

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	<b>KONTRAK KULIAH</b>
	SEMESTER GENAP TA. 2023 / 2024

#### A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang D3
2. Nama Mata Kuliah / Kode : **Komputer Grafis 2** / Kode DU209
3. Semester / SKS : **2 / 3** SKS
4. Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan software DTP – Desktop Publishing
5. Metode Pembelajaran : **BLENDED LEARNING** / ~~REGULER~~ *(coret yang tidak perlu)*
6. Jenis Mata Kuliah : **Wajib** / ~~Pilihan~~ *(coret yang tidak perlu)*
7. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
  - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. **Komputer Grafis 1**
  - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK . **Komputer Grafis 3**
  - Untuk bisa mengambil MK prasarat nilai minimal D
8. Kode Kelas : **A** / ~~B / C / D~~ *(coret yang tidak perlu)*
9. Hari / Jam : **Selasa** / Jam **13:00 - 15:30** WIB
10. Ruang : **Kontawijaya (Animasi) / R. 42**

#### B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
  - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
  - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
  - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
  - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
  - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.

- d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
- e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

**C. KEHADIRAN MAHASISWA**

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

**D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH**

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. menjelaskan bagian-bagian dalam anatomi layout
2. membuat desain layout buku / majalah
3. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media pdf interaktif
4. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media ebook / emagz (flipbook)

\*) software yang digunakan:

- CorelDraw
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign

**E. PENUGASAN MATA KULIAH**

1. Jumlah Tugas Personal : **6**
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / **Karya** / ~~Presentasi~~ / .....
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : Makalah / Karya / Presentasi / .....
5. Ketentuan :
  - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
  - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
  - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.

- d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
- e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
- f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
- g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

## F. UTS/UAS dan PENILAIAN

### 1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

### 2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

#### a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35 %
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20 %

3	Nilai Ujian Akhir Semester	40 %
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5 %
Jumlah		100 %

**b. Standar Nilai**

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

*Keterangan:*

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

**G. PERKULIAHAN.**

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

**H. PENUTUP**

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK 1 (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

<b>PIHAK I</b> Wakil Mahasiswa Tanggal : 21 Februari2024	<b>PIHAK II</b> Dosen Pengampu Tanggal : 21 Februari2024	<b>PIHAK III</b> Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 21 Februari2024
 <u>Narina Widyastu Wikentyas</u> NIM. 01231003	 <u>Wahyu Tri Widadijo, M.Sn</u> NIK. 98093052	 <u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIK. 09123113

\*\*\* Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

**SAP BLENDED LEARNING**  
**KOMPUTER GRAFIS 2 – DKV D3**

<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan <i>software DTP – Desktop Publishing</i>
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	Komputer Grafis 1 (Mahasiswa telah menguasai teknik dan prosedur mengolah asset grafis berbasis <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> )

P	MATERI & PENUGASAN	METODE PEMBELAJARAN
1	<p><b>A. Materi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedoman dan tatalaksana pembelajaran Blended Learning MK. Komputer Grafis 2</li> <li>• Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contoh-contohnya</li> <li>• <b>Deskripsi relevansi dan tujuan mata kuliah</b>  <b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kuliah</li> </ul> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b>  Mengisi kuis online atau offline untuk mengukur pemahaman materi dan <b>dikumpulkan di akhir pertemuan 1</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori &amp; diskusi</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> </ul>

2	<p><b>A. Materi :</b> Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Kaver Majalah)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Kaver Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan <b>dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 2</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan <b>petunjuk pengerjaan</b> bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; Praktek</li> <li>• Belajar <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Konsultasi <b>Online</b> (Grup WA)</li> </ul>
3	<p><b>A. Materi :</b> Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan <b>dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 3</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; Praktek</li> <li>• Belajar <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Konsultasi <b>Online</b> (Grup WA)</li> </ul>
4	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing (studi kasus : Kaver dan Halaman <i>Spread</i> Majalah)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing <b>dikumpulkan di akhir pertemuan 4</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di Kelas</b></li> </ul>

	Tugas Kuliah	
5	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : <b>Kaver Majalah</b>)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : <b>Kaver Majalah</b>) <b>dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 5</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas / online zoom</b></li> <li>• Konsultasi <b>Online</b> (Grup WA)</li> </ul>
6 7	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : <b>Halaman Spread Majalah</b>)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : <b>Halaman Spread Majalah</b>) <b>dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 7</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di Kelas</b></li> </ul>
8	<p><b>UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif</b></p>	Praktek <b>di Kelas</b>

9	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur serta menginventarisasi <i>character &amp; paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek menginventarisasi <i>character &amp; paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) <b>dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 9</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kulliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; Praktek</li> <li>• Belajar <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Konsultasi <b>Online</b> (Grup WA)</li> </ul>
10	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur mengaplikasikan <i>character &amp; paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengaplikasikan <i>character &amp; paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) <b>dikumpulkan di akhir pertemuan 10</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kulliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di Kelas</b></li> </ul>
11	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman <b>secara manual (dummy)</b></p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengedit imposisi halaman <b>secara manual (dummy) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 11</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kulliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; Praktek</li> <li>• Belajar <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Praktek <b>Mandiri di rumah</b></li> <li>• Konsultasi <b>Online</b> (Grup WA)</li> </ul>
12	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman <b>secara digital</b> serta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> </ul>



13	<p>mempersiapkan file pra cetak</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengedit imposisi halaman <b>secara digital</b> serta mempersiapkan file pra cetak <b>dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS.</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> <li>• <b>Praktek Mandiri di Kelas</b></li> </ul>
14 15	<p><b>A. Materi :</b> Teknik dan prosedur menambahkan fitur <i>hyperlink</i> pada layout untuk membuat media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>)</p> <p><b>Note :</b> Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Materi Kulliah</p> <p><b>B. Tugas Mandiri :</b> Praktek mengedit media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>) <b>dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS.</b></p> <p><b>Note :</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz &gt;&gt; Virtual Class &gt;&gt; Tugas Kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori, diskusi, &amp; praktek</li> <li>• <b>Tatap Muka di Kelas</b></li> <li>• <b>Praktek Mandiri di Kelas</b></li> </ul>
16	<p><b>UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif</b></p>	<p><b>Praktek di Kelas</b></p>