka semiotika	1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi penerapan ikon, indeks, dan simbol dalam karya desain grafis. 2. Mahasiswa dapat menganalisis fungsi tanda dalam menyampaikan pesan visual. 3. Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan antara tanda dengan objek yang diwakilinya.	Ketepatan menjelaskan konsep ikon, indeks, dan simbol	ceramah, diskusi dan tanya jawab.		Materi: Makna konotasi dan denotasi Pustaka: Fiske, John (2007). Cultural and Communication Studies. ----- Materi: Ikon, Indeks dan Simbol Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.	5%
12	Mahasiswa mampu menggunakan AI tools dengan etis	1. Memanfaatkan AI untuk eksplorasi ide dengan referensi 2. AI dalam desain & etika akademik	Mahasiswa mampu menggunakan AI tools dengan etis	Demo tools AI, latihan mencari referensi		Materi: Etika desain Pustaka: Chandler, D. (2007). Semiotics: The Basics. Routledge.	5%
13	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2. Mahasiswa dapat menyajikan anaisis dalam bentuk presentasi	Ketepatan analisis	Presentasi kelompok		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.	5%
14	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2. Mahasiswa dapat menyajikan anaisis dalam bentuk presentasi	Ketepatan analisis	Presentasi kelompok		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.	10%

15	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2. Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi	Ketepatan analisis	Presentasi kelompok		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.	5%
16	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2. Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi	Ketepatan analisis	Presentasi kelompok		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.	15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.