

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

 UNESA Universitas Negeri Surabaya	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Kode Dokumen			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Media Grafis		Sumber Belajar	T=2 P=2	3	15 April 2022
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		-		Dr. Andi Kristanto., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-Sikap	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast.			
	CPL-Pengetahuan	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (<i>case method</i>) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (<i>team based project</i>) dalam bidang Teknologi Pendidikan, dengan mengembangkan media grafis.			
	CPL-KK	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast.			
	CPL-KU	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
CPMK-S..	Mahasiswa mampu menerapkan keilmuan Teknologi Pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast yang berkaitan dengan media grafis.				

	CPMK-P...													
	CPMK-KK...													
	CPMK-KU...													
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang pengetahuan teoritik disertai praktik tentang produksi media grafis meliputi aspek teoritik (pengertian), jenis, karakteristik dan prinsip desain grafis serta praktik pengembangan (identifikasi, lay-out dan finishing) melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.													
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan ruang lingkup desain grafis 2. Peranan desain grafis dalam komunikasi visual 3. Pesan verbal dan visual dalam desain grafis <p>Pertemuan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan karakteristik bahasa visual 2. Komponen dan gaya visual dalam bahasa visual <p>Pertemuan 3</p> <p>Perancangan karya desain grafis dengan mengembangkan gaya visual</p> <p>Pertemuan 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian semiotika sebagai basis desain grafis penandaan 2. Ikon, simbol dan indeks dalam desain grafis penandaan <p>Pertemuan 5</p> <p>Perancangan desain ikon</p> <p>Pertemuan 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan prinsip gestalt dalam komunikasi visual 2. Ragam penerapan gestalt dalam desain grafis <p>Pertemuan 7</p> <p>Perancangan karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt</p> <p>Pertemuan 8</p> <p>UTS Permasalahan desain grafis</p> <p>Pertemuan 9</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan fungsi sign system 													

	<p>2. Prinsip perancangan sign system</p> <p>Pertemuan 10 Perancangan karya desain grafis sign system</p> <p>Pertemuan 11 1. Pengertian dan peranan karakter tokoh 2. Ragam gaya karakter tokoh</p> <p>Pertemuan 12 Perancangan karya desain grafis karakter tokoh</p> <p>Pertemuan 13 1. Pengertian dan peranan simbol event 2. Prinsip perancangan desain grafis simbol event</p> <p>Pertemuan 14 Perancangan karya desain grafis simbol event</p> <p>Pertemuan 15 Presentasikan karya desain grafis</p> <p>Pertemuan 16 UAS</p>				
Pustaka	Utama :	Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia			
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 2. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 3. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya 4. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen-Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2) 5. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi 			
Dosen Pengampu					
Matakuliah syarat	-				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)

				[Estimasi Waktu]			
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Memahami dasar-dasar desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup desain grafis 2. Menjelaskan peranan desain grafis dalam komunikasi visual 3. Mengidentifikasi pesan verbal dan visual dalam desain grafis 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia 2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 3. Kristanto, Andi. 2020. 	2%

						Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 4. Karya desain grafis	
2.	Memahami bahasa visual dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik bahasa visual 2. Mengidentifikasi komponen dan gaya visual dalam bahasa visual 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia 2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 3. Kristanto, Andi. 2020. 	2%

						Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 4. Karya desain grafis	
3.	Merancang karya desain grafis pengembangan gaya visual	Merancang karya desain grafis dengan mengembangkan gaya visual	Penugasan 1 : Mahasiswa menganalisis kebutuhan media grafis dan merancang karya desain grafis dengan mengembangkan gaya visual sesuai kebutuhan.	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	1. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia 2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 3. Kristanto, Andi. 2020.	8%

						Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 4. Karya desain grafis	
4.	Memahami desain grafis penandaan berbasis semiotika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian semiotika sebagai basis desain grafis penandaan 2. Mengidentifikasi ikon, simbol dan indeks dalam desain grafis penandaan 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia 2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 	4%

						<p>3. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya</p> <p>4. Karya desain grafis</p>	
5.	Merancang karya desain ikon	Merancang desain ikon	<p>Penugasan 2 : Hasil analisis dari pertemuan ke-3 dijadikan ide untuk membuat ikon yang sesuai dengan tema dari analisis kebutuhan. Berjumlah 5 ikon, beserta deskripsi dari ikon yang telah dibuat.</p>	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	<p>1. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia</p> <p>2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan</p>	8%

						<p>FIP Unesa</p> <p>3. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya</p> <p>4. Karya desain grafis</p>	
6.	Memahami teori gestalt dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan prinsip gestalt dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi penerapan gestalt dalam desain grafis 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3x50	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3x50	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya 3. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni Desain. (Edisi 	4%

						<p>ke-2)</p> <p>4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>5. Karya desain grafis</p>	
7.	Menerapkan teori gestalt dalam perancangan karya desain grafis	Merancang karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt	Penugasan 3 : Mahasiswa membuat karya desain grafis yaitu poster bertema pendidikan dengan memperhatikan teori gestalt.	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	<p>1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya</p> <p>2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya</p> <p>3. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni</p>	8%

						<p>Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>5. Karya desain grafis</p>	
8.	UTS		Buatlah perancangan karya desain grafis sesuai soal UTS	Praktek <i>3x50</i>	Praktek <i>3x50</i>		10%
9.	Memahami sign system (sistem tanda) dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan fungsi sign system dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi prinsip perancangan sign system 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya 3. Sanyoto, S.E. 	4%

