

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa						Kode Dokumen																																																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																									
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Desain Web **	8821003038	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	11 Desember 2025																																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd. dan Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.		Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.			FERA RATYANINGRUM																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																								
	CPL-5	Memiliki pemahaman tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa yang terkini dalam konteks lokal hingga global																																																																							
	CPL-8	Mampu menciptakan karya yang orisinal dan inovatif, serta mempresentasikan karya tersebut secara efektif di berbagai forum, baik secara mandiri maupun kolaboratif.																																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																								
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran desain web seni rupa yang sesuai dengan perkembangan tren teknologi dan kebutuhan konteks lokal hingga global.																																																																							
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran desain web seni rupa secara kreatif, inovatif, dan evaluatif dengan memanfaatkan teknologi ICT, serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan prinsip manajemen pembelajaran.																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																								
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-8</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-5	CPL-8	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
	CPMK	CPL-5	CPL-8																																																																						
	CPMK-1	✓																																																																							
CPMK-2		✓																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																									
	<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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></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	Minggu Ke																																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																									
CPMK-1	✓	✓	✓																																																																						
CPMK-2				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini berisi tentang proses dalam perancangan desain web serta aplikasinya melalui komputer, serta pembuatan desain penunjang lainnya untuk berbagai tujuan penerapan dengan strategi teori dan praktek.																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																								
	1. Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi. 2. Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi. 3. Friedman, Vitaly. 2011. Modern Web Design & Development. Penerbit: Smashing . 4. Lennartz, Sven. 2011. Mastering Photoshop for Web Design. Penerbit: Smasing. 5. McIntire, Penny. 2008. Visual Design for The Modern Web. Penerbit: New Riders. 6. Shelly, Gary B. Web Design Introductory & Technic 3rd Edition. Penerbit: Course Technology. 7. Goessling, Brian. 2011. Typography - Getting the Hang of Web Typography. Penerbit: Smashing.																																																																								
	Pendukung :																																																																								

Dosen Pengampu		Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd. Aqim Amral Hukmi, S.Pd., 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	Menganalisis konsep dasar desain web dalam seni rupa	1.Mahasiswa mampu menjelaskan cakupan materi dan tujuan mata kuliah. 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi urgensi desain web dalam konteks seni rupa.	Kriteria: 1."Sangat Baik" jika tiga indikator di atas terpenuhi 2."Baik" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi satu 3."Cukup" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi dua 4."Kurang" jika empat indikator di atas tidak terpenuhi tiga Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab.		Materi: wawasan tentang Web Dasar Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i>	3%
2	Mengevaluasi penerapan prinsip UI/UX dalam desain web	1.Mahasiswa mampu menguraikan elemen UI/UX. 2.Mahasiswa mampu menilai kualitas desain web berbasis UI/UX.	Kriteria: 1.Kesesuaian topik 2.Kekompakan kelompok 3.Kerunutan materi 4.Laporan akhir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1		Materi: Wawasan mengenai internet. Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i>	3%
3	Menerapkan prinsip UI/UX dalam desain awal	Mahasiswa menyusun rancangan desain UI sederhana berdasarkan prinsip UX.	Kriteria: Mahasiswa menyusun rancangan desain UI sederhana berdasarkan prinsip UX. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 1		Materi: wawasan mengenai internet. Pustaka: <i>Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Penerbit: Andi.</i>	3%
4	Merancang struktur halaman menggunakan HTML	1.Mahasiswa mampu menulis struktur dasar HTML. 2.Mahasiswa mampu menyesuaikan struktur halaman dengan tujuan desain.	Kriteria: 1. Kesesuaian topik 2. Kekompakan kelompok 3. Kerunutan materi 4. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab. Tugas 2		Materi: Basic Website Design. Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i>	3%
5	Mengintegrasikan CSS dalam tata letak halaman	1.Mahasiswa mampu membuat layout responsif menggunakan CSS. 2.Mahasiswa mampu menggabungkan HTML dan CSS secara efektif.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain Pustaka: <i>Herman S, Asep. 2009. Web Design theory & practice. Penerbit: Andi.</i>	3%

