

	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 Grafis II *	8821003028	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	2 Desember 2024																																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																														
	Asidigisianti Patria, M.Pd.		Ika Anggun Camelia, M.Pd			FERA RATYANINGRUM																																																																																														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																			
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																		
	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	Mahasiswa dapat menganalisis alat, bahan, media, teknik dasar, dan prinsip-prinsip seni grafis																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa dapat merancang penciptaan karya desain grafis berdasarkan pertimbangan fungsi ekspresi dan fungsi penunjang pembelajaran																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa dapat membuat karya desain grafis berdasarkan pertimbangan fungsi ekspresi dan fungsi penunjang pembelajaran																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-6</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></table>					CPMK	CPL-4	CPL-6	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓																																																																																		
	CPMK	CPL-4	CPL-6																																																																																																	
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓																																																																																																		
CPMK-3		✓																																																																																																		
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></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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																																
CPMK-2					✓	✓	✓																																																																																													
CPMK-3								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dalam penguasaan prinsip-prinsip penyusunan komponen-komponen desain berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan perwajahan grafis dan penyampaian informasi masa. Perancangan karya desain grafis berupa logo, identitas usaha, sampul Buku/Majalah/Kaset/CD, Kalender Promosi dan sejenisnya, dengan strategi teori dan praktek.																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																			
	1. Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi. 2. Enterprise, J. (2018). Desain grafis komplet. Elex Media Komputindo. 3. Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media. 4. Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara. 5. Solomon, C., Harvey, B., Kahn, K., Lieberman, H., Miller, M. L., Minsky, M., ... & Silverman, B. (2020). History of logo. Proceedings of the ACM on Programming Languages, 4(HOPL), 1-66. 6. Adir, V., Adir, G., & Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.																																																																																																			
	Pendukung :																																																																																																			

		1. Ramdhani, A. W. F., & Susanti, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 1(2), 8-8. 2. Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 158-164.					
Dosen Pengampu		EKO AGUS BASUKI OEMAR INDAH CHRYSANTI ANGGE Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn. Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	1.1. Menjelaskan pengertian desain grafis 2. Menjelaskan ruang lingkup desain grafis 3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis	Kriteria: penalaran konsep desain Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		Materi: dasar-dasar desain grafis Pustaka: <i>Enterprise, J. (2018). Desain grafis komplet. Elex Media Komputindo.</i>	5%
2	Mampu memahami dasar-dasar desain grafis	Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis	Kriteria: 1.komposisi karya 2.kerapian karya Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	praktek dan refleksi 3 X 50		Materi: mengenal desain grafis Pustaka: <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i>	5%
3	Mampu memahami dasar-dasar desain grafis	Mengidentifikasi proses perancangan karya desain grafis	Kriteria: 1.komposisi karya 2.kerapian karya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktek dan refleksi 3 X 50		Materi: mengenal desain grafis Pustaka: <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i>	5%
4	Mampu merancang karya desain layout halaman media cetak	1.Menjelaskan peranan desain layout halaman dalam majalah 2. Mengidentifikasi variasi tampilan desain layout halaman dalam majalah 3.Merancang desain layout halaman dalam majalah	Kriteria: penilaian karya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: panduan mendesain Pustaka: <i>Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. PT. Elex Media.</i>	5%