						<p>2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>5. Karya desain grafis</p>	
10.	Merancang karya desain grafis sign system	Merancang karya desain grafis sign system	Penugasan 4 : Mahasiswa membuat karya desain grafis sign system yang ada di lingkungan universitas.	Ceramah, tanya jawab, praktek. <i>3x50</i>	Ceramah, tanya jawab, praktek. <i>3x50</i>	<p>1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya</p> <p>2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya</p>	8%

						<ol style="list-style-type: none"> 3. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen-Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2) 4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi 5. Karya desain grafis 	
11.	Memahami karya desain grafis karakter tokoh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan peranan karakter tokoh dalam desain grafis 2. Mengidentifikasi ragam gaya karakter tokoh 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; 	4%

						<p>Surabaya</p> <p>3. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>5. Karya desain grafis</p>	
12.	Merancang karya desain grafis karakter tokoh	Merancang karya desain grafis karakter tokoh	Penugasan 5 : Mahasiswa merancang karya desain grafis karakter tokoh sesuai prosedur, tokoh yang dibuat adalah dirinya sendiri.	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	<p>1. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya</p> <p>2. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress</p>	8%

						<p>Unesa; Surabaya</p> <p>3. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>4. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>5. Karya desain grafis</p>	
13.	Memahami desain grafis simbol event	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan peranan simbol event 2. Mengidentifikasi prinsip perancangan desain grafis simbol event 		Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab. <i>3x50</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya 2. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- 	4%

						<p>Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>3. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>4. Karya desain grafis</p>	
14.	Merancang karya desain grafis simbol event	Merancang karya desain grafis simbol event	Penugasan 6 : Mahasiswa merancang desain grafis simbol dari brand yang dari kreatifitas masing-masing.	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	Ceramah, tanya jawab, praktek. 3x50	<p>1. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya</p> <p>2. Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen- Elemen Seni Desain. (Edisi ke-2)</p> <p>3. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain</p>	8%

						<p>Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <p>4. Karya desain grafis</p>	
15.	Mempresentasikan karya desain grafis	Mempresentasikan karya desain grafis	<p>Penugasan 7 : Mahasiswa mempresentasikan symbol yang telah dibuat dengan menjelaskan komponen-komponen yang ada pada symbol beserta artinya.</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, penugasan. 3x50</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, penugasan. 3x50</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia 2. Dewi, Utari, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Grafis. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 3. Kristanto, 	8%

						Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya 4. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya 5. Karya desain grafis	
16.	UAS						10%

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-CP 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. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)	Bobot (%)	Nilai Mhs (0-100)	1d((Nilai Mhs) X (Bobot%)*))	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup desain grafis 2. Menjelaskan peranan desain grafis dalam komunikasi visual 3. Mengidentifikasi pesan verbal dan visual dalam desain grafis 		2%			
2	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik bahasa visual 2. Mengidentifikasi komponen dan gaya visual dalam bahasa visual 		2%			
3	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK2	Merancang karya desain grafis dengan mengembangkan gaya	Penugasan 1 : Mahasiswa menganalisis	8%			

				visual	kebutuhan media grafis dan merancang karya desain grafis dengan mengembangkan gaya visual sesuai kebutuhan.					
4	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian semiotika sebagai basis desain grafis penandaan 2. Mengidentifikasi ikon, simbol dan indeks dalam desain grafis penandaan 		4%	4%			
5	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK4	Merancang desain ikon	<p>Penugasan 2 : Hasil analisis dari pertemuan ke-3 dijadikan ide untuk membuat ikon yang sesuai dengan tema dari analisis kebutuhan.</p> <p>Berjumlah 5 ikon, beserta deskripsi</p>	8%	8%			

					dari ikon yang telah dibuat.					
6	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan prinsip gestalt dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi penerapan gestalt dalam desain grafis 		4%	4%			
7	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK6	Merancang karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt	Penugasan 3 : Mahasiswa membuat karya desain grafis yaitu poster bertema pendidikan dengan memperhatikan teori gestalt.	8%	8%			
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)									
9	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan fungsi sign system dalam komunikasi visual 2. Mengidentifikasi prinsip perancangan sign system 		4%	4%			

10	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK8	Merancang karya desain grafis sign system	Penugasan 4 : Mahasiswa membuat karya desain grafis sign system yang ada di lingkungan universitas.	8%	8%			
11	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan peranan karakter tokoh dalam desain grafis 2. Mengidentifikasi ragam gaya karakter tokoh 		4%	4%			
12	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK10	Merancang karya desain grafis karakter tokoh	Penugasan 5 : Mahasiswa merancang karya desain grafis karakter tokoh sesuai prosedur, tokoh yang dibuat adalah dirinya sendiri.	8%	8%			
13	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan peranan simbol event 2. Mengidentifikasi 		4%	4%			

				prinsip perancangan desain grafis simbol event						
14	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK12	Merancang karya desain grafis simbol event	Penugasan 6 : Mahasiswa merancang desain grafis simbol dari brand yang dari kreatifitas masing-masing.	8%	8%			
15	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK13	Mempresentasikan karya desain grafis	Penugasan 7 : Mahasiswa mempresentasikan symbol yang telah dibuat dengan menjelaskan komponen-komponen yang ada pada symbol beserta artinya.	8%	8%			
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)									
Total bobot (%)						100	100			
Nilai akhir mahasiswa (\bar{y}(Nilai Mhs) X (Bobot%))										

Catatan: CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes