|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : … |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : KOMPUTER GRAFIS (KOTA) | Kode MK | : VCD 107 |
| Program Studi | : DKV | Penyusun | : Ratno Suprapto, M.Ds. |
| Sks | : 3 | Kelompok Mata Kuliah | : MKK |

1. Deskripsi Singkat :

Berisi mengenai pengenalanprogram perangkat lunak grafis yang menekankan pada pengenalan prinsip dasar kerja perangkat lunak grafis, mencakup; pembuatan, pengolahan gambar dengan metode pendekatan objek yang berbasis ‘*vector*’ dan ‘*bitmap*’. Dalam mendukung dan memenuhi kebutuhan perancangan komunikasi visual.

1. Unsur Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa dapat menguasai teknik dan prinsip komputer grafis yang berbasis ‘*vector*’ dan ‘*bitmap*’.

1. Komponen Penilaian : Kemampuan teknik dasar, prinsip komputer grafis, kreativitas dan aplikasi.
2. Kriteria Penilaian : Kemampuan teknik dasar, prinsip prinsip komputer grafis, kreativitas perancangan dan aplikasi.
3. Daftar Referensi :
	* + Madcoms:,“Adobe Illustrator CS6”, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013.
		+ Madcoms:,“Adobe Photosop CS6”, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2012.
		+ Madcoms:,“Membuat berbagai macam desain dengan Adobe InDesign CS6”, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2012.

1. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1-2 | Mampu memahami prinsip dasar komputer grafis  | Prinsip dasar komputer grafis | diskusi & praktika | Mampu menguasai teknik komputer grafis pada media. |  5% | kompetensi Khusus |
| 3-5 | Mampu memahami dan menguasai prinsip dasar penguasaan teknik vertor | Prinsip dasar 3 Dimensi  | diskusi & praktika |  Mampu mengaplikasikan perancangan berbasis vector |  10% | kompetensi  khusus |
| 6-7 | Mampu memahami dan menguasai prinsip dasar penguasaan teknik Bitmap | Image & motion  | diskusi & praktika | Mampu mengaplikasikan perancangan berbasis Bitmap | 10 % | kompetensi khusus |
| 8-10 | Mampu memahami dan menguasai prinsip dasar penguasaan teknik Bitmap dan animasi | Image & visual, animation | diskusi & praktika | Mampu mengaplikasikan perancangan berbasis Bitmap dan animasi | 10% | kompetensi khusus |
| 11-12 | Mampu memahami dan menguasai prinsip dasar penguasaan teknik Bitmap dan vector | Image & visual, animation | diskusi & praktika | Mampu mengaplikasikan perancangan berbasis Bitmap dan vector | 10 % | kompetensi khusus |
| 13-14 | Mampu memahami dan menguasai prinsip dasar penguasaan teknik Bitmap, vector dan multipage dalam satu media. | Audio, image, animation, editing & rendering | diskusi & praktika | Mampu mengaplikasikan perancangan berbasis Bitmap, vector dan multipage dalam satu media. | 15 % | kompetensi khusus |

Bobot UTS & UAS masing - masing 20%

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : KOMPUTER MULTIMEDIA | Kode MK | : VCD 108 |
| Minggu ke | : 4, 10, 13 | Tugas ke | : 1-3 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa mampu merancang kebutuhan perancangan multimedia dengan baik. |
| Uraian Tugas: | 1. Mengolah gambar diam menjadi gambar gerak

  |
|  | 1. Mengolah gambar gerak dengan memanipulasi objek
 |
|  | 1. Mengolah dan menyatukan objek suara dan gambar
 |
|  | 1. Ekspolasi ide dan konsep pada digital multimedia
 |
| Kriteria Penilaian: | Kemampuan teknik dasar, prinsip komputer multimedia, kreativitas perancangan dan aplikasi pada media digital. |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| A A- |  90 - 100 80 - 89  |  Mampu menyelesaikan tugas dengan baik melebihi target capaian disertai proses lengkap |
| B+ B B - |  75 - 7970 - 7465 - 69  | Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai target capaian |
| C+C C- |  60 - 64 55 - 59 50 - 54  | Menyelesaikan tugas dibawah standar target capaian |
|  D |  30 - 49  | Menyerahkan tugas melewati batas waktu, tidak memenuhi standar minimal capaian |
|  E | 0 | Tidak mengerjakan tugas atau mengikuti ujian tertulis maupun praktika |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1Februari 2016, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2015/ 2016 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan
 | Ratno Suprapto, M.Ds.Dosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan & Persetujuan
 | Drs. Deden Maulana, M.Ds.Ketua Prodi |  |  |
| 1. Penetapan
 | Prof. Emirhadi SugandaWakil Rektor |  |  |