

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias					Kode Dokumen																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Disain Kreatif		8321302030			T=2 P=0 ECTS=3.18		1	13 Juli 2025																																										
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
							Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd.																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		CPMK																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang teknik pengembangan fotografi terkonsep, seperti makeup beauty, cover majalah, foto prewedding, kemudian diolah menjadi suatu portfolio elektronik kreatif di weblog online. Mencipta logo kemudian dikembangkan dalam bentuk mockup desain packaging. Mencipta aplikasi media kreatif berbasis Microsoft Power Point tingkat lanjut berupa media video infografis. Kemudian mengembangkan media kreatif berbasis Telegram. PK. A n B tolong hub saya. telp/wa 08123237917																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Andi. 2001. Tip dan Trik Pemakaian Adobe ® Photoshop ® 6.0 . Semarang: Wahana Komputer dan Yogyakarta 2. Darmaprawira WA, Sulasmi. 2002. Warna Teori dan Kreatifitas Penggunaannya . Bandung: ITB 3. Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana. 2001. Figure Drawing for Fashion Design . The Peppin Press. 4. Ronald. 2004. CorelDRAW Graphics Suite 11 . Jakarta: Elex Media Komputindo. 5. Sanyoto, SadjimanEbd. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. 6. Wibawa, Setya Chendra. 2016. CorelDRAW, dan Photoshop Ronald. 2004. CorelDRAW Graphics Suite 11. Jakarta: Elex Media Komputindo. 7. Anonim. 2001. Tip dan Trik Pemakaian Adobe ® Photoshop ® 6.0. Semarang: Wahana Komputer dan Yogyakarta: Andi. 8. Wibawa, Setya Chendra, 2017. Handout Media Desain Kreatif.																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd. SETYA CHENDRA WIBAWA Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd. Dindy Sinta Megasari, S.Pd., M.Pd.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mendesripsikan GBRPPengertian media desain kreatif pengertian bitmap, vektorPengenalan kamera DSLR	1.Menjabarkan GBRP dan kontrak kuliah 2.Menjelaskan pengertian media kreatif 3.Menjelaskan pengertian bitmap dan vector 4.Pengenalan kamera DSLR	Kriteria: 1.Jelaskan konsep dasar dari desain kreatif tata rias ? (skor 20)Definisikan desain kreatif ? (skor 20)Apa perbedaan gambar bitmap dan vektor? (skor 20)Bagaimana mengoperasikan kamera DSLR, apa yang harus dilakukan agar setting kamera berjalan dengan normal (skor 40)Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 2.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 3.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 4.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 5.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 6.Nilai Akhir Mahasiswa: 7.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung dan atau Blended learning mengikuti elearning di https://vilearn.unesa.ac.id/course/view.php?id=2557#section-0 Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawabPendekatan : Saintifik 3 X 50			0%
2	Pengembangan photography terkonsep (fotografi 1)	1.Dasar-dasar pengoperasian kamera digital untuk mendapatkan citra digital secara terkonsep 2.Penggunaan alat pendukung fotografi studio dan outdoor 3.Pengaturan Speed, Diafragma dan ISO sesuai lighmeter	Kriteria: 1.Rubrik Penilaian 2.mampu memegang kamera DSLR secara baik dan benar sesuai dengan SOPmampu mengatur setting kamera, seperti ISO, Diafragma dan Speed sesuai dengan SOPmampu membuat foto terkonsep khususnya makeup beauty sesuai dengan SOP 3.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 4.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 5.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 6.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 7.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 8.Nilai Akhir Mahasiswa: 9.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung dan blended learning dengan mengikuti elearning di https://vilearn.unesa.ac.id/course/view.php?id=2557#section-0 Metode : Ceramah, Diskusi, demonstrasi, dan penugasanPendekatan : Saintifik 3 X 50			0%

