

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																																																						
Bahasa Visual		9024102002		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18		3		14 Februari 2022																																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																																																																																																																							
		Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.				Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.				MARSUDI																																																																																																																							
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																
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	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.																																																																																																																															
	CPL-10	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.																																																																																																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																
	CPMK - 1	Mampu memahami Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual.																																																																																																																															
	CPMK - 2	Mampu memahami dan mampu menerapkan tahapan dan sudut pandang dalam meninjau karya desain.																																																																																																																															
	CPMK - 3	Mampu menguasai teori Semiotika, Retorika, dan idiom estetik Postmodern.																																																																																																																															
	CPMK - 4	Mampu mengimplementasikan teori-teori di atas dalam mencari maksud/pesan tersembunyi dari karya desain komunikasi visual, yang kemudian diharapkan bisa merekonstruksi karya tersebut sesuai dengan konsep dan tema yang diangkat.																																																																																																																															
	CPMK - 5	Mampu menemukan dan mengkaji fenomena dan realitas sosial dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.																																																																																																																															
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-10</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>											CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-10	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓	✓		CPMK-3		✓		CPMK-4	✓		✓	CPMK-5		✓	✓																																																																																													
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-10																																																																																																																													
	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 ini membahas tentang tahapan-tahapan dan sudut pandang dalam tinjauan karya desain komunikasi visual meliputi berbagai konsep pemahaman dasar tentang desain, persoalan, bidang kajian, aspek historis, serta era Pramodern, Modern, dan Postmodern dalam desain. Mata kuliah ini juga menghubungkan pokok bahasan fenomena dan realitas sosial yang berkembang di masyarakat dan menjelaskan implementasi konsep-konsep semiotika, retorika, dan idiom estetik postmodern dan kontemporer dalam ruang lingkup pemikiran interdisiplin pada ranah Desain Komunikasi Visual.																																																																																																																																
Pustaka	Utama :																																																																																																																																
	1. Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010.Tinjauan Desain Grafis. Concept Media. 2. Budiman, K. (2011). Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonositas. Yogyakarta: Jalasutra 3. Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press 4. Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ 5. Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra 6. Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna. Jakarta: Aurora.																																																																																																																																

		Pendukung : 1. Sachari, Agus.1996. Paradigma Desain Indonesia . Jakarta: CV. Rajawali. 2. Bryony Gomez dan Armin Vit.2009.Graphic Design Referenced.Rockport Publishers Inc.					
Dosen Pengampu		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds. Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.					
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	Memahami arah capaian perkuliahan Tinjauan Visual dari pertemuan awal hingga akhir.	Sikap: memahami kontrak perkuliahan, Pengetahuan: memahami konsep teks dan konteks Desain, Keterampilan: Mencari informasi-informasi yang hubungan dengan Tinjauan Desain, seperti media, informasi, wacana, dan sebagainya.	Kriteria: Memahami kontrak perkuliahan, model penugasan, dan capaian pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah, Presentasi, Tanya jawab 4 X 50		Materi: a. Pengenalan mata kuliah Tinjauan Desain, b. Taksonomi Desain: teks dan konteks Desain Pustaka: Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. Tinjauan Desain Grafis. Concept Media.	5%
2	Memahami sudut pandang dan tahapan tinjauan desain	Sikap: Memilih karya-karya karya Desain:Formalistik-Ekspresifistik-Instrumentalistik, Pengetahuan: memahami sudut pandang dan tahapan pokok dalam proses meninjau karya desain, Keterampilan: Mengumpulkan informasi mengenai hubungan sudut pandang dan tahapan peninjauan desain	Kriteria: Memahami alur dan sudut pandang dalam kritik/tinjauan karya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	1. Ceramah 2. Diskusi kelompok 3. Presentasi 4. Tanya jawab 4 X 50		Materi: a. Sudut pandang karya Desain:Formalistik-Ekspresifistik-Instrumentalistik, b. Tahapan Tinjauan Desain:Deskriptif-Analisis formal-Interpretasi-Evaluasi Pustaka: Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. Tinjauan Desain Grafis. Concept Media. Materi: c. Hubungan sudut pandang dan tahapan peninjauan desain Pustaka: Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press	5%
3	Memahami tahapan Deskriptif dan Analisis Formal Studi kasus: desain Pramodern dan Modern	Sikap: Mengklasifikasi karya desain era Pramodern dan Modern, Pengetahuan: Mengidentifikasi hasil karya desain era Pramodern dan Modern, Keterampilan: Mengumpulkan informasi tentang tahapan deskriptif dan analisis formal pada karya desain Pramodern dan Modern	Kriteria: Memahami alur dan sudut pandang dalam kritik/tinjauan karya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penilaian diri, partisipasi, Tugas terstruktur: menyusun makalah sesuai dengan pembagian topik dalam kelompoknya 4 X 50		Materi: a. Konsep pemikiran, prinsip dasar, serta hasil karya desain era Pramodern dan Modern Pustaka: Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. Tinjauan Desain Grafis. Concept Media. Materi: b. Implementasi tahapan deskriptif dan analisis formal pada karya desain Pramodern dan Modern Pustaka: Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press	5%

