




	<b>INSTITUT INFORMATIKA &amp; BISNIS DARMAJAYA</b> <b>FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA</b> <b>PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b>			<b>No. Dokumen</b> <b>4FM-DP40103</b>
	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b>			
	<b>No. Revisi</b>		<b>Hal</b> <b>1 dari 12</b>	
<b>MATAKULIAH</b>	<b>KODE MK</b>	<b>SEMESTER</b>		<b>BOBOT SKS</b>
Media Kreatif	DKV23454	5		4
<b>Otorisasi/Pengesahaan</b>   <b>Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I</b>	<b>Dosen Pengembang RPS</b>  <b>M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds</b>	<b>Koordinator Bidang Ilmu (KBK)</b>  <b>M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds</b>	<b>Ketua Program Studi</b>  <b>Abdi Darmawan, ST., M.T.I</b>	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>	<u><b>Sikap</b></u>			
	1. <b>S1</b> - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. <b>S5</b> - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. <b>S9</b> - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	<u><b>Keterampilan Umum</b></u>			
1. <b>KU5</b> Mampu mengimplementasikan metode desain mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.				

**Pengetahuan Umum**

1. **P3** Menguasai pengetahuan teknis desain yang meliputi pemahaman prinsip dan elemen desain aturan / standar, tata letak dan komposisi, pemilihan dan penggunaan huruf dan warna, pemahaman konteks pengguna dan masyarakat,serta pemilihan media dan bahan.
2. **P4** Menguasai teknik berpikir ilmiah yang meliputi teknik observasi, analisis, sintesis, serta berpikir logis dan runut.

**Keterampilan Khusus**

1. **KK1** Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking dan generating idea
2. **KK2** Memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah komunikasi visual melalui pendekatan out of the box, baik bersifat gagasan, rancangan visual, maupun melalui aplikasi media komunikasi dan informasi.
3. **KK3** Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain.
4. **KK7** Mampu mengembangkan diri dan adaptif pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan lingkungan kerja, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional
5. **KK8** Mampu melakukan kegiatan perancangan melalui metodologi desain dengan pendekatan desain grafis, periklanan dan multimedia dengan hasil perancangan yang komunikatif, efektif, efisien dan estetis untuk kebutuhan industri kreatif

<p><b>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>CPMK1</b> Mampu menguasai esensi media kreatif sebagai media visual penyampaian pesan secara teoritis.</li> <li>2. <b>CPMK2</b> Mampu melakukan pengumpulan data verbal dan visual untuk perancangan media kreatif.</li> <li>3. <b>CPMK3</b> Mampu membuat konsep iklan untuk komersil maupun non komersil dalam bentuk naskah maupun <i>brief</i> iklan.</li> <li>4. <b>CPMK4</b> Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan karya media kreatif.</li> <li>5. <b>CPMK5</b> Mampu berkolaborasi dalam proses perancangan media kreatif untuk memecahkan masalah</li> <li>6. <b>CPMK6</b> Mampu mengimplementasikan konteks komunikasi visual kedalam visualisasi media lini atas serta media lini bawah sebagai solusi permasalahan.</li> <li>7. <b>CPMK7</b> Mampu mewujudkan suatu media non konvensional untuk penyampaian pesan</li> </ol>																																																																																																																															
<p><b>Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK</b></p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;"></th> <th style="width: 10%;">CMPK1</th> <th style="width: 10%;">CMPK2</th> <th style="width: 10%;">CMPK3</th> <th style="width: 10%;">CMPK4</th> <th style="width: 10%;">CMPK5</th> <th style="width: 10%;">CMPK6</th> <th style="width: 10%;">CMPK7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Sub-CPMK1</b></td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK2</b></td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK3</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK4</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK5</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK6</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK7</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK9</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK10</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK11</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK12</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK13</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK14</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td><b>Sub-CPMK15</b></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> </tbody> </table>									CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7	<b>Sub-CPMK1</b>	√							<b>Sub-CPMK2</b>	√							<b>Sub-CPMK3</b>	√	√						<b>Sub-CPMK4</b>	√	√	√					<b>Sub-CPMK5</b>	√	√	√	√				<b>Sub-CPMK6</b>	√	√	√	√	√			<b>Sub-CPMK7</b>	√	√	√	√	√			<b>Sub-CPMK9</b>	√	√	√	√	√	√		<b>Sub-CPMK10</b>	√	√	√	√	√	√		<b>Sub-CPMK11</b>	√	√	√	√	√	√		<b>Sub-CPMK12</b>	√	√	√	√	√	√		<b>Sub-CPMK13</b>	√	√	√	√	√	√		<b>Sub-CPMK14</b>	√	√	√	√	√	√	√	<b>Sub-CPMK15</b>	√	√	√	√	√	√	√
	CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7																																																																																																																									
<b>Sub-CPMK1</b>	√																																																																																																																															
<b>Sub-CPMK2</b>	√																																																																																																																															
<b>Sub-CPMK3</b>	√	√																																																																																																																														
<b>Sub-CPMK4</b>	√	√	√																																																																																																																													
<b>Sub-CPMK5</b>	√	√	√	√																																																																																																																												
<b>Sub-CPMK6</b>	√	√	√	√	√																																																																																																																											
<b>Sub-CPMK7</b>	√	√	√	√	√																																																																																																																											
<b>Sub-CPMK9</b>	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
<b>Sub-CPMK10</b>	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
<b>Sub-CPMK11</b>	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
<b>Sub-CPMK12</b>	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
<b>Sub-CPMK13</b>	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
<b>Sub-CPMK14</b>	√	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									
<b>Sub-CPMK15</b>	√	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									

<b>Deskripsi Singkat Matakuliah</b>		Mata kuliah ini bertujuan untuk mematangkan strategi komunikasi visual dengan memanfaatkan media publikasi yang dimulai dari tahapan aspek media, aspek kreatif dan desain. Strategi komunikasi visual dilakukan dengan perencanaan media yang mampu menjangkau target audiens yang ingin dituju, menggunakan media konvensional maupun non konvensional berbentuk digital.					
<b>Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar media komunikasi visual</li> <li>2. Perencanaan kreatif dalam perancangan media iklan</li> <li>3. Pemanfaatan videografi sebagai media lini atas iklan komersil</li> <li>4. Ambient media (Pengerti, tujuan dan manfaat).</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>		<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jefkins, Frank (1997). Periklanan Edisi ke 3. Jakarta: Erlangga</li> <li>2. Lee, Monle and Carla Johnson. (2004). Prinsip-prinsip Pokok Periklanan dalam Perspektif Global. Jakarta:</li> </ol> <p><b>Pendukung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rangkuti, Freddy. (2001). Creative Effective Marketing Plan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</li> </ol>					
<b>Mata Kuliah Syarat</b>							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa memahami dan mengerti mengenai media komunikasi visual.	Pengantar Media Komunikasi Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah dan Diskusi</li> <li>3. LED-PPT</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemanfaatan media dalam konteks komunikasi visual.	

2	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti perencanaan kreatif dalam perancangan media iklan.	<p>Perencanaan kreatif dalam perancangan media iklan.</p> <p>Survey lokasi untuk pengumpulan data verbal dan visual.</p> <p><b>*Tugas 1 (Team project) = Media lini atas berbentuk video komersil (Naskah, Storyboard, file editing dan Publikasi).</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah dan Pengumpulan Data</li> <li>3. LED-PPT-PC</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1	Pengetahuan dalam perencanaan kreatif perancangan media lini	
3	Mahasiswa mampu memahami dalam perancangan konsep iklan	<p>Konsep Iklan melalui media video (pra produksi)</p> <p>Membuat konsep kreatif sesuai dengan data yang diperoleh.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, diskusi dan Brief iklan</li> <li>3. LED-PPT-laptop/PC</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2	Pengetahuan mengenai perancangan konsep dalam iklan	

4	Mahasiswa mampu memahami dalam perancangan naskah iklan komersial	Evaluasi brief dan naskah iklan untuk perancangan media lini atas (Video komersil) dan dilanjutkan ke storyboard iklan.	1. Tatap Muka 2. Asistensi <i>brief</i> iklan 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Kemampuan merumuskan brief iklan (perencanaan, naskah, tim dan jadwal produksi)	2%
5	Mahasiswa mampu merealisasikan brief iklan kedalam bentuk storyboard (sketsa alur cerita)	Evaluasi storyboard secara fungsional dan memperbaiki berdasarkan saran dan masukan.	1. Tatap Muka 2. Asistensi storyboard iklan 3. Sketchbook - Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam penyusunan tahap awal pembuatan iklan (Pra-Produksi).	3%
6	Mahasiswa mampu menguasai produksi (teknik pengambilan gambar) video Iklan	Penyusunan shoolist, jobdesk dan Produksi Iklan (Pengambilan Gambar untuk footage video)	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan produksi footage video 3. Kamera dll	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam pelaksanaan tahap produksi iklan video komersil untuk media lini atas.	

7	Mahasiswa mampu mengerti dalam proses pasca produksi	Evaluasi <i>footage</i> video iklan dan melanjutkan ke tahapan pasca produksi (editing) berdasarkan hasil evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi <i>footage</i> video</li> <li>3. PC/Laptop</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam mengedit video iklan komersial menjadi suatu karya yang kreatif	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9	Mahasiswa mampu membuat video komersil untuk media lini atas.	Evaluasi final video iklan = Gaya visual, <i>dubbing</i> , <i>backsound</i> dan <i>copywriting</i> dan <i>finishing</i> akhir berdasarkan evaluasi. <b>*Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 10.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi final video</li> <li>3.PC/Laptop</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam membuat video komersil untuk media lini atas.	5%

10	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti peran Ambient Media sebagai media kreatif untuk komunikasi visual.	<p>Ambient media (Pengerti, tujuan dan manfaat).</p> <p>Survey isu terkini untuk desain Ambient Media.</p> <p><b>Tugas 2: Perancangan Ambient Media.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, Diskusi dan Pengumpulan data</li> <li>3. LED-PPT-</li> <li>4. E-learning Darmajaya</li> </ol>	200 min	<p>CPMK1</p> <p>CPMK2</p> <p>CPMK3</p> <p>CPMK4</p> <p>CPMK5</p> <p>CPMK6</p>	Pengetahuan mengenai peran ambient media dalam komunikasi visual.
11	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti penyampaian pesan pada khalayak dengan pendekatan sosial.	<p>Kampanye sosial (Non komersil) dan Perumusan konsep kreatif perancangan ambient media sesuai dari isu sosial yang diangkat.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, Diskusi dan konsep visual</li> <li>3. LED-PPT- Sketchbook- PC/Laptop</li> <li>4. E-learning Darmajaya</li> </ol>	200 min	<p>CPMK1</p> <p>CPMK2</p> <p>CPMK3</p> <p>CPMK4</p> <p>CPMK5</p> <p>CPMK6</p>	Pengetahuan dalam penyampaian pesan social pada masyarakat (target audience).

12	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif berdasarkan latar belakang perancangan.	Evaluasi gagasan kreatif (isu yang diangkat), perencanaan kreatif dan dilanjutkan membuat 10 alternatif sketsa berdasarkan latar belakang.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi konsep visual</li> <li>3. Sketchbook-PC/Laptop</li> <li>4</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan mewujudkan gagasan kreatif kedalam konsep kreatif.	
13	Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan konsep kreatif ke tahapan proses desain.	Evaluasi sketsa dan dilanjutkan ke digitalisasi desain berdasarkan setsa terpilih	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Tatap Muka</li> <li>2.Asistensi dan digitalisasi desain</li> <li>3. PC/Laptop</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan konsep kreatif ke tahapan proses desain.	
14	Mahasiswa mampu mengaplikasikan alternatif desain ke final desain ambient media.	Evaluasi alternatif desain dan pemilihan satu desain untuk final desain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi dan digitalisasi final desain</li> <li>3. PC/Laptop</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam finalisasi desain Ambient media untuk kampanye sosial.	

15	Mahasiswa memahami dan mengerti bentuk format pengumpulan tugas 2.	Format pengumpulan tugas (PDF) dan Evaluasi akhir desain ambient media  <b>*Tugas 2 dikumpulkan setelah UAS dalam bentuk (Pdf, dan File Desain)</b>	1 Tatap Muka 2. Ceramah, diskusi dan finalisasi desain. 3. LED-PPT-PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Pengetahuan dalam format pengumpulan tugas.	
16	Ujian Akhir Semester						

## Penilaian dan Rincian Penilaian

### 1. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

## 2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 - 79,5	3,75
3	B+	70 - 74,5	3,5
4	B	65- 69,5	3
5	C	55 - 64,5	2
6	D	30 - 54,5	1
7	E	< 30	0

## 3. Rincian Penilaian

Media lini atas = Video komersil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep kreatif</li> <li>- <i>Copywriting</i></li> <li>- Visual</li> <li>- Estetika</li> <li>- Publikasi,.</li> </ul>	80 - 100  Tugas 1 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5  Tugas 1 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5  Tugas 1 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5  Tugas 1 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5  Tgas 1 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5  Tugas 1 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  Tidak mengerjakan Tugas 1.
Desain <i>Ambient Media</i> Kanpanye Sosial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep kreatif</li> <li>- <i>Copywriting</i></li> <li>- Visual</li> <li>- Estetika</li> <li>- Prototype publikasi.</li> </ul>	80 - 100  Tugas 2 superior sesuai dengan kriteria	75 – 79,5  Tugas 2 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5  Tugas 2 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5  Tugas 2 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5  Tgas 2 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5  Tugas 2 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  Tidak mengerjakan Tugas 2

		penilaian						
-Ujian Tengah Semester (UTS)	UTS Tertulis  UTS Praktek = Desain Media lini bawah komersil.	80 - 100  UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5  UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5  UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5  UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5  UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5  UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  -Tidak mengikuti UAS
Ujian Akhir Semester (UAS)	- UTS Tertulis  - UTS Praktek = Desain <i>ambient media</i> anti korupsi.	80 - 100  UAS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5  UAS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5  UAS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5  UAS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5  UAS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5  UAS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  Tidak mengikuti UAS
Kehadiran	-Memenuhi kehadiran -20 %	20 %  Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 %  Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 %  Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 %  Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 %  Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 %  Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 %  Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20%  - S1 - S5 - S9	20 %  Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 %  Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 %  Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 %  Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.