





Mata Kuliah	Dasar Komputer Grafis	Tanggal	1 Agustus 2023
Kode MK	DKV 105	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	Semester	1
	P (Praktik/Praktikum)		
Dosen Pengembang RPS, Ttd	Koordinator Keilmuan, Ttd	Kepala Program Studi, Ttd	Dekan Ttd
 Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	 Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	 Retno Purwanti, S.Ds., M.Ds.	 Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL06	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.
	CPL07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.			
	CPL12	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.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	23-DKV-CPMK-061				
	23-DKV-CPMK-062				
	23-DKV-CPMK-071				
	Times 23-DKV-CPMK-121				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)					
	23-DKV-SCPMK-0611				
	23-DKV-SCPMK-0621				
	23-DKV-SCPMK-0712				
	23-DKV-SCPMK-1214				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK ...
CPMK1			√		
CPMK2	√				
CPMK3				√	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot

<p>Deskripsi Singkat MK</p>	<p>Mata kuliah ini memberikan pemahaman dasar tentang teknologi dan aplikasi komputer grafis dalam desain. Mata kuliah ini terdiri dari beberapa topik utama, di antaranya adalah prinsip dasar desain grafis, pengenalan software komputer grafis, teknik dasar pembuatan gambar vektor dan raster, serta aplikasi komputer grafis dalam pembuatan desain visual. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar desain grafis seperti komposisi, warna, tipografi, dan prinsip-prinsip desain lainnya yang relevan dengan penggunaan teknologi komputer grafis. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari software komputer grafis untuk pembuatan gambar vektor dan raster. Selama kuliah, mahasiswa akan diberikan latihan dan tugas-tugas untuk mempraktikkan pemahaman mereka tentang teknologi dan aplikasi komputer grafis dalam pembuatan desain visual. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang solid tentang teknologi dan aplikasi komputer grafis dalam desain, serta keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya dalam lingkungan industri desain. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan teknologi komputer grafis secara efektif dan kreatif dalam proses desain visual yang komunikatif.</p>
<p>Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</p>	
<p>Pustaka</p>	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Madcoms; "Adobe Illustrator CS6", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013. 2. Madcoms; "Adobe Photosop C6", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2012. 3. Madcoms; "Membuat berbagai macam desain dengan Adobe InDesign CS6", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013. 4. Adobe Press, Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release). Adobe Press, 2017 5. Adobe Press, Adobe IPhotosho CC Classroom in a Book (2018 release). Adobe Press, 2017 6. Adobe Press, Adobe InDesign CC Classroom in a Book (2018 release). Adobe Press, 2017 7. Rustan, Surianto, Layout Dasar & Penerapannya, Penerbit Gramedia , 2018

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	Pendukung																		
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:																		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Illustrator CC 2018 2. Adobe Photoshop CC 2018 3. Adobe InDesign CC 2018 																		
	Perangkat Keras:																		
	Komputer (Laptop, PC)																		
Dosen Pengampu																			
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	15	Ujian Akhir Semester	15	Presensi/Kehadiran	20	Tugas	30	Project	-	Kuis	-	Diskusi Kelas	20	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	15																		
Ujian Akhir Semester	15																		
Presensi/Kehadiran	20																		
Tugas	30																		
Project	-																		
Kuis	-																		
Diskusi Kelas	20																		
...																			

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	Mampu memahami wawasan tentang perangkat lunak dan fungsi computer grafis secara umum	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide				<ul style="list-style-type: none"> Gambaran umum Komputer Grafis Jenis-jenis Komputer Grafis Fungsi perangkat lunak komputer grafis 		
2	Mampu menguasai dan mengaplikasikan perangkat Lunak berbasis VECTOR melalui software Adobe Illustrator CC untuk kebutuhan perancangan media cetak dan digital	a. Ketepatan analisis b. Kerapian sajian c. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 		<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan gambaran umum tentang basis vector. Pengenalan dan fungsi Tool Adobe Illustrator. Prinsip Layout dalam desain 		
3		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 		Membuat objek Basic Geometri vector dengan Teknik pen tool		
4		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 		<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Prinsip dan Elemen dalam desain dan Komputer Grafis. -Tool Pathfinder, Aline dan masking. Latihan: 1. Membuat desain LEAFLET dengan 3halaman. 2. Teknis/Prinsip/Elemen desain	
5		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 			Teknik Cropping, Masking, Anchor Point di Adobellustrator. Latihan: Pop Art Vector	
6		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 			Pengenalan Adobe Photoshop: Fungsi, Tools dan Aplikasi	
7	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 			Teknik Magic Wand, Pen Tool, Selection and Cutting Objek,		

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)	Luring (5)	Daring (6)	• (7)	
						Feather pada Adobe Photoshop. Latihan: Sampul Majalah desain	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Mampu menguasai dan mengaplikasikan perangkat Lunak berbasis BITMAP melalui software Adobe Photoshop CC untuk kebutuhan perancangan media cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 		Evaluasi UTS dan Teknik Photoshop scale, distort, skew dan rotate.	
10		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 		Teknik Digital Imaging Pada Adobe Photoshop: 1. Content Aware 2. Puppet Warp 3. Scale/Distort/Warp	
11		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 		Pengenalan Tool dan Teknik Timeline animation dalam Adobe Photoshop: Latihan: Motion Graphic Gif Animation	
12		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Pengenalan Tool dan Fungsi Adobe Indesign sebagai Software Desktop Publishing	
13		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Materi Insert Special Character dan Text Wrap di Adobe InDesign	
14	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otenti 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	nput konten Visual dan Teks pada layout Majalah(Headline, Subheadline, Body copy/text)		
15	a. Gambaran umum konsep pitching ide bisnis	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Input konten Visual dan Teks pada layout Majalah(Headline, Subheadline, Body copy/text)		

**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)	Luring (5)	Daring (6)	• (7)	
		b. Strategi dan sistematika pitching					
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						