



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Kuliah Kerja Nyata		9024103027	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	6	9 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
							MARSUDI																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																											
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																										
	CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																											
	CPMK - 1	Mengaplikasikan konsep desain komunikasi visual dalam konteks masyarakat dan klien																																																																																																										
	CPMK - 2	Menyelesaikan permasalahan komunikasi visual dengan pendekatan yang kreatif, inovatif, dan efektif																																																																																																										
	CPMK - 3	Mengembangkan keterampilan kerja sama tim dan komunikasi dengan berbagai pihak terkait (klien, tim, stakeholder)																																																																																																										
	CPMK - 4	Menerapkan etika profesional dalam berinteraksi dengan klien, masyarakat, dan rekan kerja dalam pelaksanaan KKN																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-9</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></table>							CPMK	CPL-2	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓	✓	CPMK-4	✓	✓																																																																																					
CPMK	CPL-2	CPL-9																																																																																																										
CPMK-1	✓																																																																																																											
CPMK-2	✓																																																																																																											
CPMK-3	✓	✓																																																																																																										
CPMK-4	✓	✓																																																																																																										
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></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	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											✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam program studi Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk mengaplikasikan teori dan keterampilan desain komunikasi visual dalam konteks masyarakat, baik di tingkat lokal maupun nasional. Mahasiswa akan bekerja di lapangan dengan klien atau instansi tertentu untuk menyelesaikan masalah komunikasi visual yang nyata. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan profesional mahasiswa dalam menghadapi tantangan desain yang kompleks dan multidisiplin.																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																											

1. Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. AVA Publishing. 2. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers. 3. McCoy, D., & Spleth, K. (2013). Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services. Wiley.							
Pendukung :							
Dosen Pengampu Marsudi, S.Pd., M.Pd. Muh Ariffudin Islam, S.Sn., 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	Pengantar Kuliah Kerja Nyata (KKN)	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Pengantar Kuliah Kerja Nyata (KKN) Pustaka: <i>Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. AVA Publishing.</i>	5%
2	Pemahaman tentang Desain Komunikasi Visual di Masyarakat	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Pemahaman tentang Desain Komunikasi Visual di Masyarakat Pustaka: <i>Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. AVA Publishing.</i>	5%

3	Identifikasi Masalah Komunikasi Visual dalam Masyarakat	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Identifikasi Masalah Komunikasi Visual dalam Masyarakat Pustaka: <i>Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. AVA Publishing.</i>	5%
4	Perencanaan Kegiatan KKN: Penyusunan Proposal dan Anggaran	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Perencanaan Kegiatan KKN: Penyusunan Proposal dan Anggaran Pustaka: <i>Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. AVA Publishing.</i>	5%
5	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%

6	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
7	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
8	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	9%

9	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
10	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
11	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%

12	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
13	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
14	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1.Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2.Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3.Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1.Aktif Berpartisipasi 2.Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3.Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%

15	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1. Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2. Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3. Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1. Aktif Berpartisipasi 2. Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3. Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	5%
16	Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain	1. Mampu menghasilkan produk desain sesuai dengan kebutuhan klien dan masyarakat. 2. Mampu menyusun solusi desain yang relevan dan efektif terhadap masalah yang dihadapi klien. 3. Memiliki sikap profesional, menghormati norma, dan mampu menyelesaikan konflik dalam lingkungan kerja.	Kriteria: 1. Aktif Berpartisipasi 2. Partisipasi yang disampaikan relevan dengan topik 3. Keterbukaan Terhadap Masukan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Luring 3x50		Materi: Penyusunan Brief Klien dan Brief Desain Pustaka: <i>Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	33.05%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	33.05%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	33.05%
		99.15%

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.

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 5 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual

UPM Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901



NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 9 Desember 2025 Jam 02:59 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