5	1.Mampu merancang karya desain logo dan penerapannya 2.Menjelaskan pengertian dan ragam logo dan Menjelaskan fungsi logo 3.Menjelaskan prinsip perancangan dan penerapan logo dalam sign system 4.Merancang karya desain logo dan penerapannya	1.Menjelaskan pengertian dan ragam logo 2.Menjelaskan fungsi logo 3.Menjelaskan prinsip perancangan dan penerapan logo dalam sign system 4.Merancang karya desain logo dan penerapannya	Kriteria: konsep logo Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: Mengenai LOGO Pustaka: <i>Solomon, C., Harvey, B., Kahn, K., Lieberman, H., Miller, M. L., Minsky, M., ... & Silverman, B. (2020). History of logo. Proceedings of the ACM on Programming Languages, 4(HOPL), 1-66.</i>	5%
6	Mampu merancang karya desain kemasan/logo	1.Menjelaskan pengertian dan fungsi kemasan 2.Menjelaskan ragam kemasan 3.Menjelaskan prinsip perancangan kemasan 4.Merancang karya desain kemasan	Kriteria: penilaian karya logo Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: cara membuat logo Pustaka: <i>Adir, V., Adir, G., & Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i>	5%
7	Mampu merancang karya desain kemasan/logo	1.Menjelaskan pengertian dan fungsi kemasan 2.Menjelaskan ragam kemasan 3.Menjelaskan prinsip perancangan kemasan 4.Merancang karya desain kemasan	Kriteria: penilaian karya logo Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: cara membuat logo Pustaka: <i>Adir, V., Adir, G., & Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Merancang karya desain logotype merek produk	Kriteria: penilaian karya logo Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek 3 X 50		Materi: desain logo Pustaka: <i>Adir, V., Adir, G., & Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 122, 140-144.</i>	10%
9	Mampu merancang karya desain iklan layanan masyarakat	1.Menjelaskan pengertian dan peranan komunikasi periklanan 2. Mengidentifikasi ragam media periklanan 3.Menjelaskan proses perancangan karya desain iklan 4.Merancang karya desain iklan layanan masyarakat	Kriteria: penilaian karya poster Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: iklan layanan masyarakat Pustaka: <i>Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 158-164.</i>	5%

10	Mampu merancang karya desain iklan layanan masyarakat	1. Menjelaskan pengertian dan peranan komunikasi periklanan 2. Mengidentifikasi ragam media periklanan 3. Menjelaskan proses perancangan karya desain iklan 4. Merancang karya desain iklan layanan masyarakat	Kriteria: penilaian karya poster Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: iklan layanan masyarakat Pustaka: <i>Nisa, N. K. (2015). Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 158-164.</i>	5%
11	Mampu merancang karya desain iklan komersial	1. Mengidentifikasi karakteristik iklan komersial 2. Menjelaskan tujuan dan strategi komunikasi periklanan komersial 3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan komersial 4. Merancangan karya desain iklan komersial	Kriteria: merancang pengembangan desain logo dalam produk pendukung iklan komersial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: desain periklanan Pustaka: <i>Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi.</i>	5%
12	Mampu merancang karya desain iklan komersial	1. Mengidentifikasi karakteristik iklan komersial 2. Menjelaskan tujuan dan strategi komunikasi periklanan komersial 3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan komersial 4. Merancangan karya desain iklan komersial	Kriteria: merancang pengembangan desain logo dalam produk pendukung iklan komersial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: desain periklanan Pustaka: <i>Suyanto, M. (2004). Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi.</i>	5%
13	Mampu merancang karya desain iklan POP	1. Menjelaskan pengertian dan ragam iklan POP 2. Menjelaskan tujuan dan strategi iklan POP 3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan POP 4. Merancang karya desain iklan POP	Kriteria: membuat karya iklan melalui katalog Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: mendesain Pustaka: <i>Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.</i>	5%

14	Mampu merancang karya desain iklan POP	1. Menjelaskan pengertian dan ragam iklan POP 2. Menjelaskan tujuan dan strategi iklan POP 3. Mengidentifikasi proses perancangan karya desain iklan POP 4. Merancang karya desain iklan POP	Kriteria: membuat karya iklan melalui katalog Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: mendesain Pustaka: Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.	5%
15	Mampu merancang karya desain kalender promosi	1. Menjelaskan pengertian dan ragam kalender promosi 2. Mengidentifikasi peranan kalender promosi 3. Menjelaskan prinsip perancangan karya desain kalender promosi 4. Merancang karya desain kalender promosi	Kriteria: karya kalender Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: pemanfaatan teknologi Pustaka: Ramdhani, A. W. F., & Susanti, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 1(2), 8-8.	5%
16	mampu mempresentasikan seluruh karya yang telah dibuat dalam sebuah pameran	mahasiswa mampu mempresentasikan konsep dan perwujudan karya yang telah dibuat	Kriteria: pemaparan hasil Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi dan refleksi		Materi: mendesain Pustaka: Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media Dipantara.	19%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	13.34%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.34%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	33.34%
		99.02%

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 prodinya 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.

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 2 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 11 September 2025 Jam 20:44 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

