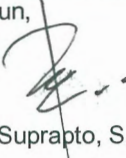

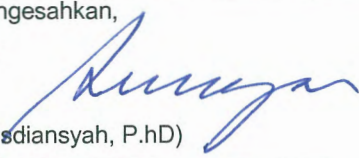


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID104 Komputer Grafis

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 20 Maret 2019
Mata Kuliah	: Komputer Grafis	Kode MK	: VID104
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 2
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun, Ttd  (Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	Menyetujui, Ttd  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds)	Mengesahkan, Ttd  (Resdiansyah, P.hD)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - Universitas
	I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	IV.B1: Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital
	II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.
Deskripsi Singkat MK	CP-MK
	MK1: Mampu memahami perangkat lunak komputer grafis
	MK2: Mampu menguasai tool-tool dalam perangkat lunak komputer grafis.
	MK3: Mampu merancang karya desain dengan berbasis <i>vector</i>
	MK4: Mampu merancang karya desain dengan berbasis <i>Bitmap</i> dan <i>Digital Imaging</i>
	MK5: Mampu Merancang karya desain berbasis <i>multipage/desktop publishing</i>
	MK6: Mampu menjelaskan konsep perancangan komputer grafis
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Prinsip dasar Komputer Grafis 2. Prinsip & Teknik Komputer Berbasis Vector 3. Prinsip & Teknik Komputer Berbasis Bitmap 4. Prinsip & Teknik Komputer Berbasis Vector & Bitmap
Pustaka	Utama
	1. Madcoms; "Adobe Illustrator CS6", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013. 2. Madcoms; "Adobe Photosop C6", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2012.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID104 Komputer Grafis

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	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, Suriyanto, Layout Dasar & Penerapannya, Penerbit Gramedia , 2018	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	1. Adobe Illustrator CC 2018 2. Adobe Photoshop CC 2018 3. Adobe InDesign CC 2018	Komputer PC/Mac
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat	Tanpa Prasyarat	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID104 Komputer Grafis

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(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"> Edukatif Otentik Subjektif 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<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 <i>software Adobe Illustrator CC</i> untuk kebutuhan perancangan media cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kerapian sajian c. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<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 Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat objek Basic Geometri vector dengan Teknik <i>pen tool</i> 	
4		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dan Elemen dalam desain dan Komputer Grafis. -Tool Pathfinder, Aline dan masking. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID104 Komputer Grafis

					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 • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Teknik Cropping, Masking, Anchor Point di Adobellustrator. Latihan: Pop Art Vector	
6	Mampu menguasai dan mengaplikasikan perangkat Lunak berbasis BITMAP melalui <i>software Adobe Photoshop CC</i> untuk kebutuhan perancangan media cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<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 • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Teknik Magic Wand, Pen Tool, Selection and Cutting Objek, Feather pada Adobe Photoshop. Latihan: Sampul Majalah desain	
8	Mampu merancang media poster, flyer dan cover DVD musik berbasis vector dan bitmap (digital Imaging) dengan format digipack 8 halaman.					
9	Mampu menguasai dan mengaplikasikan perangkat Lunak berbasis BITMAP melalui <i>software Adobe Photoshop CC</i> untuk kebutuhan perancangan media cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Evaluasi UTS dan Teknik Photoshop scale, distort,skew dan rotate. Latihan: Mockup Design (stationary& Packaging Design)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID104 Komputer Grafis

10		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<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 • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Pengenalan <i>Tool</i> dan Teknik Timeline animation dalam Adobe Photoshop: Latihan: Motion Graphic Gif Animation.	
12	Mampu menguasai dan mengaplikasikan perangkat Lunak berbasis kombinasi VECTOR & BITMAP melalui software Adobe In Design CC untuk kebutuhan perancangan media Dekstop Publishing cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Pengenalan <i>Tool</i> dan Fungsi <i>Adobe Indesign</i> sebagai <i>Software Desktop Publishing</i>	
13		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Materi <i>Insert Special Character</i> dan <i>Text Wrap</i> di <i>Adobe InDesign</i>	
14		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Input konten Visual dan Teks pada layout Majalah(Headline, Subheadline, Body copy/text)	
15		a. Gambaran umum konsep <i>pitching</i> ide bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<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
VID104 Komputer Grafis**

		b. Strategi dan sistematika <i>pitching</i>				
16	Final Artwork Design (FA) Majalah: Merancang Majalah 40 halaman dengan konten dan unsur desain majalah.					

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini