



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

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>																																																																														
Manajemen Desain	9024102028	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	4	27 Juli 2023																																																																														
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																														
	Kanya Catya, S.T., M.A.		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																														
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																																																																		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																		
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																	
	<b>CPL-6</b>	Menguasai teori dan metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.																																																																																	
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																		
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi manajemen Desain Komunikasi Visual.																																																																																	
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu merencanakan manajemen proyek Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir.																																																																																	
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																		
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-6</td> </tr> <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> </table>				CPMK	CPL-3	CPL-6	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																																					
	CPMK	CPL-3	CPL-6																																																																																
	CPMK-1	✓																																																																																	
CPMK-2		✓																																																																																	
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																			
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> </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	Minggu Ke																																																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																			
CPMK-1																																																																																			
CPMK-2																																																																																			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Manajemen Desain Komunikasi Visual membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi manajemen Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa akan mampu merencanakan proyek Desain Komunikasi Visual dari konsep hingga penyelesaian akhir, menyusun tahapan konsep dan metode, serta menciptakan rencana proyek komprehensif dan terstruktur. Tujuan mata kuliah ini adalah menghasilkan praktisi Desain Komunikasi Visual yang handal dan adaptif dalam industri kreatif.																																																																																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</li> <li>2. Monterio, Mike. Design is a Job. New York: A Book Apart. 2012</li> <li>3. Klaus. Peggy. Soft Skills. Libri.2012.</li> <li>4. LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>5. Dasar-dasar Manajemen Edisi Revisi. (2019). Indonesia: Bumi Aksara.</li> <li>6. Duckworth, A. L. (2016). Grit: The Power of Passion and Perseverance. Scribner.i</li> <li>7. Kotter, J. P. (2012). Leading Change (With a New Preface by the Author). Harvard Business Review Press.</li> <li>8. Heller, S., &amp; Vienne, V. (2012). Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design. John Wiley &amp; Sons</li> <li>9. Phillips, J. (2014). PMP Project Management Professional Study Guide (4th ed.). Sybex.</li> <li>10. Cullen, J. (2011). Graphic Design: The New Basics (2nd ed.). Princeton Architectural Press.</li> <li>11. Hellriegel, D., Jackson, S. E., &amp; Slocum Jr, J. W. (2015). Management: A Competency-Based Approach (12th ed.). South-Western College Pub.</li> </ol>																																																																																		
	<b>Pendukung :</b>																																																																																		
<b>Dosen Pengampu</b>	Kanya Catya, S.T., M.A.																																																																																		
<b>Mg Ke-</b>	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]</b>		<b>Materi Pembelajaran [Pustaka]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																																																												
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																																																														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																												

1	Memahami tujuan, struktur, dan rencana pembelajaran semester mata kuliah Manajemen Desain serta pentingnya penguasaan materi dalam konteks studi Desain Komunikasi Visual.	Mampu mengidentifikasi manfaat dan relevansi materi kuliah dalam studi Desain Komunikasi Visual.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Dasar Manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Yahya. Manajemen Seni Rupa. Jakarta: Kencana.; 2016.</i>  <b>Materi:</b> Dasar Manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Dasar Manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Dasar-dasar Manajemen Edisi Revisi. (2019). Indonesia: Bumi Aksara.</i>	0%
2	Mampu menjelaskan fakta dan konsep-konsep yang relevan dalam manajemen Desain Komunikasi Visual.	1.Mampu menjelaskan konsep dasar manajemen dengan benar dan tepat. 2.Mampu mengaplikasikan konsep dasar manajemen dalam kasus studi atau simulasi desain.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Manajemen Desain <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Dasar Manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Dasar-dasar Manajemen Edisi Revisi. (2019). Indonesia: Bumi Aksara.</i>	5%
3	Menjelaskan peran dan tanggung jawab manajemen dalam industri desain dan dapat mengaplikasikan konsep manajemen dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses desain.	1.Mampu mengidentifikasi peran dan tanggung jawab manajemen dalam industri desain. 2.Mampu menyusun rencana untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses desain.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Unsur manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Prinsip manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Dasar-dasar Manajemen Edisi Revisi. (2019). Indonesia: Bumi Aksara.</i>	10%
4	Menerapkan strategi manajemen waktu dan produktivitas untuk mengoptimalkan kinerja dan kreativitas pribadi serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri untuk pengembangan diri.	1.Mampu merencanakan dan menerapkan strategi manajemen waktu secara efektif. 2.Mampu mengidentifikasi dan mengembangkan kekuatan dan kelemahan pribadi dalam konteks desain.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Manajemen Diri <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Manajemen Diri <b>Pustaka:</b> <i>Duckworth, A. L. (2016). Grit: The Power of Passion and Perseverance. Scribner.i</i>	10%
5	Memahami konsep dan teori tentang manajemen perubahan dalam konteks organisasi desain, serta mampu merencanakan dan menerapkan strategi manajemen perubahan yang efektif.	1.Mampu menjelaskan konsep dan teori manajemen perubahan. 2.Mampu merancang strategi manajemen perubahan yang relevan dalam kasus perubahan di industri desain.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Manajemen Perubahan <b>Pustaka:</b> <i>Dasar-dasar Manajemen Edisi Revisi. (2019). Indonesia: Bumi Aksara.</i>  <b>Materi:</b> Manajemen Perubahan <b>Pustaka:</b> <i>Kotter, J. P. (2012). Leading Change (With a New Preface by the Author). Harvard Business Review Press.</i>	0%
6	Memahami sifat profesi desain komunikasi visual dan etika yang terkait dengannya, serta mampu mengidentifikasi isu-isu etis yang mungkin muncul dalam praktik desain dan cara menghadapinya.	1.Mampu mengidentifikasi etika dan nilai-nilai dalam praktik desain. 2.Mampu menjelaskan peran desainer dalam menciptakan nilai tambah bagi klien dan masyarakat.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Desain Grafis sebagai profesi <b>Pustaka:</b> <i>Monterio, Mike. Design is a Job. New York: A Book Apart. 2012</i>  <b>Materi:</b> Desain Grafis sebagai profesi <b>Pustaka:</b> <i>Heller, S., &amp; Vienne, V. (2012). Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design. John Wiley &amp; Sons</i>	10%

7	Memahami pentingnya penetapan fee yang tepat dan strategi penentuan harga dalam pekerjaan desain, serta dapat menjelaskan kontrak dan aspek hukum lainnya yang relevan dalam praktek desain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu menyusun penawaran harga yang sesuai dan realistis untuk proyek desain tertentu.</li> <li>2.Mampu menyusun kontrak dan menganalisa aspek hukum lainnya yang relevan dalam praktek desain.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan</li> <li>2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Desain Grafis sebagai profesi <b>Pustaka:</b> <i>Monterio, Mike. Design is a Job. New York: A Book Apart. 2012</i> <hr/> <b>Materi:</b> Desain Grafis sebagai profesi <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>	10%
8	Menguasai materi yang telah diajarkan pada pertemuan 1-7 melalui ujian tengah semester (UTS)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Penguasaan materi yang telah diajarkan pada pertemuan 1-7 berdasarkan hasil ujian tengah semester (UTS).</li> <li>2.Mahasiswa mampu menganalisis dan menyajikan solusi atau strategi untuk mengatasi tantangan hukum dan pembiayaan yang mungkin dihadapi dalam praktek Desain Komunikasi Visual.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan</li> <li>2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Ujian 2X50		<b>Materi:</b> Materi Pertemuan 1-7 <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>	15%
9	Memahami konsep manajemen proyek dan tahapan-tahapan dalam siklus hidup proyek, serta dapat mengidentifikasi faktor risiko dalam proyek desain dan strategi mitigasinya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu menjelaskan konsep manajemen proyek dan tahapan-tahapan dalam siklus hidup proyek.</li> <li>2.Mampu mengidentifikasi dan mengelola faktor risiko dalam proyek desain.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Kuliah 2X50		<b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i> <hr/> <b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	0%
10	Mengenal dan mampu menggunakan perangkat lunak atau alat bantu manajemen proyek yang umum digunakan dalam industri desain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu menganalisa penggunaan perangkat lunak atau alat bantu manajemen proyek yang umum digunakan dalam industri desain.</li> <li>2.Mampu menerapkan teknik dan metode manajemen dalam manajemen proyek.</li> <li>3.Mampu mengidentifikasi pentingnya penggunaan alat bantu manajemen proyek dalam manajemen desain</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan</li> <li>2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Diskusi kelompok 2x50		<b>Materi:</b> Dasar Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</i> <hr/> <b>Materi:</b> Alat Bantu Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>Phillips, J. (2014). PMP Project Management Professional Study Guide (4th ed.). Sybex.</i>	10%
11	Mampu menginterpretasikan dan merumuskan brief desain yang jelas dan komprehensif untuk proyek desain tertentu.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu menginterpretasikan dan merumuskan brief desain yang jelas dan komprehensif.</li> <li>2.Mampu menyajikan dan mendefinisikan brief desain dengan tepat.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan</li> <li>2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2x50		<b>Materi:</b> Brief Desain <b>Pustaka:</b> <i>Cullen, J. (2011). Graphic Design: The New Basics (2nd ed.). Princeton Architectural Press.</i>	10%
12	Memahami keterampilan kunci yang dibutuhkan dalam manajemen, seperti kepemimpinan, komunikasi efektif, pengambilan keputusan, negosiasi, dan kolaborasi dalam konteks desain komunikasi visual serta menerapkan dalam industri desain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan keterampilan kunci dalam manajemen.</li> <li>2.Mampu menerapkan keterampilan kunci dalam situasi nyata dalam industri desain</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan</li> <li>2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah 2x50		<b>Materi:</b> Key Skill dalam Manajemen <b>Pustaka:</b> <i>Hellriegel, D., Jackson, S. E., &amp; Slocum Jr, J. W. (2015). Management: A Competency-Based Approach (12th ed.). South-Western College Pub.</i>	0%

13	Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk mengatasi tantangan desain yang kompleks dan memahami peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	1.Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk kasus desain tertentu. 2.Mampu menjelaskan peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah & Praktek 2x50		<b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	0%
14	Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk mengatasi tantangan desain yang kompleks dan memahami peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	1.Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk kasus desain tertentu. 2.Mampu menjelaskan peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah & Praktek 2x50		<b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	0%
15	Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk mengatasi tantangan desain yang kompleks dan memahami peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	1.Mampu merancang strategi desain yang tepat untuk kasus desain tertentu. 2.Mampu menjelaskan peran strategi desain dalam mencapai tujuan bisnis atau komunikasi.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Kuliah & Praktek 2x50		<b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>  <b>Materi:</b> Manajemen Proyek <b>Pustaka:</b> <i>LeFevre, M. (2019). Managing design: Conversations, Project Controls and best practices for commercial design and Construction Projects. John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	0%
16	Menguasai materi yang telah diajarkan pada pertemuan 1-15 melalui ujian akhir semester (UAS)	Penguasaan materi yang telah diajarkan pada pertemuan 1-15 berdasarkan hasil ujian akhir semester (UAS).	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik 2x50		<b>Materi:</b> Materi Pertemuan 1-15 <b>Pustaka:</b> <i>Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. New York: Ava Academia; 2006.</i>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	72.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
4.	Tes	7.5%
		100%

#### Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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 23 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain  
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn.,  
M.Sn.  
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 April 2025 Jam 00:06 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

**VALID**