

**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI  
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : TEKNOLOGI CETAK PROGRAM STUDI : S1  
NAMA DOSEN PENGAMPU : Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn.  
Katrין Nur Nafi'ah Ismoyo, S. Pd,. M. Pd.  
SEMESTER : GANJIL

**Learning Outcome**

**A. Primer**

Mampu menerapkan Pemahaman tentang teknologi cetak digital manajemen cetak digital yang efektif, efisien dalam proses produksi dan biaya produksi, serta mampu menghasilkan karya desain yang dapat diproduksi dengan teknologi cetak digital

**B. Sekunder**

Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.

Mampu merancang karya desain grafis berbasis vektor dan bitmap untuk teknik cetak digital


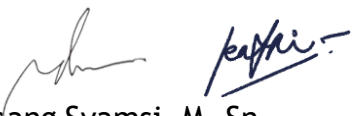

Menguasai tahapan perancangan dimulai dari pemilihan bahan media sampai dengan produksi cetak digital

Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.

\*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di [bit.ly/rps-visi](http://bit.ly/rps-visi)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengkategorikan
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menugaskan	Menanggunglangi
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagikan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahakan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Meramalkan	Melatih		Memadukan
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer		Membatas
Menulis		Memproses			Mereparasi
		Mengaitkan			Menampilkan
		Menyusun			Menyiapkan
		Mensimulasikan			Memproduksi
		Memecahkan			Merangkum
		Melakukan			Merekonstruksi
		Meramalkan			

**PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)**

		<b>SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA</b> <b>DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> <b>PROGRAM STUDI S1</b>			
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Teknologi Cetak	SK313	Matakuliah Ket. Khusus	3	3	10 Agustus 2022
<b>Otorisasi</b>		<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Ketua Jurusan</b>	
		 Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn. Katrin Nur Nafi'ah I, S. Pd., M, Pd.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>				
	KK 13	1. Mampu Menerapkan pemahaman tentang Digital <i>work flow</i> dalam industri grafika 2. Mampu menerapkan manajemen cetak digital secara efisien, efektif dalam proses produktif 3. Mampu menghasilkan karya desain grafis yang dapat di produksi dengan teknologi digital 4. Menguasai tahapan proses perancangan layout, media bahan yang digunakan teknik cetak digital 5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
		1. Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis, dari persiapan, penentuan bahan media yang tepat untuk cetak offset dan digital printing 2. Mahasiswa mampu menerapkan bleed dan aplikasi color bar, register, CMYK dalam pra cetak 3. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis Mesin offset, area cetak dan acuan cetak 4. Mahasiswa mampu menerapkan Imposisi pra cetak 5. Mahasiswa mampu menerapkan Teknologi cetak digital dalam rancangan desainnya 6. Mahasiswa mampu menerapkan Transfer digital dalam media gelas / mug 7. Mahasiswa mampu mengaplikasikan Cetak blind emboss dan foil stamping 8. Mahasiswa mampu menerapkan Cutting digital bahan Flexi gold, mesin press 9. Mahasiswa mampu menerapkan ink sublimasi transfer digital di media keramik, pin, T-Shirt			

<b>Pokok Bahasan</b>	Perkuliahan ini merupakan aplikasi dari pengetahuan desain grafis yang dapat diproduksi dengan teknologi cetak digital di berbagai bahan atau media
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan alur kerja industri grafika , work flow teknologi cetak offset dan cetak digital</li> <li>2. Penerapan bleed dan aplikasi color bar, register, CMYK dalam pra cetak</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Jenis Mesin offset, area cetak dan acuan cetak</li> <li>4. Imposisi</li> <li>5. Teknologi cetak digital</li> <li>6. Transfer digital</li> <li>7. Cetak blind emboss dan foil stamping</li> <li>8. Cutting digital bahan Flexi gold, mesin press</li> <li>9. Penerapan ink sublimasi transfer digital di media keramik, pin, T-Shirt</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Designer handbook dalam cetak dan digital printing</li> <li>2. Color Chart dan Color guide</li> <li>3. Anne Dameria, 2004 Digital Workflow Cetak Dalam Industri grafika, Link &amp; Match</li> <li>4. Color Management pada Photoshop, dasar color management</li> <li>5. Proses Color Finder with prepress guide</li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator</li> <li>2. Perangkat Keras : LCD, Projector, Mesin Press, mesin cetak press Mug, Mesin pin.</li> </ol>
<b>Team Teaching</b>	Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn., Katrin Nur Nafi'ah I, S. Pd,. M. Pd.
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>1(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang perihal alur kerja industri</li> </ul>	Mampu menjelaskan tentang alur kerja jenis teknik cetak di	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan	Teori & diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b>	<i>Work flow</i> cetak Indonesia
	grafika dan <i>work flow</i> cetak offset dan digital di Indonesia secara umum <ul style="list-style-type: none"> <li>Kontrak perkuliahan</li> </ul>	Indonesia dan kontrak perkuliahan	<b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.	50 Menit x 3 (SKS)	Designer dalam produksi cetak
2	(C1) Mahasiswa mampu Mengidentifikasi pra cetak offset dan digital printing	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan <i>bleed, color bar, register</i>	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk Penilaian:</b> hasil penerapan	Teori dan diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	Designer dalam produk cetak dan digital printing
3	(C4) Mahasiswa mampu Menerapkan model C,M,Y,K, dan RGB	Kemampuan menjelaskan jenis model CMYK dalam color chart	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menganalisa  <b>Bentuk Penilaian:</b> Tugas pembuatan model warna RGB dan CMYK	Teori dan Diskusi praktek pendampingan  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	Designer dalam produk cetak dan digital printing
4	(C5) Mahasiswa mampu mengidentifikasi kerja mesin offset	Kemampuan menjelaskan urutan sistim kerja mesin offset. Acuan cetak , area cetak, format desain	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam efisien bahan kertas dan menafsirkan format desain  <b>Bentuk Penilaian:</b> Kemampuan melayout, mengatur imposition	Pemaparan contoh-format desain, efisien bahan kertas <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing

5	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan imposisi format desain dan menghitung biaya produksi dalam cetak offset	Kemampuan untuk menerapkan biaya produksi secara mandiri	<b>Kriteria:</b> Kemampuan merekonstruksi kembali format desain dan biaya produksi <b>Bentuk penilaian:</b> Hasil karya desain pra cetak, melalui Praktek	mencontohkan format imposisi dan menghitung biaya produksi <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing
6	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis brosur ukuran A3 ful color CMYK, dengan Bleed, color bar, register	Kemampuan me layout perancangan brosur	<b>Kriteria:</b> Kemampuan menggali ide dan menyusun, menata layout dan mempertimbangkan mengefisienkan bahan baku kertas biaya cetak <b>Bentuk penilaian:</b> Kreativitas dalam menyusun menata brosur hingga layak naik cetak	Teori, pemaparan contoh-contoh, desain grafis berbasis vektor <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing
7	(C6) Kunjungan Kuliah, Mahasiswa mampu membuktikan dengan melihat langsung proses cetak offset dan digital printing. Kunjungan tempat industri graf	Kemampuan untuk menganalisa proses cetak dan produksi secara teori dan melihat langsung praktek dilapangan	<b>Kriteria:</b> Kemampuan menyebut kembali urutan proses cetak offset dan cetak digital  <b>Bentuk penilaian:</b> Karya tugas yang dihasilkan	Pendampingan belajar materi di lapangan <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	

8	(C1) Mahasiswa memiliki pengetahuan cetak Hot Print dan emboss	Kemampuan untuk menjelaskan proses terjadinya cetak emboss dan hot print(C2)	<b>Kriteria:</b> Mengurutkan proses cetak hot print dan emboss secara benar <b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui tugas cetak emboss secara manual	Teori dan pemaparan contoh secara praktek proses emboss secara manual dan hot print <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing
9	<b>Ujian Tengah Semester:</b>  (C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak emboss brandname gaya tipografi vintage diatas kertas karton secara manual	Kemampuan menerapkan proses cetak emboss dengan alat sederhana secara manual	<b>Kriteria:</b> Tahapan proses cetak emboss secara manual dari pemilihan tipografi dan bahan karton dan efek emboss yang dihasilkan <b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil karya praktek	Teori, pemaparan contoh secara praktek  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing
10-11	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak digital teknik transfer dengan tinta sublimasi  Diatas media mug/Pin	Kemampuan menerapkan proses cetak digital dengan print tinta sublimasi dengan mesin press dan mesin Pin	<b>Kriteria</b> Mengoperasikan cetak digital dengan teknik transfer digital dengan mesin pres secara benar <b>Bentuk Penilaian.</b> Melalui tugas praktek	Pendampingan teori dan praktek proses cetak digital teknik transfer digital <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
12-13	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis logo dan merek produk UMKM aplikasi teknik cutting bahan polyflex gold diatas kaos dengan mesin press	Kemampuan merancang logo dan merek produksi UMKM aplikasi teknik cutting bahan polyflex di media	<b>Kriteria</b> Proses tahapan dari pemilihan bahan tehnik cutting mesin dan proses pres mesin pres <b>Bentuk penilaian</b>	Teori dan pendampingan pemaparan proses teknik digital print <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing

		kaos dengan mesin pres	Hasil tugas karya cetak digital teknik cutting		
14-15	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan imposisi dalam perancangan, poster, cover buku, pembatas buku, kartunama dalam area satu plate, dalam proses cetak offset dan digital	Kemampuan me layout dan imposisi menerapkan bleed, coor bar, efisein kertas, dan pemilihan jenis mesin offset	<b>Kriteria</b> Kemampuan mempersiapkan pra cetak secara benar  <b>Bentuk penilaian</b> Melalui tugas hasil karya	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Color Chart dan Color guide  Designer handbook dalam cetak dan digital printing
16	(C6) Mahasiswa mampu menghitung biaya produksi  Dalam proses cetak digital dan biaya produksi cetak offset	Kemampuan mengkalkulasi biaya acuan cetak, kertas, plate, cetak mesin mesin offset, print digital	<b>Kriteria</b> Kesesuaian dan efisien dalam penggunaan bahan cetak offset dan cetak digital  <b>Bentuk penilaian</b> Melalui hasil tugas	Teori dan pemaparan contoh pendampingan praktek <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 6 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing



### Rencana Evaluasi

No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil tugas	-	40	Hasil karya tugas, Mingguan
3	Kognitif/ Pengetahuan	Tugas	5	Pengetahuan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah aplikatif, disetiap pertemuan
		Ujian Tengah Semester	20	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses praktek
		Ujian Akhir Semester	25	Ujian Akhir Semester merupakan telah di finalisasi