3	Retouching Photo	1. Pengoperasian Adobe Photoshop 2. Editing foto	Kriteria: 1. Rubrik Penilaian 2. mampu mendesain komposisi proporsi foto dengan obyek lainnya mampu mendesain komposisi penggunaan obyek lain seperti font, gambar pendukung lainnya photoshop 3. Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 4. 1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 5. 2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 6. 3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 7. 4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 8. Nilai Akhir Mahasiswa: 9. Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, demonstrasi, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%
4	Pengambilan citra bitmap dengan kamera digital (fotografi 2)	a. Mengoperasikan foto digital untuk mendapatkan citra digital. b. Dapat mengoperasikan ISO, Diafragma dan Speed c. Dapat membuat konsep prewedding	Kriteria: 1. a. mampu membuat konsep fotografi prewedding 2. b. mampu menentukan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan 3. Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 4. 1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 5. 2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 6. 3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 7. 4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 8. Nilai Akhir Mahasiswa: 9. Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%

5	Menerapkan penggunaan layer, seleksi, dan history, serta efek layer untuk penyuntingan citra	1.Mengkopi layer 2.Menghapus layer 3.Membuat layer baru 4.Mengatur citra layer pada bidang kerja 5.Menerapkan penggunaan seleksi marquee, lasso, dan path 6.Menerapkan efek-efek layer (bevel dan emboss, outer glow, dan inner glow)	Kriteria: 1.a. komposisi desain kolase wedding/ model 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%
6	Mengenal CorelDRAW	1.Membuka CorelDRAW 2.Mengenali menu-menu CorelDRAW 3.Mengenali toolbar CorelDRAW 4.Mengolah halaman cetak 5.Menyimpan lembar kerja 6.Membuka lembar kerja 7.Membuat lembar kerja baru 8.Keluar dari CorelDRAW	Kriteria: 1.mampu membuat desain logo dan kartu nama. 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran langsung Metode : Ceramah, Diskusi, demonstrasi dan penugasan Pendekatan : Saintifik,PBL 3 X 50			0%
7	Memadukan obyek bitmap dan vektor	1.Modifikasi shape tool 2.Membuat contoh desain body painting	Kriteria: 1.mampu Membuat desain body painting dengan Adobe Photoshop/Coreldraw 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran langsung Metode : Ceramah, Diskusi, demonstrasi dan penugasan Pendekatan : Saintifik 3 X 50			0%

8	a. Memadukan obyek grafis dengan teks dengan CorelDRAW b. Membuat weblog	1.Membuat teks paragraf 2.Membuat teks artistik 3.Memadukan teks dengan obyek grafis 4.Membuat contoh desain kemasan 5.Membuat weblog	Kriteria: 1.mampu mmebuat weblog gallery foto sederhana 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	ceramah, Pengajaran langsung, diskusi 3 X 50			0%
9	UTS Adobe Photoshop (Presentasi weblog Gallery Foto, logo serta mockup)		Kriteria: 1.1. mampu membuat proyek editing dengan Adobe Photoshop, kemudian (Presentasikan weblog Gallery Foto, logo serta mockup) 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	3 X 50			0%

10	Memadukan obyek bitmap dan vektor	1.Modifikasi shape tool 2.Membuat contoh desain body painting	Kriteria: 1.1. mampu membuat desain body painting dengan CorelDraw 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%
11	Pengembangan Media Video Infografis Berbasis Powerpoint Lanjut	1.Ms Power Point lanjut 2.Hyperlink 3.Animation Hyperlink 4.Output Video Infografis	Kriteria: 1.1. mampu membuat media video/interaktif dengan Microsoft powerpoint 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%
12							0%
13							0%

14	Pengembangan Media Kreatif Berbasis Sosmed (Telegram)	a. Dasar Telegram b. Bot API Telegram	Kriteria: 1.mampu membuat portofolio sesuai dengan SOP 2.Kriteria penilaian dilakukan dengan melihat aspek: 3.1. Partisipasi: dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa (bobot 2) 4.2. UTS: dilakukan dengan asesmen selama pertengahan semester (bobot 2) 5.3. UAS: dilakukan pada setiap semester untuk mengukur semua indikator (bobot 3) 6.4. Tugas: dilakukan pada setiap indikator (bobot 3) 7.Nilai Akhir Mahasiswa: 8.Nilai Partisipasi (2)%2 Nilai Tuas (3)%2 Nilai UTS (2)%2 Nilai UAS (3) dibagi 10.	Model : Pembelajaran Langsung Metode : Ceramah, Diskusi, tanya jawab, dan penugasan Pendekatan : Saintifik, PBL 3 X 50			0%
15							0%
16							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.