

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH : PRODUKSI GRAFIKA PROGRAM STUDI : D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : M Danang Syamsi, M.Sn
SEMESTER : GANJIL

Learning Outcome

A. Primer

Mampu menerapkan karya desain DKV yang dapat diproduksi dengan teknik cetak saring berbasis air dan minyak KK 7)

B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik. (KU 3)

Mampu merancang karya desain grafis berbasis vektor untuk teknik cetak saring(KU 4)

Menguasai tahapan perancangan dimulai dari pemilihan bahan media sampai dengan produksi cetak (PP 7)

Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi


PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

| 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 | Mengategorikan | 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 | Menanggulangi |
| 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 | Membagankan | 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 | Memerintahkan | 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 | | | |

ANALISIS INTRUKSIONAL PRODUKSI GRAFIKA D3



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

| Mata Kuliah | Kode | Rumpun MK | SKS | Semester | Tanggal Penyusunan |
|---|---|--|-----|---|--------------------|
| Produksi Grafika | | Matakuliah Ket. Khusus | 3 | 2 | 24 Februari 2024 |
| Otorisasi | | Dosen Pengembang RPS | | Ketua Jurusan | |
| | | M. Danang Syamsi, M.Sn | |  Dwisanto Sayogo, M.Ds. | |
| Capaian Pembelajaran | Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) | | | | |
| | | 1. Mampu Merancang karya dkv yang dapat diproduksi dengan teknik cetak saring berbasis air dan minyak 2. Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik. 3. Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya Desain grafis berbasis vektor 4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari Desain , bahan, tinta sampai dengan produksi karya. 5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. | | | |
| | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | |
| | | 1. Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis, dari pembuatan klise sampai penentuan bahan media yang tepat untuk cetak saring berbasis air dan minyak | | | |
| Deskripsi Singkat Mata Kuliah | Perkuliahan ini merupakan aplikasi dari pengetahuan desain grafis yang dapat diproduksi dengan cetak saring yang berbasis air maupun minyak, di berbagai bahan atau media | | | | |
| Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan | 1. Teknik cetak mencetak di Indonesia 2. Jenis alat dan bahan untuk produk cetak saring 3. Jenis klise /film yang digunakan Produksi cetak saring 4. Desain grafis berbasis vektor | | | | |

| | |
|---------------------------|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 5. Proses pisah warna dalam klise 6. Proses teknik cetak berbasis air dan minyak 7. Proses afdruk 8. Trik teknik cetak gelas /mug |
| Pustaka | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perihal cetak mencetak 2. Pedoman cetak sablon 3. Teknik dasar Sablon Manual 4. Designer dalam produksi cetak dan Digital printing |
| Media Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator 2. Perangkat Keras : LCD, Projector, meja cetak saring, screen, ,Ink, photozol TZ, 199, Rabber, Fasdey |
| Team Teaching | 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"> • 1(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang perihal cetak mencetak di Indonesia secara umum • Kontrak perkuliahan | Mampu menjelaskan tentang jenis teknik cetak di Indonesia dan kontrak perkuliahan | <p>Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p> | <p>Teori & diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p> | <p>Perihal cetak mencetak, Kanisius</p> <p>Designer dalam produksi cetak</p> |

| | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|
| | | | | | |
| 2 | (C1) Mahasiswa mampu Mengidentifikasi cetak berbasis air dan berbasis minyak | Kemampuan menjelaskan bahan dan alat screen cetak berbasis air dan berbasis minyak | Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: kuis diakhir perkuliahan. | Teori dan diskusi Waktu Perkuliahan: 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 untuk aplikasi cetak saring | Kriteria: Ketepatan dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Tugas pembuatan klise dari kertas | Teori dan Diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS) | |
| 4 | (C5) Mahasiswa mampu menerapkan klise kertas sebagai acuan cetak saring dengan teknik potong dengan cutter | Kemampuan menerapkan pemotongan kertas sebagai klise acuan cetak | Kriteria: Ketepatan dalam memotong kertas dan menafsirkan tugas Bentuk Penilaian: Kemampuan menggali dan me layout potong kertas sebagai klise | Pemaparan contoh-contoh karya klise kertas potong sebagai acuan cetak basis air Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS) | |
| 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 | Kriteria: Kemampuan merekonstruksi kembali Bentuk penilaian: | mencontohkan teknik cetak dengan rakel dan screen diatas klise kertas. Waktu Perkuliahan: | Teknik dasar cetak sablon |

| | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|
| | | | Hasil karya cetak, melalui Praktek | 50 Menit x 3 (SKS) | |
| 6 | (C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis potrait diri berbasis vektor | Kemampuan untuk menkreasikan secara teknik foto diri dari bitmap ke vektor | <p>Kriteria: Kemampuan menggali ide dan menyusun garis vektor</p> <p>Bentuk penilaian: Kreativitas dalam menyusun gelap terang dalam garis wajah potrait diri dalam imajinasi</p> | Teori, pemaparan contoh-contoh, desain grafis berbasis vektor | <p>Waktu Perkuliahan: 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>Kriteria: Kemampuan mengedit gambar</p> <p>Bentuk penilaian: Kreativitas secara teknik dalam pecah warna</p> | Teori, pemaparan contoh secara praktek teknik pecah warna | <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p> |
| 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>Kriteria: Melakukan proses afdruck secara benar</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui proses koreksi sebelum cetak</p> | Teori dan pemaparan contoh secara praktek proses afdruck | <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p> |
| 9 | <p>Ujian Tengah Semester:</p> <p>(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak satu</p> | Kemampuan untuk praktek cetak satu warna dengn screen T77 diatas media T Shirt | <p>Kriteria: Tahapan proses cetak dengan klise kalkir diatas T -Shirt ,Ketepatan menyusun</p> | Teori, pemaparan contoh secara praktek proses cetak satu warna | <p>Waktu Perkuliahan:</p> |

| | | | | | |
|-------|---|--|---|--|--|
| | warna dengan screen T 77, tinta rubber dan fasdey | | tinta, memilih warna sesuai desain Bentuk Penilaian: Melalui praktek | 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 | Kriteria Tepat warna tumpukkan antara 1-3 warna Bentuk Penilaian. Melalui praktek | Pemaparan contoh secara praktek Waktu Perkuliahan: 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 | Kriteria Efisiensi waktu dan menyusun layout grafis merek Bentuk penilaian Melalui diskusi | Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS) | |
| 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 | Kriteria Kemampuan mempersiapkan dan mencontohkan. Bentuk penilaian Melalui praktek | Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS) | |
| 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 | Kriteria Kesesuaian desain dengan konsep produk UMKM Bentuk penilaian | Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi Waktu Perkuliahan: | |

| | | | | | |
|-------|---|--|---|--|--|
| | | | Melalui diskusi | 50 Menit x 6 (SKS) | |
| 15-16 | (C6) Mahasiswa mampu menerapkan Proses afdruck dengan Photozol 199, trik proses cetak saring berbasis minyak di media gelas/mug, dengan screen T 165, Tinta Epi, Minyak M3, | Kemampuan merancang dan mencetak dibasis minyak dengan trik di media gelas/mug | Kriteria Kemampuan dengan trik cetak Bentuk Penilaian Melalui praktek dan pendampingan | Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS) | |
| | | | | | |

| 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 |
|--|--|----------------------|----|--|