4	Menguasai tahapan Interpretasi dan Evaluasi	1.a. memahami deskripsi dan analisis formal pada karya desain 2.b. Mengimplementasikan tahapan Interpretasi dan Evaluasi	Kriteria: mampu menginterpretasi dan mengevaluasi salah satu poster karya-karya internasional Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Unjuk kerja, Brainstorming, Diskusi 4 X 50		Materi: a. Pengantar Semiotika dan Rhetorika dalam hubungannya dengan Interpretasi dan Evaluasi karya desain Pustaka: <i>Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. Tinjauan Desain Grafis. Concept Media.</i> Materi: b. Makna (meaning) dan Nilai (value) dalam Karya Desain Pustaka: <i>Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ</i>	5%
5	Memahami Teori Semiotika: Charles Sanders Peirce dan Ferdinand De Saussure	mampu memahami perbedaan konsep teori semiotika Peirce dengan semiotologi Saussure	Kriteria: mampu menganalisis karya berdasarkan konsep Peirce dan de Saussure Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Presentasi Tanya jawab 4 X 50		Materi: a. Semiotika dasar sebagai acuan menginterpretasi-kan Karya Desain, b. Denotasi dan Konotasi, c. Iconikal, Indexikal, dan Simbolical, d. Penanda dan Petanda Pustaka: <i>Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra</i>	5%
6	1.a. Memahami Teori Mitos dan Ideologi: Semiotika Roland Barthes 2.b. Mampu mempresentasikan teori Semiotika dalam peninjauan karya desain	Mampu menganalisis karya-karya desain dalam masing-masing teori Semiotika	Kriteria: analisis terhadap karya-karya yang berkembang di luar negeri dan sosial media Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab 4 X 50		Materi: a. Penandaan Bertingkat (first Order Signification, second Order Signification, dan seterusnya) Pustaka: <i>Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra</i> Materi: b.Mitos: Realitas, Tanda, dan Latar Budaya (sejarah) Pustaka: <i>Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ</i> Materi: c.Uji materi Interpretasi dan Evaluasi karya desain Pustaka: <i>Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. Tinjauan Desain Grafis. Concept Media.</i>	5%

7	<p>1.a. Memahami Teori Mitos dan Ideologi: Semiotika Roland Barthes</p> <p>2.b. Mampu mempresentasikan teori Semiotika dalam peninjauan karya desain</p>	Mampu menganalisis karya-karya desain dalam masing-masing teori Semiotika	<p>Kriteria: analisis terhadap karya-karya yang berkembang di luar negeri dan sosial media</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab 4 X 50		<p>Materi: a. Penandaan Bertingkat (first Order Signification, second Order Signification, dan seterusnya)</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p> <p>Materi: b.Mitos: Realitas, Tanda, dan Latar Budaya (sejarah)</p> <p>Pustaka: Sunarto, W. (2013). <i>Gaya Desain: Tinjauan Sejarah</i>. Jakarta: Pascasarjana IKJ</p> <p>Materi: c.Uji materi Interpretasi dan Evaluasi karya desain</p> <p>Pustaka: Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. <i>Tinjauan Desain Grafis. Concept Media</i>.</p>	5%
8	UTS - Evaluasi	Mampu menyelesaikan soal UTS dengan baik dan benar	<p>Kriteria: Mampu menyelesaikan soal UTS dengan baik dan benar serta tepat waktu</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	4 X 50		<p>Materi: Memahami alur dan sudut pandang dalam kritik/tinjauan karya</p> <p>Pustaka: Arief Adityawan dan Tim Litbang Concept.2010. <i>Tinjauan Desain Grafis. Concept Media</i>.</p> <p>Materi: memahami konsep semiotika sebagai pisau bedah untuk menganalisis</p> <p>Pustaka: Budiman, K. (2011). <i>Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonositas</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p>	10%
9	Mampu menguasai Pengantar Rhetorika Bahasa Visual	memahami tentang penggunaan retorika dari konsep verbal ke konsep visual	<p>Kriteria: kecakapan dalam menerapkan retorika dari konsep verbal ke konsep visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	1) Ceramah 2) Diskusi kelompok 3) Tanya jawab 4 X 50		<p>Materi: a. Pengenalan Rhetorika, b. Rhetorika bahasa visual: Figures of Speech (majas): transisi dari verbal ke visual</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p>	5%
10	<p>1.a. Memahami Rhetorika Visual: Klasifikasi majas</p> <p>2.b. Memahami analisis karya visual menggunakan majas</p> <p>3.c. mampu merekonstruksi karya yang diangkat</p>	<p>1.a. Mengetahui klasifikasi majas, serta implementasinya dalam karya Desain Grafis</p> <p>2.b. mampu melakukan analisa karya visual menggunakan majas serta mampu merekonstruksi karya yang diangkat.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi, komunikasi, kepekaan analisis teori</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, brainstorming, dan Inquiry 4 X 50		<p>Materi: Majas Perbandingan, Pertentangan, Pertautan, dan Perulangan</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p> <p>Materi: Uji materi konten majas dalam karya Desain Grafis</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p>	10%

