

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis										Kode Dokumen																																																																																																																					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																																	
MATA KULIAH (MK)			KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Pengantar Studi Desain			9034202479		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18		1	19 Agustus 2025																																																																																																																					
OTORISASI			Pengembang RPS				Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																							
			Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.				Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.			ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																																																																																																							
Model Pembelajaran		Case Study																																																																																																																															
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																															
		CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																														
		CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																																																																																																																														
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																															
		CPMK - 1	Menjelaskan ruang lingkup desain grafis																																																																																																																														
		CPMK - 2	Menjelaskan sejarah seni dan desain pada masa modern awal hingga masa modernisme																																																																																																																														
		CPMK - 3	Menjelaskan teori estetika sebagai landasan apresiasi karya desain grafis.																																																																																																																														
		CPMK - 4	Menjelaskan teori persepsi visual dan semiotika sebagai landasan mengintrepetasi karya desain grafis.																																																																																																																														
		CPMK - 5	Mengevaluasi karya desain grafis melalui tinjauan desain berdasarkan teori kritik desain.																																																																																																																														
		Matrik CPL - CPMK																																																																																																																															
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</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><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td>✓</td></tr></table>											CPMK	CPL-3	CPL-5	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓	CPMK-4		✓	CPMK-5		✓																																																																																																		
		CPMK	CPL-3	CPL-5																																																																																																																													
		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																																																																																																																																	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Pengantar Studi Desain membekali mahasiswa dengan pemahaman dasar tentang ruang lingkup, sejarah, dan peran desain dalam kehidupan serta industri kreatif. Materi meliputi persepsi visual, estetika, interpretasi, dan semiotika dasar yang diaplikasikan melalui analisis visual (misalnya prinsip Gestalt), studi kasus poster atau media visual, serta latihan apresiasi dengan lembar kerja tulis tangan dan sketsa ulang. Mahasiswa juga dilatih menulis akademik sederhana tentang desain dengan dukungan teknologi (AI-based tools) berbasis referensi ilmiah. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu mengapresiasi dan menganalisis karya desain, membedakan kualitas desain yang baik dan kurang baik, serta mengkomunikasikan hasil analisis secara lisan maupun tulisan.																																																																																																																															
Pustaka		Utama :																																																																																																																															

<ol style="list-style-type: none"> 1. Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press. 2. Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2013). Art Fundamentals: Theory and Practice. McGraw-Hill. 3. Berger, J. (1972). Ways of Seeing. Penguin Books. 4. Chandler, D. (2007). Semiotics: The Basics. Routledge. 5. Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual. 6. Fiske, John (2007). Cultural and Communication Studies. 							
Pendukung : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jelasutra. 2. Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset. 3. Soedarso. (2006). Tinjauan Seni. Saku Dayar Sana. 4. Arief Adityawan & Tim Litbang Concept (2010). Tinjauan Desain Grafis 5. Yongky Safanayong (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu 6. Agus Sachari (2002). Estetika: Makna, Simbol dan Daya 							
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Martadi, M.Sn. Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.					
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	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan hakekat desain secara umum. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan definisi desain grafis. 3. Mahasiswa dapat menjelaskan peran desain grafis di masyarakat. 4. Mahasiswa dapat menjelaskan bidang-bidang pekerjaan desain grafis. 	Kriteria: Kuis singkat (formatif) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Ceramah interaktif, diskusi kelas	Materi: Ruang lingkup desain grafis Pustaka: Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset. Materi: Definisi dan peran desain grafis di masyarakat Pustaka: Yongky Safanayong (2006). Komunikasi Visual Terpadu	5%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah seni dan desain grafis dari era modern awal hingga postmodern	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah seni 2. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain era modern awal 3. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain era postmodern 	Kriteria: menjawab pertanyaan dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes		Ceramah, diskusi dan tanya jawab 2 x 50 menit	Materi: Sejarah seni rupa dan desain awal modern Pustaka: Arief Adityawan & Tim Litbang Concept (2010). Tinjauan Desain Grafis	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah desain grafis di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan industri desain grafis di Indonesia 2. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan lembaga pendidikan desain grafis di Indonesia 3. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan asosiasi desain grafis di Indonesia 	Kriteria: menjawab pertanyaan dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Ceramah, diskusi dan tanya jawab 2 x 50 menit	Materi: Sejarah seni rupa dan desain awal modern Pustaka: Arief Adityawan & Tim Litbang Concept (2010). Tinjauan Desain Grafis	5%

4	Mahasiswa mampu menganalisis estetika klasik dan kontemporer	1.Mahasiswa dapat menjelaskan estetika klasik dalam seni rupa 2.Mahasiswa dapat menjelaskan estetika kontemporer dalam seni rupa 3.Mahasiswa dapat membedakan estetika klasik dan kontemporer dalam seni rupa dan desain	Kriteria: Penilaian presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		ceramah, diskusi, tanya jawab 2 x 50 menit	Materi: Estetika klasik dan kontemporer Pustaka: Agus Sachari (2002). <i>Estetika: Makna, Simbol dan Daya</i>	5%
5	Mahasiswa mampu menganalisis estetika terapan dalam desain grafis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan estetika terapan dalam desain grafis 2.Mahasiswa dapat menganalisis estetika terapan dalam desain grafis 3.Mahasiswa dapat membedakan estetika klasik dan terapan dalam desain grafis	Kriteria: Penilaian presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		ceramah, diskusi, tanya jawab 2 x 50 menit	Materi: Estetika Terapan Pustaka: Agus Sachari (2002). <i>Estetika: Makna, Simbol dan Daya</i>	5%
6	Mahasiswa mampu menerapkan teori persepsi visual pada karya desain grafis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan teori persepsi visual pada karya desain grafis 2.Mahasiswa dapat menganalisis karya desain grafis dengan menerapkan teori persepsi visual	Kriteria: Menjawab pertanyaan dengan benar Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Analisis poster, peer review 2 x 50 menit		Materi: Teori Persepsi Visual Pustaka: Arnheim, R. (1974). <i>Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye</i> . University of California Press. Materi: Teori Persepsi Visual Pustaka: Alizamar. Nasbahry Couto (2016). <i>Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual</i> .	5%

