





Mata Kuliah	Kerja Profesi	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV401	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	0	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Tommi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M. S.Sn., M.Ds.	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 meningkatkan 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.
	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 intrapreneurship.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-04	Mampu mengkombinasikan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-05	Mampu menggabungkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan, serta menerapkan kreativitas dalam prosesnya untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-CPL-06	Mampu menghubungkan 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 mengatur kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mampu menyimpulkan keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CPL-09	Mampu menghubungkan 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 menciptakan 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 mengkreasikan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-CPL-12	Mampu 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	CPMK-021 Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

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).
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>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	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**

	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-											√					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																
	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.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Studi Kasus)	50% 50%											
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruyek)	50% 50%											

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
			karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional			
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50%	50%
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Partisipasi (Kemampuan Literasi)Observasi (Studi Kasus)	50%	50%
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruyek)	50%	50%
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-051	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50%	50%
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)	Partisipasi (Kemampuan Literasi)Observasi (Studi Kasus)	50%	50%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruyek)	50%	50%



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50%	50%
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 (Kemampuan Literasi)Observasi (Studi Kasus)	50%	50%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruek)	50%	50%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-092	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	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	Partisipasi (Kemampuan Literasi)Observasi (Studi Kasus)	50%	50%
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.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruek)	50%	50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
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	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50% 50%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Mata kuliah Kerja Profesi atau magang merupakan mata kuliah utama yang dirancang untuk memperkenalkan mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual dengan dunia industri kreatif. Mata kuliah ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari dan mempraktikkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam lingkungan kerja nyata. Selama semester 7, mahasiswa akan melakukan magang di perusahaan atau lembaga yang relevan dengan bidang desain komunikasi visual, di mana mereka akan belajar bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain dalam proyek-proyek yang ada di perusahaan tersebut. Selain itu, mahasiswa juga akan diberikan pengalaman dalam bekerja secara profesional, seperti berkomunikasi dengan klien, mengelola proyek, dan menyelesaikan tugas dengan tenggat waktu yang ketat. Mata kuliah Kerja Profesi atau magang ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman nyata di dunia industri, sehingga mereka siap menghadapi tantangan dan memenuhi kebutuhan pasar kerja setelah lulus kuliah.			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah asal mula desain (desain grafis) sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.</li> <li>2. Desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.</li> <li>3. Desain pada masa revolusi industri.</li> <li>4. Fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.</li> <li>5. Sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.</li> <li>6. Desain pada era moderen di abad ke-21.</li> <li>7. Desain dalam sejarah tipografi internasional (<i>corporate identity</i> dan gambar konseptual).</li> <li>8. UTS</li> <li>9. Sejarah desain di Indonesia ditandai dengan munculnya budaya.</li> <li>10. Perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.</li> <li>11. Desain di masa kolonialisasi.</li> <li>12. Desain di masa orde baru.</li> <li>13. Desain Indonesia di abad ke-21.</li> <li>14. Postmoderen di Indonesia.</li> <li>15. Desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.</li> <li>16. UAS</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b>			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	<b>Pendukung</b>																		
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>																		
	Tidak ada																		
	<b>Perangkat Keras:</b>																		
	Laptop, Proyektor																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	5%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%	...	
	Komponen Penilaian	Bobot																	
	Ujian Tengah Semester	30%																	
	Ujian Akhir Semester	30%																	
	Presensi/Kehadiran	5%																	
	Tugas	5%																	
	Project	20%																	
	Kuis	5%																	
	Diskusi Kelas	5%																	
...																			

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	Mahasiswa akan mampu memahami persyaratan dan aturan pengambilan MK KP	Kemampuan memahami persyaratan dan aturan KP	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam praktikum	Ceramah Memahami persyaratan dan aturan tentang KP		Pengantar kerja profesi dan persyaratan KP	2%
2	Mahasiswa mampu memahami kerangka dan alur kerja profesi	Kemampuan mengidentifikasi kerangka dan alur KP	Ketepatan dalam mengidentifikasi kerangka dan alur KP	Ceramah Memahami kerangka dan alur KP secara umum.		Kerangka Kerja Profesi	2%
3	Mahasiswa mampu memahami pengisian form KP secara umum	Kemampuan memahami form KP	Ketepatan dalam menyusun dan mengorganisasi form KP	Presentasi Mengisi form KP		Pengisian Form KP	5%
4	Mahasiswa mampu membuat Curriculum Vitae berbasis Desain Grafis	Kemampuan merancang curriculum vitae	Ketepatan dan kerapihan	Presentasi Konsep dan isi curriculum vitae		Pembuatan Curriculum Vitae Desain Grafis	5%
5	Mahasiswa mampu membuat dan merancang portfolio karya desain cetak dan digital.	Kemampuan merancang portfolio karya desain cetak dan digital.	Kesesuaian, kerapihan dan ketepatan portfolio karya	Presentasi Merancang portfolio karya desain cetak dan digital.  Praktek: Membuat merancang portfolio karya desain cetak dan digital.		Pembuatan Desain Portfolio Karya desain	2%
6	Mahasiswa mampu membuat portfolio bergerak/video portfolio	Kemampuan merancang karakter showriil	Kesesuaian, kerapihan dan ketepatan	Presentasi Konsep dan perancangan showriil  Praktek: Video editor		Perancangan Video Showriil	2%
7	Mahasiswa mampu memahami proses wawancara dalam pekerjaan.	Kemampuan menjelaskan kualitas personal.	Kesesuaian, kerapihan dan ketepatan dalam menjelaskan dan menjawab.	Presentasi Latihan wawancara		Wawancara Kerja /Interview	5%

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)	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Ujian Praktek di Lab Komputer (30%)</b>						
9	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan		Kerja lapangan di perusahaan	2%
10	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan Bimbingan Laporan BAB I		Kerja lapangan di perusahaan	2%
11	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan		Kerja lapangan di perusahaan	2%
12	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan Bimbingan Laporan BAB II		Kerja lapangan di perusahaan	1%
13	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan		Kerja lapangan di perusahaan	10%
14	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan Bimbingan Laporan BAB III		Kerja lapangan di perusahaan	
15	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan dunia kerja	Kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang project desain di tempat KP	Praktek Kerja lapangan		Kerja lapangan di perusahaan Evaluasi Laporan Akhir KP	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Sidang Seminar KP: Presentasi laporan KP</b>						



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

**SPT-I/XXX/XXX**

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