



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG SARJANA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

NOMOR DUKUMEN:	TANGGAL TERBIT:	REVISI KE-	JUMLAH HALAMAN:
	1 SEPTEMBER 2021	1	20

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	sks	Rumpun Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat
BAHASA INGGRIS	KV103	2	MKK	GANJIL	-

Dibuat oleh Dosen:	Diperiksa oleh TPK Program Studi:	Disetujui oleh Ketua Program Studi:
(Zakiah Pawitan, M.Ds.) NIP.198305052005012001	Nama & Gelar. NIP.	Arief Johari, S.T. M.Ds. NIP. 020160919810122101

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	S-9	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global
	P	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat
	KU-1	Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya
	KK	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming</i> , <i>mindmapping</i> , <i>bytesystem</i> , dan <i>generating idea</i> .
	<i>Keterangan: S = sikap; P = Pengetahuan; KU = Keterampilan Umum; KK = Keterampilan Khusus</i>	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	S9.1	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global guna dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
	P.1	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
	KU1-1	Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
	KK.1	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming</i> , <i>mindmapping</i> , <i>bytesystem</i> , dan <i>generating idea</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.
	<i>Keterangan: Dirumuskan oleh Dosen mata Kuliah dan setiap CPMK diberi tanda rujukan dengan CPL</i>	
Materi Perkuliahan/Bahan Kajian yang dibebankan Pada Matakuliah	KD-001	
	KD-002	
	KD-003	
	KD-004	
	KD-005	
	KD-006	
<i>Keterangan: Kode Bahan Kajian (BK) disesuaikan dengan Kode yang Tersedia di Dokumen Kurikulum.</i>		

DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata kuliah Bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib. Dalam mata kuliah ini menggunakan materi ESP (*English for Specific Purpose*) yaitu pengajaran dan penggunaan Bahasa Inggris untuk bidang dan kajian khusus yang sesuai dengan kebutuhan bidang ilmu dan profesi pengguna Bahasa Inggris tersebut. Bidang ilmu dan profesi yang diajarkan dalam mata kuliah ini adalah Bahasa Inggris dalam konteks dunia Seni Rupa dan Desain. Tujuan mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa agar dapat menguasai Bahasa Inggris pada bidang yang mereka pelajari. Bahasa Inggris yang disampaikan sebagai manfaat serta peran Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan. Sesuai dengan kebutuhan profesi yang dituntut pada profesi Desainer Komunikasi Visual, maka isi perkuliahan meliputi berbagai pelatihan yang menitik beratkan pada pengenalan berbagai kosa kata dunia seni rupa dan desain, keterampilan menulis, dan mencipta slogan menarik atau menulis naskah yang dapat menunjang profesi desain komunikasi visual nantinya. Proses perkuliahan mendorong mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami dan menulis teks-teks bahasa Inggris. Kemampuan ini akan berguna dalam pencarian dan pembacaan buku teks dalam penelitian akhirnya di tingkat akhir. Evaluasi dilakukan melalui kuis, tugas harian, tugas syarat ujian, dan ujian tengah dan akhir semester dari keseluruhan materi dalam perkuliahan Bahasa Inggris yang telah disampaikan sebelumnya.

RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke I	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami seluruh kontrak perkuliahan yang berlaku.
Indikator Capaian	Setelah perkuliahan pada Pertemuan 1 selesai, mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menyepakati kontrak perkuliahan dan konsekuensinya. 2. Menjelaskan hal-hal umum terkait dengan mata kuliah

Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Kontrak kuliah, preview perkuliahan, pengertian dan peraturan tentang mata kuliah Bahasa Inggris dan buku-buku pegangan yang dapat digunakan selama perkuliahan.		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	-
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya		Kegiatan Mandiri: -
	Metode Pembelajaran: Interactive Learning		Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous
	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: - Penjelasan deskripsi, silabus dan SAP mata kuliah _Negosiasi terkait silabus dan SAP mata kuliah. _Negosiasi kebijakan dalam perkuliahan. Kegiatan Akhir: - Menyimpulkan materi yang dibahas.		Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa tentang cakupan perkuliahan Bahasa Inggris
	Media/alat bantu Pembelajaran		Asynchronous
Beban Perkuliahan	Synchronous		Asynchronous
	Media visual dalam bentuk silabus perkuliahan		-
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pengantar Bahasa Inggris.		Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -

Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 2			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui seputar vocabulary dalam dunia seni rupa dan kriya.		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: 1. Mengetahui vocabulary dari dunia Kria dan Seni Rupa. 2. Mampu menyebutkan kembali kosa kata kria dan seni rupa, dan membedakan penamaan kosa kata Bahasa Inggris dari jenis bahan, material, teknik olahan, sebutan pengrajin dan hasil.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pendahuluan: Pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria dalam Bahasa Inggris (bagian 1).		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: Interactive Learning		Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous

	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: - Menjelaskan dan memperkenalkan kosa kata teknik, material, bahan, dan benda juga kelompok pembuat kria dan seni rupa dalam Bahasa Inggris. Kegiatan Akhir: - Tanya jawab dan diskusi			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 3

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui seputar vocabulary dalam dunia seni rupa dan kriya.
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Menggunakan kosa kata kria dan seni rupa, dan membedakan penamaan kosa kata dari jenis bahan, material, teknik olahan, sebutan pengrajin dan hasil.

Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pendahuluan: Pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria dalam Bahasa Inggris (bagian 2).	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline
	Audio	-
	Video	-
	Animasi	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Pengalaman Belajar	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya	
	Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>	
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: Menjelaskan dan memperkenalkan kosa kata teknik, material, bahan, dan benda juga kelompok pembuat kria dan seni rupa dalam Bahasa Inggris. Kegiatan Akhir: - Tanya jawab dan diskusi	
	Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.	
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria	
	-	
Beban Perkuliahan	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pengenalan kosa kata dunia seni rupa dan kria	
	Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -	

Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 4			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mampu menulis paragraph berbahasa inggris.		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menentukan dan menulis ide utama paragraf. 2. Menyatakan poin sekunder dari ide utama. 3. Mengelaborasi, menjelaskan dan mendeskripsikan poin sekunder menjadi sebuah paragraph utuh.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Menulis paragaraf berbahasa Inggris singkat, padat dan tepat. (<i>Writing a Coherent Paragraph</i>)		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan <i>Writing a Coherent Paragraph</i>
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>		Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous

	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: - Menjelaskan dan melatih cara menulis ide utama paragraf. Menghubungkan kalimat lanjutan dengan kalimat topik yang menjadi poin sekunder. Berlatih mengelaborasi kalimat penjelasan dari ide utama menjadi sebuah paragraf. Kegiatan Akhir: - Berlatih menulis paragraf			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai <i>Writing a Coherent Paragraph</i>			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan <i>Writing a Coherent Paragraph</i>			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit - berlatih menulis paragraf		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 5	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mampu menulis paragraph berbahasa Inggris.
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat:

	1. Mampu menggunakan kosa kata konjungsi dan frase transisional dalam bahasa Inggris dalam sebuah paragraf akademik. 2. Mampu membedakan kosa kata konjungsi dan frase transisional sesuai dengan sifat-sifat dan jenis-jenisnya.	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Menulis paragraf berbahasa Inggris singkat, padat dan tepat. (<i>Writing a Coherent Paragraph Part II</i>)	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline
	Audio	-
	Video	-
	Animasi	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>	Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous	Asynchronous
	<u>Kegiatan Awal:</u> - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan <u>Kegiatan Inti:</u> - Menjelaskan dan melatih cara menulis paragraph yang utuh dan memiliki kesatuan melalui contoh-contoh penggunaan berbagai macam kosa kata konjungsi dan frase transisional <u>Kegiatan Akhir:</u> - Berlatih menulis paragraf.	Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	Asynchronous
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai <i>Writing a Coherent Paragraph</i>	-
Beban Perkuliahan	Synchronous	Asynchronous
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit	Belajar Mandiri: 2 x 60 menit

	Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan <i>Writing a Coherent Paragraph</i>			- Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit - berlatih menulis paragraf		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 6			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mampu menulis essay berbahasa inggris.		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Menulis dan menyusun paragraf demi paragraf menjadi satu kesatuan essay yang mengalir.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Menulis essay dalam konteks penulisan akademis. Menulis kalimat thesis. (<i>Academic Wrting</i>)		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan <i>Essay and Academic Wrting</i>
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>		Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -

Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	<u>Kegiatan Awal:</u> - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan <u>Kegiatan Inti:</u> - Menjelaskan tahapan menyusun essay melalui penyusunan paragraf-paragraf. Menjelaskan prinsip struktur dasar dari sebuah essay yang bersifat akademis. <u>Kegiatan Akhir:</u> - Berlatih menulis paragraf.			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai <i>Essay and Academic Wrting</i>			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan <i>Essay and Academic Wrting</i>			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit - berlatih menulis essay		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 7	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui kosa kata dunia Desain.
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat:

	Menggunakan kosa kata dan menyebutkan kembali kosa kata dalam dunia desain, untuk mendukung kemampuan menulis akademis.	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan kosa kata dunia Desain	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL Deskripsi
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline Konten ini berisikan materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain
	Audio	-
	Video	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Pengalaman Belajar	Synchronous	
	Asynchronous	
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Synchronous	
	Asynchronous	

			-			
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 8			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UTS		
Indikator Capaian	Mampu mengerjakan test tulis UTS sesuai dengan pematerian yang telah disampaikan		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Soal UTS		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan soal UTS
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Mahasiswa mengerjakan soal UTS		Kegiatan Mandiri: Mahasiswa mengerjakan soal UTS
	Metode Pembelajaran: Writing test		Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous
	-		Mahasiswa mengerjakan soal UTS materi yang telah disampaikan pada pertemuan perkuliahan
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	-		Softfile lembar soal

Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit -			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit Soal UTS		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Kode Referensi yang Dirujuk: 1, 2.					

Pertemuan Ke 9			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui kosa kata dunia Desain.		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Menggunakan kosa kata dan menyebutkan kembali kosa kata dalam dunia desain, untuk mendukung kemampuan menulis akademis.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan kosa kata dunia Desain pt.2		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya		Kegiatan Mandiri: -

	Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>			Kegiatan Kolaboratif: -		
Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: - Menerangkan dan menyebutkan kosa kata dalam konteks penggunaan dan tujuan di dunia desain. Kegiatan Akhir: - Diskusi.			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai Pengenalan kosa kata dunia Desain			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 10

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui kosa kata dunia Desain.
--	--

Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Menggunakan kosa kata dan menyebutkan kembali kosa kata dalam dunia desain, untuk mendukung kemampuan menulis akademis.	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan kosa kata dunia Desain pt.3	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL Deskripsi
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline Konten ini berisikan materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain
	Audio	-
	Video	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Pengalaman Belajar	Synchronous	
	Asynchronous	
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Synchronous	
	Asynchronous	

	Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain			Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 11			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mengetahui kosa kata dunia Desain.		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Menggunakan kosa kata dan menyebutkan kembali kosa kata dalam dunia desain, untuk mendukung kemampuan menulis akademis.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan kosa kata dunia Desain pt.4		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya		Kegiatan Mandiri: -
	Metode Pembelajaran: Interactive Learning		Kegiatan Kolaboratif: -

Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Presensi kehadiran mahasiswa - Menyampaikan tujuan Kegiatan Inti: - Menerangkan dan menyebutkan kosa kata dalam konteks penggunaan dan tujuan di dunia desain. Kegiatan Akhir: - Diskusi.			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai Pengenalan kosa kata dunia Desain			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan Pengenalan kosa kata dunia Desain			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 12	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mampu membedah teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: meningkatkan kemampuan membaca, merangkum, menulis teks bahasa Inggris dengan penggunaan grammar dan leksikografi yang berfungsi tepat dan terarah.

Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Membedah teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional dalam praktek-praktek latihan penggunaannya		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>		Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous
	<u>Kegiatan Awal:</u> Pemberian motivasi dan apersepsi. Absensi mahasiswa. <u>Kegiatan Inti:</u> - Membedah teks-teks bahasa Inggris dalam mengidentifikasi penggunaan leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional teks dan kosa kata. <u>Kegiatan Akhir:</u> - Diskusi.		Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional		-
Beban Perkuliahan	Synchronous		Asynchronous
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit		Belajar Mandiri: 2 x 60 menit

	Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional			- Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 13			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi dan mampu membedah teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: meningkatkan kemampuan membaca, merangkum, menulis teks bahasa Inggris dengan penggunaan grammar dan leksikografi yang berfungsi tepat dan terarah.		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Membedah teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional dalam praktek-praktek latihan penggunaannya pt.2		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya		Kegiatan Mandiri: -

	Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>			Kegiatan Kolaboratif: -		
Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	<u>Kegiatan Awal:</u> Pemberian motivasi dan apersepsi. Absensi mahasiswa. <u>Kegiatan Inti:</u> - Membedah teks-teks bahasa Inggris dalam mengidentifikasi penggunaan leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional teks dan kosa kata. <u>Kegiatan Akhir:</u> - Diskusi.			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pembedahan teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 14

Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mahasiswa memahami materi terkait <i>idioms</i> dan <i>expressions</i> dalam periklanan
---------------------------	---

(Sub CPMK-1)		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Membuat slogan berbahasa Inggris untuk kelak dapat ditampilkan dalam iklan, menggunakan berbagai <i>idoms</i> dan <i>English expressions</i>	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<i>Idioms</i> dan <i>Expressions</i> dan penggunaannya dalam pembuatan iklan.	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline
	Audio	-
	Video	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Deskripsi	
	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan <i>idioms and expressions in advertisement</i>	
	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Animasi	
	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya	
	Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>	
Pengalaman Belajar	Kegiatan Mandiri:	
	-	
Pengalaman Belajar	Kegiatan Kolaboratif:	
	-	
Pengalaman Belajar	Synchronous	
	Asynchronous	
Pengalaman Belajar	Kegiatan Awal:	
	- Pemberian motivasi dan apersepsi. - Absensi mahasiswa.	
Pengalaman Belajar	Kegiatan Inti:	
	- Menjelaskan berbagai jenis dan kelompok Idioms dan expressions berbahasa Inggris beserta tujuan, fungsi dan maknanya.	
Pengalaman Belajar	Kegiatan Akhir:	
	- Diskusi.	
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	
	Asynchronous	
Media/alat bantu Pembelajaran	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai <i>idioms and expressions in advertisement</i>	
	-	
Beban Perkuliahan	Synchronous	
	Asynchronous	
Beban Perkuliahan	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit	
	Belajar Mandiri: 2 x 60 menit	
Beban Perkuliahan	-	
	-	

	Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan <i>idioms and expressions in advertisement</i>			Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 15			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi terkait <i>idioms</i> dan <i>expressions</i> dalam periklanan		
Indikator Capaian	Mahasiswa diharapkan dapat: Membuat slogan berbahasa Inggris untuk kelak dapat ditampilkan dalam iklan, menggunakan berbagai <i>idoms</i> dan <i>English expressions</i>		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<i>Idioms</i> dan <i>Expressions</i> dan penggunaannya dalam pembuatan iklan pt.2		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan <i>idioms and expressions in advertisement</i>
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	Bentuk Pembelajaran: Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya Metode Pembelajaran: <i>Interactive Learning</i>		Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -

Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	Kegiatan Awal: - Pemberian motivasi dan apersepsi. - Absensi mahasiswa. Kegiatan Inti: - Menjelaskan berbagai jenis dan kelompok Idioms dan expressions berbahasa Inggris beserta tujuan, fungsi dan maknanya. Kegiatan Akhir: - Diskusi.			Melakukan tanya jawab dan diskusi pemahaman mahasiswa.		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai <i>idioms and expressions in advertisement</i>			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan <i>idioms and expressions in advertisement</i>			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Semua buku yang digunakan dalam perkuliahan.					

Pertemuan Ke 16						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UAS					
Indikator Capaian	Mampu mengerjakan test tulis UAS sesuai dengan pmaterian yang telah disampaikan					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Soal UAS					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	

	Teks	-			-		
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan soal UAS		
	Audio	-			-		
	Video	-			-		
	Animasi	-			-		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous				Asynchronous		
	Bentuk Pembelajaran: Mahasiswa mengerjakan soal UAS Metode Pembelajaran: Writing test				Kegiatan Mandiri: Mahasiswa mengerjakan soal UAS Kegiatan Kolaboratif: -		
Pengalaman Belajar	Synchronous				Asynchronous		
	-				Mahasiswa mengerjakan soal UAS materi yang telah disampaikan pada pertemuan perkuliahan		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous				Asynchronous		
	-				Softfile lembar soal		
Beban Perkuliahan	Synchronous				Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit -				Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit Soal UAS		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis				Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan			
	-	-	-	-	-	-	
Referensi	Kode Referensi yang Dirujuk: 1. 2.						

PENILAIAN DAN KETERCAPAIAN

Pertemuan	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Bentuk Assessment	Bobot (%)	Kategori
1	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	Memiliki peningkatan kemampuan penggunaan Bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan	-	5%	Mudah
2	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	Memahami berbagai teks-teks berbahasa Inggris secara leksikal, gramatikal, fonogikal, dan fungsional	-	5%	Mudah
3	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	Memiliki kemampuan mengelaborasi ide, menjelaskan, mendeskripsikan, mempertentangkan sebuah tema menggunakan bahasa Inggris	-	5%	Mudah
4,6,8,10,12,14,16	S-9, P, KU-1, KK-1	Keterampilan	tugas	Penugasan	20%	Sulit
5,7,9,11,13,15	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	Memiliki kemampuan dan memahami dasar-dasar menulis akademis dan menyusun tubuh essay dari paragraf-paragraf yang baik	-	5%	Mudah

Keterangan: Tabel ini merupakan rekapitulasi kegiatan penilaian dari setiap minggu atau pertemuan

PROPORSI DAN SKALA PENILAIAN

Proporsi Penilaian per Kategori *)		
No	Kategori	Proporsi
1	Aktivitas Mahasiswa (proses)	25%
2	Ujian Tengah Semester	25%
3	Tugas (produk)	20%
4	Ujian Akhir Semester	30%
5		
6		
Total		100%

*Keterangan: *) Dapat ditambahkan dan diubah sesuai keperluan mata kuliah*

Skala Penilaian		
No	Skor Nilai	Nilai
1	92-100	A
2	86-91	A-
3	81-85	B+
4	76-80	B
5	71-75	B-
6	66-70	C+
7	60-65	C
8	55-59	D
9	Lebih kecil dari 55	E

RUJUKAN (REFERENSI) PERKULIAHAN

(Daftar referensi yang digunakan dalam perkuliahan)

1. John M. Swales & Christine B. Feak, 2017, Academic Writing for Graduate Students, Essential Tasks and Skills, 3rd Edition, University of Michigan Press, United State of America.
2. Nigel A. Caplan, 2017, Grammar Choices for Graduate and Professional Writers, University of Michigan Press, United State of America.

1. Lampiran

Lampiran 1. Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)

Lampiran 2. Instrumen Penilaian (Soal, Rubrik, format dll)

● Write a 1000 words of essay by using coherent paragraphs that consist conjunctions and transitional expression.

Some people believe that counterfeit goods are violence to the designer. Others believe that producing and selling counterfeit goods can provide jobs to the society. Which point of view do you agree with? Use specific reasons and details to explain your answer.

You are required to make english writtings of book summary that you have read recently, consist of 1000 words minimum. Write the essay consequently based on what explained on the book. Use on various vocabularies and adequate grammars use are the best practice.

[illegible]