



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
Publikasi Karya	9024103039	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	8	18 April 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.			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-11	Mampu mengembangkan Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan creativepreneurship yang berorientasi pada perkembangan teknologi informasi terkini.																																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																			
	CPMK - 1	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial, serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinil yang lain																																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengkaji teori layout, manipulasi fonts, dan efek grafis																																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengenali ukuran kertas dan jenis-jenis font sesuai karakteristiknya.																																																																																																																		
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menciptakan beragam karya Desain untuk dipamerkan																																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-11</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-11	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓	✓	CPMK-3		✓	CPMK-4		✓																																																																																					
CPMK	CPL-2	CPL-11																																																																																																																		
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	Mata kuliah untuk mengkaji teori publikasi serta untuk menguasai keterampilan merancang menggunakan perangkat lunak yang relevan saat ini. Bahan kajian yang diberikan adalah teori layout (media cetak dan online), penerbitan pada media cetak (media massa, majalah, brosur, buku menu) dan online (sosial media). Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktik.
----------------------	--

Pustaka	Utama :	
	1. Aaris Sherin, Irina Lee, Poppy Evans.2013 The Graphic Design Reference & Specification Book. Rockport. 2. David Dabner. 2003. Design and Layout Understanding and Using Graphics. Pageone. 3. Dameria, A. 2014. Basic Printing . Jakarta: Link Match Graphic. 4. Gavin Ambrose. 2011. Basic Design Layout. Swiss: AVA Book. 5. Gusti Setya. 2008.Page Design Using Adobe InDesign. Informatika. 6. Sean Adams, dkk. 2012. Graphics Design Rules. Frances Lincoln Limited. 7. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama. 8. Tondreau, Beth. 2009. Layout Essentials . Beverly, Massachusetts: Rockport Publishing 9. Knaflic, Cole Nussbaumer. 2015. Storytelling with data . USA: John Wiley & Sons, Inc. 10. Kirk, Andy. 2012. Data visualisation: a successful design process . UK: Packt.	
Pustaka	Pendukung :	

		1. Sosial Media (Instagram, Youtube, TikTok, dll) 2. Portal Garuda 3. Google Scholar					
Dosen Pengampu		Muhamad Ro'is Abidin, 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	Mampu menyepakati kontrak perkuliahan dan memahami dasar dekstop publishing	1.Dapat saling mengenal antar dosen dan mahasiswa 2.Dapat memahami kontrak perkuliahan 3.Dapat menyepakati kontrak perkuliahan 4.Dapat memahami dasar dekstop publishing	Kriteria: 1.Memahami kontrak perkuliahan 2.Menyepakati kontrak perkuliahan 3.Memahami dasar dekstop publishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi 2(2x50) menit	Ceramah, Demonstrasi, Diskusi 2(2x50) menit	Materi: Memahami Layout dasar dan Penerapannya Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout. Swiss: AVA Book.</i>	3%
2	Mampu memahami dasar-dasar Desktop Publishing	1.Dapat menjelaskan pengertian Desktop Publishing 2.Dapat menjelaskan peranan Desktop Publishing 3.Dapat menjelaskan sejarah Desktop Publishing. 4.Dapat mengidentifikasi kemampuan dasar InDesign Essential Skills	Kriteria: 1.Peranan Desktop Publishing 2.Sejarah Desktop Publishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 2(2x50) menit		Materi: Mampu memahami dasar-dasar Desktop Publishing Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout. Swiss: AVA Book.</i>	3%
3	Mampu mengembangkan Documents baru menggunakan Master Pages	1.Dapat membuat majalah dengan menerapkan master page 2.Dapat membuat majalah dengan menerapkan layout templates 3.Dapat membuat majalah dengan menerapkan running header & running foote	Kriteria: 1.Dapat membuat majalah dengan menerapkan master page 2.Dapat membuat majalah dengan menerapkan layout templates 3.Dapat membuat majalah dengan menerapkan running header & running foote Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Presentasi, diskusi, tanya jawab, praktek kelas 2(2x50) menit		Materi: Memahami Layout dasar dan Penerapannya Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.</i>	5%
4	Mampu Working with Text and Type	1.Dapat menambahkan text pada layout 2.Dapat mengimport text dari word processing program (Microsoft Word)	Kriteria: 1.Mengidentifikasi langkah Adding text to your layouts 2.Mengidentifikasi langkah Importing text 3.Mengidentifikasi langkah Formatting text Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab,praktek kelas 2(2x50) menit		Materi: Mampu Working with Text and Type Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout. Swiss: AVA Book.</i>	6%
5	Mampu merancang brosur lipat	1.Dapat menjelaskan anatomi brosur 2.Dapat menyusun materi brosur 3.Dapat membuat thumbnail brosur lipat 4.Dapat membuat tight issue brosur lipat 5.Dapat membuat desain akhir brosur lipat	Kriteria: 1.dapat Membuat thumbnail brosur lipat 2.dapat Membuat tight issue brosur lipat Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2(2x50) menit		Materi: Mampu merancang brosur lipat Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.</i>	3%