6	Mengevaluasi hasil desain HTML-CSS	Mahasiswa mampu menyunting dan memperbaiki halaman berbasis HTML-CSS.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain Pustaka: Herman S, Asep. 2009. <i>Web Design theory & practice</i> . Penerbit: Andi.	5%
7	Mengembangkan elemen visual dengan Photoshop	1. Mahasiswa mampu memproduksi aset visual untuk web. 2. Mahasiswa mampu menyesuaikan desain grafis dengan tema web.	Kriteria: 1. Kesesuaian contoh 2. Kekompakan 3. Penyajian 4. Kerunutan 5. Laporan akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 3		Materi: prinsip-prinsip dalam Web Desain Pustaka: Herman S, Asep. 2009. <i>Web Design theory & practice</i> . Penerbit: Andi.	5%
8	UTS Desain Interface sederhana dengan menggunakan photoshop	1. Mahasiswa mampu menjawab soal berbasis analisis dan evaluasi desain web. 2. Mahasiswa mampu memproduksi aset visual untuk web. 3. Mahasiswa mampu menyesuaikan desain grafis dengan tema web.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: kaidah tipografi dalam Web Desain Pustaka: Goessling, Brian. 2011. <i>Typography - Getting the Hang of Web Typography</i> . Penerbit: Smashing.	15%
9	Mengoptimalkan elemen web menggunakan software	1. Mahasiswa mampu membuat halaman web interaktif di Dreamweaver. 2. Mahasiswa mampu menyusun struktur situs kecil.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 4		Materi: kaidah tipografi dalam Web Desain Pustaka: Goessling, Brian. 2011. <i>Typography - Getting the Hang of Web Typography</i> . Penerbit: Smashing.	5%
10	Menyempurnakan produk web dengan optimalisasi	Mahasiswa mampu memperbaiki kesalahan pada hasil kerja sebelumnya.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas.		Materi: pengolahan gambar dan grafis website. Pustaka: Lennartz, Sven. 2011. <i>Mastering Photoshop for Web Design</i> . Penerbit: Smashing.	5%
11	Merancang proyek desain web secara mandiri	1. Mahasiswa mampu mengembangkan konsep web berdasarkan studi kasus. 2. Mahasiswa mampu menyusun layout dan alur interaktif.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 5		Materi: mock up website yang baik. Pustaka: Shelly, Gary B. <i>Web Design Introductory & Technic 3rd Edition</i> . Penerbit: Course Technology.	5%

12	Mengevaluasi dan memilih tema web sesuai kebutuhan pengguna	1.Mahasiswa mampu memilih tema visual yang relevan. 2.Mahasiswa mampu menyelaraskan konten dan desain.	Kriteria: 1."Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi 2."Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum kelas		Materi: elemen dasar website secara baik. Pustaka: McIntire, Penny. 2008. <i>Visual Design for The Modern Web</i>. Penerbit: New Riders.	5%
13	Menganalisis kesalahan dan memperbaiki kinerja web	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memperbaiki bug. 2.Mahasiswa mampu menggunakan tools debugging.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: elemen dasar website secara baik. Pustaka: McIntire, Penny. 2008. <i>Visual Design for The Modern Web</i>. Penerbit: New Riders.	5%
14	Menganalisis kesalahan dan memperbaiki kinerja tampilan desain web	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memperbaiki bug. 2.Mahasiswa mampu menggunakan tools debugging.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 6		Materi: elemen dasar website secara baik. Pustaka: McIntire, Penny. 2008. <i>Visual Design for The Modern Web</i>. Penerbit: New Riders.	5%
15	Mahasiswa mampu membangun dan mengorganisasi komponen desain web serta merancang prototype interaktif sebagai produk akhir.	1.Mahasiswa mampu mengembangkan struktur dan tampilan antarmuka web berdasarkan prinsip UI/UX. 2.Mahasiswa mampu menyusun prototype interaktif dengan alat bantu desain web (misalnya: Figma, Adobe XD, Dreamweaver). 3.Mahasiswa mampu mengatur alur navigasi dan estetika tampilan sebagai bagian dari simulasi presentasi UAS.	Kriteria: 1. Ide dan gagasan 2. Originalitas 3. Konsep 4. Partisipasi 5. Kerapian 6. Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas. Tugas 7		Materi: sistem grafis/elemen aplikasi dalam kaitannya dengan mobile apps Pustaka: McIntire, Penny. 2008. <i>Visual Design for The Modern Web</i>. Penerbit: New Riders.	5%

16	Mahasiswa mampu menciptakan desain tampilan web berdasarkan prinsip UI/UX dan mengonstruksi prototype digital interaktif untuk kebutuhan presentasi akhir.	1. Mahasiswa menyusun rancangan desain web yang fungsional dan estetis, sesuai prinsip UI/UX. 2. Mahasiswa mengembangkan prototype interaktif menggunakan alat desain web (misal: Adobe XD, Figma, atau Dreamweaver). 3. Mahasiswa memaparkan ide dan konsep desain melalui presentasi yang komunikatif dan argumentatif. 4. Mahasiswa menerima dan menanggapi umpan balik sebagai bagian dari evaluasi produk secara reflektif.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Web Desain Pustaka: Friedman, Vitaly. 2011. <i>Modern Web Design & Development</i>. Penerbit: Smashing .	25%
----	--	--	--	--	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	8.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	26.5%
		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
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 11 Desember 2025 Jam 11:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

