

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

NAMA MATA KULIAH : PROSES CETAK SARING PROGRAM STUDI : S1  
NAMA DOSEN PENGAMPU : M Danang Syamsi, M.Sn  
SEMESTER : GENAP

### Learning Outcome

#### A. Primer

Mampu menerapkan Prinsip dasar dan proses cetak saring sehingga mampu mengimplementasikan rancangan desain ke dalam berbagai media

#### B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.

Mampu merancang karya desain grafis berbasis vektor untuk teknik cetak saring Menguasai tahapan perancangan dimulai dari pemilihan bahan media sampai dengan produksi cetak (Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.

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

PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

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

ANALISIS INTRUKSIONAL PROSES CETAK SARING S1

		<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
Proses cetak Saring		Matakuliah Ket. Khusus	3	2	24 Februari 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		M. Danang Syamsi, M.Sn		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu Merancang karya dkv yang dapat diproduksi dengan teknik cetak saring berbasis air dan minyak</li> <li>2. Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.</li> <li>3. Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya Desain grafis berbasis vektor</li> <li>4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari Desain , bahan, tinta sampai dengan produksi karya.</li> <li>5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.</li> </ol>
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis, dari pembuatan klise sampai penentuan bahan media yang tepat untuk cetak saring berbasis air dan minyak</li> </ol>
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Perkuliahan ini merupakan aplikasi dari pengetahuan desain grafis yang dapat diproduksi dengan cetak saring yang berbasis air maupun minyak, di berbagai bahan atau media	
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik cetak mencetak di Indonesia</li> <li>2. Jenis alat dan bahan untuk produk cetak saring</li> <li>3. Jenis klise /film yang digunakan Produksi cetak saring</li> <li>4. Desain grafis berbasis vektor</li> <li>5. Proses pisah warna dalam klise</li> <li>6. Proses teknik cetak berbasis air dan minyak</li> <li>7. Proses afdruk</li> <li>8. Trik teknik cetak plastik, gelas /mug</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perihal cetak mencetak</li> <li>2. Pedoman cetak sablon</li> <li>3. Teknik dasar Sablon Manual</li> <li>4. Designer dalam produksi cetak dan Digital printing</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, meja cetak saring, screen, ,Ink, photozol TZ, 199, Rabber, Fasdey</li> </ol>	
<b>Team Teaching</b>	M Danang Syamsi	

Mata Kuliah Syarat	

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 cetak mencetak di Indonesia secara umum</li> <li>Kontrak perkuliahan</li> </ul>	Mampu menjelaskan tentang jenis teknik cetak di Indonesia dan kontrak perkuliahan	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p>	Teori & diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Perihal cetak mencetak, Kanisius  Designer dalam produksi cetak
2	(C1) Mahasiswa mampu Mengidentifikasi cetak berbasis air dan berbasis minyak	Kemampuan menjelaskan bahan dan alat screen cetak berbasis air dan berbasis minyak	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> kuis diakhir perkuliahan.</p>	Teori dan diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	Pedoman cetak sablon  Teknik dasar sablon manual
3	(C4) Mahasiswa mampu Menganalisa karya Desain grafis dan jenis Klise dalam acuan cetak produksi cetak saring	Kemampuan menjelaskan jenis desain grafis dan klise acuan yang tepat	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menganalisa</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p>	Teori dan Diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	

		untuk aplikasi cetak saring	Tugas pembuatan klise dari kertas		
4	(C5) Mahasiswa mampu menerapkan klise kertas sebagai acuan cetak saring dengan teknik potong dengan cutter	Kemampuan menerapkan pemotongan kertas sebagai klise acuan cetak	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam memotong kertas dan menafsirkan tugas</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Kemampuan menggali dan me layout potong kertas sebagai klise</p>	<p>Pemaparan contoh-contoh karya klise kertas potong sebagai acuan cetak basis air</p> <p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>	
5	(C3) Mahasiswa mampu melakukan proses cetak satu warna dengan klise kertas diatas bahan kain	Kemampuan untuk menerapkan tahapan proses cetak dengan klise kertas secara mandiri	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan merekonstruksi kembali</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Hasil karya cetak, aspek kerataan tinta, tajam, bersih</p>	<p>mencontohkan teknik cetak dengan rakel dan screen diatas klise kertas.</p> <p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>	Teknik dasar cetak sablon
6	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis potrait diri berbasis vektor	Kemampuan untuk menkreasikan secara teknik foto diri dari bitmap ke vektor	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan menggali ide dan menyusun garis vektor</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Kreativitas dalam menyusun gelap terang dalam garis wajah potrait diri dalam imajinasi</p>	<p>Teori, pemaparan contoh-contoh, desain grafis berbasis vektor</p> <p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>	

