



Universitas Negeri Surabaya
S1 Desain Komunikasi Visual

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																														
TINJAUAN VISUAL		9024104107		4			25 Agustus 2026																														
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																															
				Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.		MARSUDI																															
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang tahapan-tahapan dan sudut pandang dalam tinjauan karya desain komunikasi visual meliputi berbagai konsep pemahaman dasar tentang desain, persoalan, bidang kajian, aspek historis, serta era Pramodern, Modern, dan Postmodern dalam desain. Mata kuliah ini juga menghubungkan pokok bahasan fenomena dan realitas sosial yang berkembang di masyarakat dan menjelaskan implementasi konsep-konsep semiotika, retorika, dan idiom estetik postmodern dan kontemporer dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																				
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																			
	CPL	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.																																			
	CPL	Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perkembangan teknologi terkini.																																			
	CPL	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.																																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																				
	CPMK-1	Mampu memahami Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual.																																			
	CPMK-2	Mampu memahami dan mampu menerapkan tahapan dan sudut pandang dalam meninjau karya desain.																																			
	CPMK-3	Mampu menguasai teori Semiotika, Retorika, dan idiom estetik Postmodern.																																			
	CPMK-4	Mampu mengimplementasikan teori-teori di atas dalam mencari maksud/pesan tersembunyi dari karya desain komunikasi visual, yang kemudian diharapkan bisa merekonstruksi karya tersebut sesuai dengan konsep dan tema yang diangkat.																																			
	CPMK-5	Mampu menemukan dan mengkaji fenomena dan realitas sosial dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.																																			
	Matrik CPL - CPMK																																				
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL</td><td>CPL</td><td>CPL</td><td>CPL</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4				✓	CPMK-5				✓
	CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL																																
	CPMK-1	✓																																			
CPMK-2		✓																																			
CPMK-3			✓																																		
CPMK-4				✓																																	
CPMK-5				✓																																	
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><tr><td>CPMK-5</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-5													✓	✓	✓	✓
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-5													✓	✓	✓	✓																																																																																																								
Pustaka		Utama : 1. Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010.Tinjauan Desain Grafis. Concept Media. 2. Budiman, K. (2011). Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonositas. Yogyakarta: Jalasutra 3. Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press 4. Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ 5. Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra 6. Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna. Jakarta: Aurora. Pendukung : 1. Sachari, Agus.1996. Paradigma Desain Indonesia . Jakarta: CV. Rajawali. 2. Bryony Gomez dan Armin Vit.2009.Graphic Design Referenced.Rockport Publishers Inc.																																																																																																																						
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	Memahami arah capaian perkuliahan Tinjauan Visual dari pertemuan awal hingga akhir.	Sikap: memahami kontrak perkuliahan, Pengetahuan: memahami konsep teks dan konteks Desain, Keterampilan: Mencari informasi-informasi yang hubungan dengan Tinjauan Desain, seperti media, informasi, wacana, dan sebagainya.	Memahami kontrak perkuliahan, model penugasan, dan capaian pembelajaran	Ceramah, Presentasi, Tanya jawab			5%																																																																																																																	
2	Memahami sudut pandang dan tahapan tinjauan desain	Sikap: Memilih karya-karya karya Desain:Formalistik-Ekspresifistik-Instrumentalistik, Pengetahuan: memahami sudut pandang dan tahapan pokok dalam proses meninjau karya desain, Keterampilan: Mengumpulkan informasi mengenai hubungan sudut pandang dan tahapan peninjauan desain	Memahami alur dan sudut pandang dalam kritik/tinjauan karya	1. Ceramah 2. Diskusi kelompok 3. Presentasi 4. Tanya jawab			5%																																																																																																																	
3	Memahami tahapan Deskriptif dan Analisis Formal Studi kasus: desain Pramodern dan Modern	Sikap: Mengklasifikasi karya desain era Pramodern dan Modern, Pengetahuan: Mengidentifikasi hasil karya desain era Pramodern dan Modern, Keterampilan: Mengumpulkan informasi tentang tahapan deskriptif dan analisis formal pada karya desain Pramodern dan Modern	Memahami alur dan sudut pandang dalam kritik/tinjauan karya	Penilaian diri, partisipasi, Tugas terstruktur: menyusun makalah sesuai dengan pembagian topik dalam kelompoknya			5%																																																																																																																	
4	Menguasai tahapan Interpretasi dan Evaluasi	1. a. memahami deskripsi dan analisis formal pada karya desain 2. b. Mengimplementasikan tahapan Interpretasi dan Evaluasi	mampu mengintepretasi dan mengevaluasi salah satu poster karya-karya internasional	Unjuk kerja, Brainstorming, Diskusi			5%																																																																																																																	

5	Memahami Teori Semiotika: Charles Sanders Peirce dan Ferdinand De Saussure	mampu memahami perbedaan konsep teori semiotika Peirce dengan semiologi Saussure	mampu menganalisis karya berdasarkan konsep Peirce dan de Saussure	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Presentasi Tanya jawab			5%
6	a. Memahami Teori Mitos dan Ideologi: Semiotika Roland Barthes	Mampu menganalisis karya-karya desain dalam masing-masing teori Semiotika	analisis terhadap karya-karya yang berkembang di luar negeri dan sosial media	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab			5%
7	a. Memahami Teori Mitos dan Ideologi: Semiotika Roland Barthes	Mampu menganalisis karya-karya desain dalam masing-masing teori Semiotika	analisis terhadap karya-karya yang berkembang di luar negeri dan sosial media	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab			5%
8	UTS - Evaluasi	Mampu menyelesaikan soal UTS dengan baik dan benar	Mampu menyelesaikan soal UTS dengan baik dan benar serta tepat waktu				10%
9	Mampu menguasai Pengantar Rhetorika Bahasa Visual	memahami tentang penggunaan retorika dari konsep verbal ke konsep visual	kecakapan dalam menerapkan retorika dari konsep verbal ke konsep visual	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab			5%
10	a. Memahami Rhetorika Visual: Klasifikasi majas	1. a. Mengetahui klasifikasi majas, serta implementasinya dalam karya Desain Grafis 2. b. mampu melakukan analisa karya visual menggunakan majas serta mampu merekonstruksi karya yang diangkat.	Partisipasi, komunikasi, kepekaan analisis teori	Diskusi, brainstorming, dan Inquiry			10%
11	a. Memahami Rhetorika Visual: Klasifikasi majas	1. a. Mengetahui klasifikasi majas, serta implementasinya dalam karya Desain Grafis 2. b. mampu melakukan analisa karya visual menggunakan majas serta mampu merekonstruksi karya yang diangkat.	Partisipasi, komunikasi, kepekaan analisis teori	Diskusi, brainstorming, dan Inquiry			10%
12	Memahami pengertian postmodern secara keseluruhan	a. Mengetahui latar belakang konsep Postmodern dalam desain, b. Mampu mengidentifikasi karya-karya yang ada pada era tersebut.	identifikasi karya-karya yang ada pada era posmodern	Inquiri, Diskusi, Brainstorming			5%
13	memahami Dekonstruksi dan Hiperrealitas	a. Mahasiswa memahami konsep Dekonstruksi dan Hiperrealitas yang diimplementasikan dalam karya Desain Grafis b. Mampu mengidentifikasi karya-karya yang ada pada era tersebut	Memahami konsep Dekonstruksi dan Hiperrealitas yang diimplementasikan dalam karya	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming			5%
14	a. Memahami Idiom Estetik Postmodern	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	memahami jenis idiom estetik Postmodern	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming			5%
15	a. Memahami Idiom Estetik Postmodern	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	Memahami jenis idiom estetik Postmodern	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming			5%
16	a. Memahami Idiom Estetik Postmodern	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	mampu memahami jenis idiom estetik Postmodern pada suatu karya	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming			10%



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.