6	Mampu merancang brosur lipat	1.Dapat menjelaskan anatomi brosur 2.Dapat menyusun materi brosur 3.Dapat membuat thumbnail brosur lipat 4.Dapat membuat tight issue brosur lipat 5.Dapat membuat desain akhir brosur lipat	Kriteria: 1.Dapat menjelaskan anatomi dan materi/konten brosur 2.Dapat membuat desain akhir brosur Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2(2x50) menit		Materi: Mampu merancang brosur lipat Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i> . Gramedia Pustaka Utama. Materi: Mampu merancang brosur lipat Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout</i> . Swiss: AVA Book.	5%
7	Mampu Working with Styles	1.Dapat merancang buku resep dua halaman 2.Dapat menerapkan paragraf, karakter, dan object styles	Kriteria: 1.Membuat thumbnail brosur lipat 2.Membuat tight issue brosur lipat 3.Membuat desain akhir brosur lipat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 2(2x50) menit		Materi: Membuat desain akhir buku resep kreatif Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout</i> . Swiss: AVA Book.	6%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Merancang brosur trifold dengan dua sisi berukuran A4 (landscape). Topik layout adalah seputar makanan dan minuman. Asset yang digunakan boleh menggunakan lesson file yang direesain jenis hurufnya, ilustrasi dan layoutnya.	Kriteria: dapat menyelesaikan UAS beserta elemen item yang ada di ketentuan soal. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek kelas Ke sesuai Soal Tidak sesuai dengan ketentuan soal Kurang sesuai dengan ketentuan soal Sesuai dengan ketentuan soal 25 % 2Ke baruan Sebagian besar mencontoh Sebagian kecil mencontoh Benar-benar baru 25 % 3Te knik (masking, color adjustment, blending option, layering, color match, HD images) Menerapkan sedikit teknik Menerapkan banyak teknik Menerapkan sangat banyak teknik 25 % 4P enerapan prinsip-prinsip desain Tidak memperhatikan prinsip Kurang memperhatikan prinsip Memperhatikan prinsip 25 % 4 X 50		Materi: Mampu memahami dasar-dasar Desktop Publishing Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout</i> . Swiss: AVA Book. Materi: Membuat desain akhir brosur lipat Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i> . Gramedia Pustaka Utama.	15%

9	Mampu Working with Graphics	1.Dapat merancang majalah traveling dengan menambahkan grafis 2.Dapat merancang majalah traveling dengan resize grafis 3.Dapat merancang majalah traveling dengan change positioning, set display quality, and wrap text around graphics	Kriteria: 1.Mengidentifikasi cara menambahkan grafis 2.Mengidentifikasi cara Change positioning, set display quality, and wrap text around graphics Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		Materi: Mengidentifikasi cara Change positioning, set display quality, and wrap text around graphics Pustaka: <i>Damera, A. 2014. Basic Printing . Jakarta: Link Match Graphic.</i>	6%
10	Mampu Creating and Using Tables	1.Dapat menambahkan tabel ke brosur 2.Dapat Creating and importing tables 3.Dapat Creating and importing tables	Kriteria: 1.Mengidentifikasi tahapan Creating and importing tables 2.Mengidentifikasi tahapan Pasting text into a table 3.Mengidentifikasi tahapan Formatting cells, rows and text Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 X 50		Materi: Mengidentifikasi tahapan Formatting cells, rows and text Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.</i>	6%
11	Mampu menjelaskan teori dasar visualisasi data	1.Memahami kaitan era digital dan big data 2.Dapat menjelaskan mengapa big data penting 3.Menjelaskan sejarah visualisasi data 4.Mendeskripsikan keuntungan visualisasi data 5.Menjelaskan definisi visualisasi data 6.Menyebutkan perbedaan visualisasi data dan infografis 7.Menjabarkan contoh jenis-jenis visualisasi data 8.Menjelaskan referensi (buku-buku) penunjang teori visualisasi data	Kriteria: mampu Teori dasar visualisasi data: definisi, contoh, dan referensi literatur. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		Materi: Teori dasar visualisasi data: definisi, contoh, dan referensi literatur. Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.</i>	6%

12	Mampu memahami dan mempraktekkan metodologi visualisasi data	1. Menjelaskan kenapa penggunaan metode itu penting pada visualisasi data 2. Menjabarkan workflow metode visualisasi data 3. Menentukan tujuan dan menetapkan key factors 4. Menjabarkan fungsi visualisasi data: explain, explore, dan exhibit 5. Melakukan tahap mempersiapkan data: parse (pemisahan data), filter/cleaning, mine (data mining). 6. Mengeksplorasi alternatif solusi desain: mempertimbangkan atribut/sifat dari data (menentukan pilihan chart), menentukan tingkat akurasi dalam interpretasi, membuat metafora desain yang sesuai, dan penggunaan warna. 7. Merancang anatomi visualisasi data: bar charts (diagram batang), line&area chart (grafik garis), pie chart (diagram lingkaran), maps (peta).	Kriteria: Mengeksplorasi alternatif solusi desain: mempertimbangkan atribut/sifat dari data (menentukan pilihan chart), menentukan tingkat akurasi dalam interpretasi, membuat metafora desain yang sesuai, dan penggunaan warna. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		Materi: Mengeksplorasi alternatif solusi desain: mempertimbangkan atribut/sifat dari data (menentukan pilihan chart), menentukan tingkat akurasi dalam interpretasi, membuat metafora desain yang sesuai, dan penggunaan warna. Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i>. Gramedia Pustaka Utama.	6%
13	Mampu menyusun materi coffee table book	1. Dapat menjelaskan definisi coffee table book 2. Dapat menjelaskan bagian-bagian coffee table book 3. Dapat mengumpulkan materi untuk coffee table book 4. Dapat menyusun materi untuk coffee table book	Kriteria: 1. Menyusun materi untuk coffee table book 2. Menjelaskan bagian-bagian coffee table book Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 X 50		Materi: Menjelaskan bagian-bagian coffee table book Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout</i>. Swiss: AVA Book.	5%
14	Mampu merancang materi coffee table book	1. Dapat menjelaskan definisi coffee table book 2. Dapat menjelaskan bagian-bagian coffee table book 3. Dapat mengumpulkan materi untuk coffee table book 4. Dapat menyusun materi untuk coffee table book	Kriteria: 1. Menyusun materi untuk coffee table book 2. Menjelaskan bagian-bagian coffee table book Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 X 50		Materi: Menjelaskan bagian-bagian coffee table book Pustaka: Gavin Ambrose. 2011. <i>Basic Design Layout</i>. Swiss: AVA Book.	5%
15	Mampu merancang coffee table book	1. Dapat membuat thumbnail coffee table book 2. Dapat membuat tight issue coffee table book 3. Dapat membuat desain akhir coffee table book	Kriteria: Mampu merancang serta menjelaskan tight issue coffee table book Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		Materi: Mampu merancang serta menjelaskan tight issue coffee table book Pustaka: David Dabner. 2003. <i>Design and Layout Understanding and Using Graphics</i>. Pageone	5%

16	UAS merancang coffee table book	1. Dapat membuat thumbnail coffee table book 2. Dapat membuat tight issue coffee table book 3. Dapat membuat desain akhir coffee table book	Kriteria: Mampu merancang serta menjelaskan tight issue coffee table book Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Praktek Karya 4 X 50		Materi: Mampu merancang serta menjelaskan tight issue coffee table book Pustaka: David Dabner. 2003. <i>Design and Layout Understanding and Using Graphics.</i> Pageone	15%
----	---------------------------------	---	---	-------------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	29%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Praktikum	16%
		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 studinya 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.
- 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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Oktober 2024

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 24 Januari 2026 Jam 16:01 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