7	(C6) Mahasiswa mampu menerapkan pecah warna dalam desain grafis berbasis vektor dengan klise kertas kalkir	Kemampuan untuk memisah warna secara benar dalam pembuatan klise	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan mengedit gambar</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Kreativitas secara teknik dalam pecah warna</p>	Teori, pemaparan contoh secara praktek teknik pecah warna <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
8	(C1) Mahasiswa memiliki pengetahuan mengafdruck klise kalkir di screen T 77	Kemampuan untuk melakukan proses adruk dengan klise kalkir,screen T77 dengan Photozol TZ	<p><b>Kriteria:</b> Melakukan proses afdruck secara benar</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui proses koreksi sebelum cetak</p>	Teori dan pemaparan contoh secara praktek proses afdruck <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
9	<p><b>Ujian Tengah Semester:</b></p> <p>(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak satu warna dengan screen T 77, tinta rubber dan fasdey</p>	Kemampuan untuk praktek cetak satu warna dengan screen T77 diatas media T Shirt	<p><b>Kriteria:</b> Tahapan proses cetak dengan klise kalkir diatas T -Shirt ,Ketepatan menyusun tinta,memilih warna sesuai desain</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui praktek, aspek kerataan tinta, artistik, tajam</p>	Teori, pemaparan contoh secara praktek proses cetak satu warna <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
10-11	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak dua ( 2-3) warna dengan screen T 77, Tinta rubber dan fasdey	Kemampuan untuk menyelesaikan proses cetak 2-3 warna	<p><b>Kriteria</b> Tepat warna tumpukkan antara 1-3 warna</p> <p><b>Bentuk Penilaian.</b> Melalui praktek</p>	Pemaparan contoh secara praktek <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	

12	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis merek produk UMKM beserta klisenya, aplikasi cetak saring berbasis minyak di media plastik	Kemampuan merancang merek produksi UMKM dan klise sebagai acuan cetak	<p><b>Kriteria</b> Efisiensi waktu dan menyusun layout grafis merek</p> <p><b>Bentuk penilaian</b> Melalui diskusi</p>	Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi	
13-14	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses afdruk dan proses cetak berbasis minyak diatas media plastik dengan screen T 165, tinta Epi, minyak M3, Obat afdruk Photozol 199	Kemampuan untuk mempersiapkan teknis bahan dan alat cetak dan tahapan proses cetak berbasis minyak	<p><b>Kriteria</b> Kemampuan mempersiapkan dan mencontohkan.</p> <p><b>Bentuk penilaian</b> Melalui praktek</p>	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan	
14	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis merek produk UMKM dan klisenya, aplikasi cetak saring di media gelas/mug	Kemampuan men desain grafis merek UMKM	<p><b>Kriteria</b> Kesesuaian desain dengan konsep produk UMKM</p> <p><b>Bentuk penilaian</b> Melalui diskusi</p>	Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi	
15-16	(C6) Mahasiswa mampu menerapkan Proses afdruk dengan Photozol 199, trik proses cetak saring berbasis minyak dimedia gelas/mug, dengan screen T 165, Tinta Epi, Minyak M3,	Kemampuan merancang dan mencetak dibasis minyak dengan trik di media gelas/mug	<p><b>Kriteria</b> Kemampuan dengan trik cetak</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> Melalui praktek dan pendampingan</p>	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan	

--	--	--	--	--	--

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 ke 5-14
		Ujian Tengah Semester	20	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses pra produksi cetak
		Ujian Akhir Semester	25	Ujian Akhir Semester merupakan telah di finalisasi