





Mata Kuliah	: TUGAS AKHIR	Tanggal	: 27 November 2023
Kode MK	: DKV400	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1	Semester	: 8
	P (Praktik/Praktikum) : 4		
	S (Seminar) : 1		
Dosen Pengembang RPS,    Dr. Sri Wahyuning Septarina, M.Ds.	Koordinator Keilmuan,    Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Kepala Program Studi,    Retno Purwanti M. S.Sn., M.Ds.	Dekan    Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DKV-CPL-02	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
	23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-05	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan, serta menerapkan kreativitas dalam prosesnya untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-CPL-06	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPL-08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CPL-09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		
	23-DKV-CPMK-021	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
	23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPMK-051	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
	23-DKV-CPMK-052	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.	
23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.	
23-DKV-CPMK-081	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	
23-DKV-CPMK-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya	
23-DKV-CPMK-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	
23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.	
23-DKV-CPMK-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	
23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi	
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>		
23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	
23-DKV-SCPMK-0311	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional	
23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	
23-DKV-SCPMK-0332	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	
23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	
23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	
23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)	
23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	
23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	
23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	
23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus.	
23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital
23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi.

**Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK**

	23-DKV-SCPMK-0211	23-DKV-SCPMK-0311	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0511	23-DKV-SCPMK-0521	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1211
23-DKV-CPMK-021	√														
23-DKV-CPMK-032		√	√	√											
23-DKV-CPMK-033		√	√	√											
23-DKV-CPMK-041					√										
23-DKV-CPMK-051						√	√								
23-DKV-CPMK-052						√	√								
23-DKV-CPMK-061								√	√						
23-DKV-CPMK-062								√	√						
23-DKV-CPMK-081										√					
23-DKV-CPMK-091										√	√				
23-DKV-CPMK-092										√	√				
23-DKV-CPMK-101													√	√	√
23-DKV-CPMK-111													√	√	√
23-DKV-CPMK-121															√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-02	23-DKV-CPMK-021	23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-032 23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0311	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan professional.	Partisipasi Observasi	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-DKV-SCPMK-0321  23-DKV-SCPMK-0332	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif. Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat.		
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-051 23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0511  23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan. Kemampuan menerapkan aktivitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).	Partisipasi Observasi	50% 50%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061 23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0611  23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain. Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CPMK-081	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Partisipasi Unjuk Kerja	50% 50%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091 23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911  23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus. Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Partisipasi Observasi	50% 50%
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-11	23-DKV-CPMK-111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi.	Observasi Unjuk Kerja	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Tugas Akhir</li> <li>2. Originalitas Karya Tugas Akhir</li> <li>3. Bab I &amp; Bab II</li> <li>4. Bab III</li> <li>5. Konsep Karya Tugas Akhir</li> <li>6. Karya Tugas Akhir</li> <li>7. Bab IV &amp; Bab V</li> <li>8. Kesimpulan</li> <li>9. Daftar Pustaka (APA Style)</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>
	1.
	<b>Pendukung</b>
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>
	<b>Perangkat Keras:</b> Laptop Proyektor
<b>Dosen Pengampu</b>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian**

Komponen Penilaian	Bobot
Ujian Tengah Semester	
Ujian Akhir Semester	
Presensi/Kehadiran	
Tugas	
Project	
Kuis	
Diskusi Kelas	
...	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menjelaskan tugas akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Pengantar Tugas Akhir	
2	Kemampuan menjelaskan originalitas Karya Tugas Akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Originalitas Karya Tugas Akhir	
3	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan menulis Bab I dan Bab II.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan Bab I dan Bab II	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Bab I & Bab II	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan menulis Bab I dan Bab II.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan Bab I dan Bab II	Edukatif Otentik Objektif		<i>Asynchronous Learning</i> <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Bab I & Bab II	
5	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan menulis Bab III.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan Bab III	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Bab III	
6	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan membuat konsep tugas akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Konsep Karya Tugas Akhir	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Konsep Karya Tugas Akhir	
7	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan membuat konsep tugas akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Konsep Karya Tugas Akhir	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Konsep Karya Tugas Akhir	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pembuatan karya tugas akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Karya Tugas Akhir	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Karya Tugas Akhir	



Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
10	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pembuatan karya tugas akhir	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Karya Tugas Akhir	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Karya Tugas Akhir	
11	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pembuatan karya tugas akhir	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Karya Tugas Akhir	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Karya Tugas Akhir	
12	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan menulis Bab IV dan Bab V	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Menulis Bab IV dan Bab V	Edukatif Otentik Objektif		<i>Asynchronous Learning</i> <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Bab IV & Bab V	
13	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan menulis Bab IV dan Bab V	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Menulis Bab IV dan Bab V	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Bab IV & Bab V	
14	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan membuat Kesimpulan	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Membuat Kesimpulan Penelitian	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Kesimpulan	
15	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan membuat Daftar Pustaka	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Membuat Daftar Pustaka	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik		Daftar Pustaka (APA Style)	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						