7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Gestalt dalam Desain Grafis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip Gestalt 2.Mahasiswa dapat menganalisis prinsip-prinsip Gestalt dalam karya desain grafis 3.Mahasiswa dapat menggunakan prinsip-prinsip Gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisis karya desain grafis Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: <i>Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press.</i> Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: <i>Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual.</i>	5%
8	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Gestalt dalam Desain Grafis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip Gestalt 2.Mahasiswa dapat menganalisis prinsip-prinsip Gestalt dalam karya desain grafis 3.Mahasiswa dapat menggunakan prinsip-prinsip Gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisis karya desain grafis Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: <i>Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press.</i> Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: <i>Alizamar. Nasbahry Couto (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual.</i>	10%
9	Mahasiswa mampu mejabarkan makna simbolis dari karya desain grafis berdasarkan budaya	1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi makna simbolis dalam elemen visual (warna, bentuk, tipografi, ilustrasi). 2.Mahasiswa dapat menganalisis perbedaan makna simbol dalam konteks budaya yang berbeda	Kriteria: 1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep simbol. 2.Keaktifan dalam diskusi kelas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: Desain kreatif Pustaka: <i>Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press.</i>	5%

10	Mahasiswa dapat menginterpretasikan makna denotatif dan konotatif pada karya desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menganalisis pesan visual berdasarkan elemen dan prinsip desain grafis 2.Mahasiswa dapat mengkomunikasikan hasil interpretasi melalui presentasi lisan maupun tulisan secara logis, kritis, dan kreatif 3.Mahasiswa dapat menghubungkan hasil interpretasi dengan konteks budaya, sosial, dan target audiens 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep interpretasi makna dan komunikasi visual. 2.Kedalaman analisis terhadap karya desain (denotasi, konotasi, simbolisme) 3.Kemampuan mengamati dan memaknai visual pesan konotasi dan denotasi secara kritis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah, diskusi dan tanya jawab. 2 x 50 menit		Materi: Makna konotasi dan denotasi Pustaka: Fiske, John (2007). <i>Cultural and Communication Studies</i> .	5%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan teori tanda dalam kerangka semiotika	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi penerapan ikon, indeks, dan simbol dalam karya desain grafis. 2.Mahasiswa dapat menganalisis fungsi tanda dalam menyampaikan pesan visual. 3.Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan antara tanda dengan objek yang diwakilinya. 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan menjelaskan konsep ikon, indeks, dan simbol 2.Kemampuan memberi contoh konkret sesuai teori. 3.Kejelasan dalam membedakan masing-masing jenis tanda. 4.Kreativitas dalam menemukan contoh relevan dari berbagai media desain grafis. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi dan tanya jawab. 2 x 50 menit		Materi: Makna konotasi dan denotasi Pustaka: Fiske, John (2007). <i>Cultural and Communication Studies</i> . Materi: Ikon, Indeks dan Simbol Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). <i>Semiotika Komunikasi Visual. Jelasutra</i> .	5%
12	Mahasiswa mampu menggunakan AI tools dengan etis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memanfaatkan AI untuk eksplorasi ide dengan referensi 2.AI dalam desain & etika akademik 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu menggunakan AI tools dengan etis 2.Mahasiswa mampu menggunakan memanfaatkan AI untuk eksplorasi ide dengan referensi 3.Mahasiswa mampu menggunakan AI dalam desain & etika akademik 4.Refleksi tertulis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Demo tools AI, latihan mencari referensi 2 x 50 menit		Materi: Etika desain Pustaka: Chandler, D. (2007). <i>Semiotics: The Basics. Routledge</i> .	5%
13	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2.Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan analisis 2.kemampuan berkomunikasi dalam presentasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). <i>Semiotika Komunikasi Visual. Jelasutra</i> .	5%
14	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2.Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan analisis 2.kemampuan berkomunikasi dalam presentasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Analisis desain Pustaka: Tinarbuko, Sumbo. (2009). <i>Semiotika Komunikasi Visual. Jelasutra</i> .	10%

15	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1.Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2.Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi	Kriteria: 1.Ketepatan analisis 2.kemampuan berkomunikasi dalam presentasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Analisis desain Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisis desain dalam bentuk presentasi ilmiah	1.Mahasiswa dapat mengkomunikasikan analisis desain 2.Mahasiswa dapat menyajikan analisis dalam bentuk presentasi	Kriteria: 1.Ketepatan analisis 2.kemampuan berkomunikasi dalam presentasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Analisis desain Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. (2009). Semiotika Komunikasi Visual. Jalasutra.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	37.5%
2.	Penilaian Praktikum	2.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	57.5%
4.	Tes	2.5%
		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. **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.