11	<p>1.a. Memahami Rhetorika Visual: Klasifikasi majas</p> <p>2.b. Memahami analisis karya visual menggunakan majas</p> <p>3.c. mampu merekonstruksi karya yang diangkat</p>	<p>1.a. Mengetahui klasifikasi majas, serta implementasinya dalam karya Desain Grafis</p> <p>2.b. mampu melakukan analisa karya visual menggunakan majas serta mampu merekonstruksi karya yang diangkat.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi, komunikasi, kepekaan analisis teori</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, brainstorming, dan Inquiry 4 X 50		<p>Materi: Majas Perbandingan, Pertentangan, Pertautan, dan Perulangan</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p> <hr/> <p>Materi: Uji materi konten majas dalam karya Desain Grafis</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p>	10%
12	Memahami pengertian postmodern secara keseluruhan	a. Mengetahui latar belakang konsep Postmodern dalam desain, b. Mampu mengidentifikasi karya-karya yang ada pada era tersebut.	<p>Kriteria: identifikasi karya-karya yang ada pada era posmodern</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Inquiri, Diskusi, Brainstorming 4 X 50		<p>Materi: a. Perbandingan konsep pemikiran Postmodern dengan konsep Pramodern dan Modern, b. Istilah-istilah umum yang terkandung dalam pemikiran Postmodern</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p>	5%
13	memahami Dekonstruksi dan Hiperrealitas	a. Mahasiswa memahami konsep Dekonstruksi dan Hiperrealitas yang diimplementasikan dalam karya Desain Grafis b. Mampu mengidentifikasi karya-karya yang ada pada era tersebut	<p>Kriteria: Memahami konsep Dekonstruksi dan Hiperrealitas yang diimplementasikan dalam karya</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming 4 X 50		<p>Materi: a. Dekonstruksi: Pemahaman-Oposisi Biner</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p> <hr/> <p>Materi: b. Difference, c. Hiperrealitas: Representasi-Simulasi</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p>	5%
14	<p>1.a. Memahami Idiom Estetik Postmodern</p> <p>2.b. Mampu menganalisis dan menerapkan idiom estetik Postmodern dalam karya</p>	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	<p>Kriteria: 1.memahami jenis idiom estetik Postmodern 2.memahami penggunaan idiom dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming 4 X 50		<p>Materi: a. Eklektisisme, Intertekstualitas, Pastiche, Parodi, dan Skizofrenia</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i>. Jakarta: Aurora.</p> <hr/> <p>Materi: b. Uji materi Interpretasi dan Evaluasi karya desain</p> <p>Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i>. Yogyakarta: Jalasutra</p>	5%

15	1.a. Memahami Idiom Estetik Postmodern 2.b. Mampu menganalisis dan menerapkan idiom estetik Postmodern dalam karya	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	Kriteria: Memahami jenis idiom estetik Postmodern Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming 4 X 50		Materi: a. Eklektisisme, Intertekstualitas, Pastiche, Parodi, dan Skizofrenia Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i> . Jakarta: Aurora. Materi: b. Uji materi Interpretasi dan Evaluasi karya desain Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i> . Yogyakarta: Jalasutra	5%
16	1.a. Memahami Idiom Estetik Postmodern 2.b. Mampu menganalisis dan menerapkan idiom estetik Postmodern dalam karya	Memahami jenis idiom estetik Postmodern serta penggunaannya dalam karya Desain Grafis/komunikasi Visual	Kriteria: mampu memahami jenis idiom estetik Postmodern pada suatu karya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi, Inquiry, dan Brainstorming 4 X 50		Materi: a. Eklektisisme, Intertekstualitas, Pastiche, Parodi, dan Skizofrenia Pustaka: Piliang, Y.A., Jaelani, J. (2017). <i>Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna</i> . Jakarta: Aurora. Materi: b. Uji materi Interpretasi dan Evaluasi karya desain Pustaka: Piliang, Y.A. (2003). <i>Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna</i> . Yogyakarta: Jalasutra	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	62.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Tes	27.5%
		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 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 03:01 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

