



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Pengenalan Mata Kuliah Digital Printing	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian digital printing 2.Mahasiswa dapat menjelaskan peranan digital printing	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ceramah, diskusi, tanya jawab 4 X 50	Web meeting dan sidia	Materi: dasar-dasar desktop publishing Pustaka: Hird, Kenneth F. 1982. <i>Understanding Graphic Art.</i> Cincinnati, Ohio : South-Western Publishing co.	6%
2	Sejarah Perkembangan Digital Printing	1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi perkembangan digital printing 2.Mahasiswa dapat menjelaskan tren perubahan dalam digital printing	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Sidia	Materi: Ragam desktop publishing Pustaka: Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing.</i> Jakarta : Link&Match Graphic	2%
3	Prinsip Dasar Cetak	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip dasar cetak 2.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur cetak	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	Materi: Unsur-unsur dan tata letak desktop publishing Pustaka: Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing.</i> Jakarta : Link&Match Graphic	3%
4	Prinsip Dasar Cetak	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip dasar cetak 2.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur cetak	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	Materi: Unsur-unsur dan tata letak desktop publishing Pustaka: Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing.</i> Jakarta : Link&Match Graphic	5%
5	Jenis-Jenis Media Cetak Digital	1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media cetak 2.Mahasiswa dapat menyusun materi media cetak	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	Materi: Desain brosur lipat Pustaka: Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing.</i> Jakarta : Link&Match Graphic	3%
6	Jenis-Jenis Media Cetak Digital	1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media cetak 2.Mahasiswa dapat menyusun materi media cetak	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	Materi: Desain brosur lipat Pustaka: Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing.</i> Jakarta : Link&Match Graphic	3%

7	Final Artwork	<p>1.Mahasiswa mengerti maksud dari Final Artwork dalam proses perancangan</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang Final Artwork untuk cetak</p> <p>3.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur penting dalam Final Artwork</p> <p>4.Mahasiswa dapat menganalisa bagian-bagian dalam merancang Final Artwork</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.Kreativitas 2.Originalitas 3.Kesesuaian dengan Brief <p>Bentuk Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 3 X 50	Web meeting dan Sidia	<p>Materi: Anatomi surat kabar</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing.</i> <i>Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
8	UTS	<p>1.Mahasiswa dapat memahami brief</p> <p>2.Mahasiswa mengerjakan project dengan baik</p> <p>3.Mahasiswa dapat menyelesaikan project tepat waktu</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.Kreativitas 2.Originalitas 3.Kesesuaian dengan Brief <p>Bentuk Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk 	Project 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	<p>Materi: Anatomi surat kabar</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing.</i> <i>Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	20%
9	Teknik Separasi Warna	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan teknik separasi warna</p> <p>2.Mahasiswa dapat memerinci bagian-bagian dalam separasi warna</p> <p>3.Mahasiswa dapat melakukan separasi warna pada software desain dan cetak</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keaktifan dalam diskusi kelas <p>Bentuk Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p>Materi: Desain anatomi majalah</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing.</i> <i>Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%

10	Digital Printing untuk Merchandising	<p>1.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk merchandise</p> <p>2.Mahasiswa dapat membuat rancangan merchandise</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengerti macam-macam merchandise</p> <p>4.Mahasiswa dapat membuat desain akhir merchandise</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang majalah Mahasiswa membuat desain majalah</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>	-	<p>Materi: Desain majalah</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	5%
----	--------------------------------------	---	--	---	---	--	----

11	Digital Printing untuk Merchandising	<p>1.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk merchandise</p> <p>2.Mahasiswa dapat membuat rancangan merchandise</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengerti macam-macam merchandise</p> <p>4.Mahasiswa dapat membuat desain akhir merchandise</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen.</p> <p>Dosen bertanya: Merancang majalah Mahasiswa membuat desain majalah</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>	-	<p>Materi: Desain majalah</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
12	Digital Printing dan Offset	<p>1.Mahasiswa dapat mengerti dasar digital printing</p> <p>2.Mahasiswa dapat mengerti dasar cetak offset</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengerti perbedaan digital printing dan offset</p> <p>4.Mahasiswa dapat membuat desain akhir untuk digital printing dan offset</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Diskusi, Observasi Lapangan 3 X 50</p>	-	<p>Materi: Desain majalah</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	5%

13	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiswa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50		<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</p>	3%
14	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiswa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</p>	3%
15	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiswa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</p>	3%

16	UAS	<p>1.Mahasiswa dapat memahami brief</p> <p>2.Mahasiswa mengerjakan project dengan baik</p> <p>3.Mahasiswa dapat menyelesaikan project tepat waktu</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan merepresentasikan hasil dosen ketepatan interface pada media Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek. 3 X 50	-	Materi: Desain coffee table book Pustaka: Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic	30%
----	-----	---	--	--	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	33%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Tes	2%
		100%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proposisional 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

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 08:19 menggunakan aplikasi RPS-CBE SiDia Unesa