

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

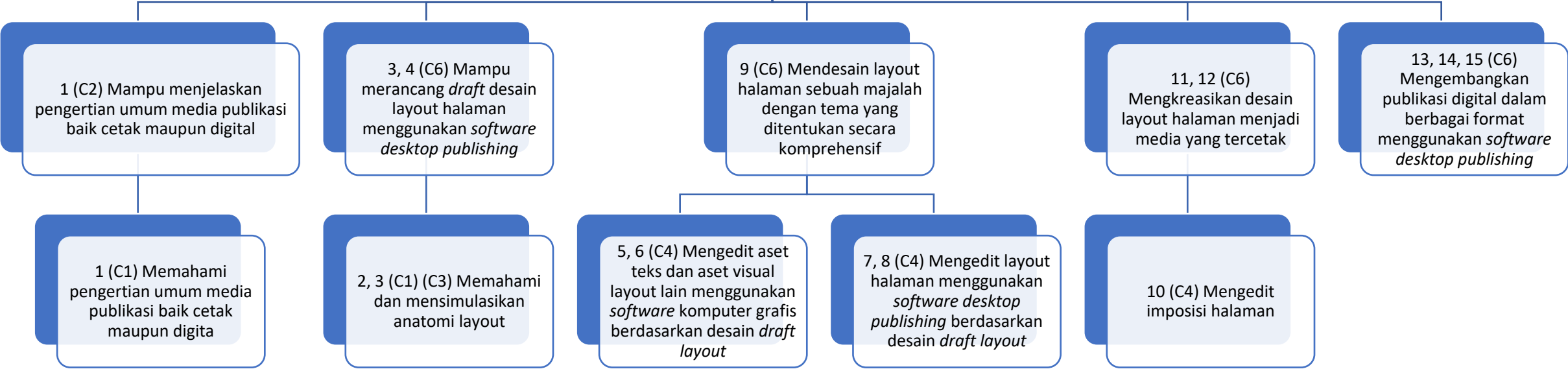
NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER GRAFIS 2 (DU209)
PROGRAM STUDI : DKV D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GENAP

Learning Outcome:

1. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya dkv (KU 1)
2. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU 4)
3. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7)
4. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)

ANALISIS INTRUKSIONAL

16 (C6) Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif



		SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM STUDI D3			
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
KOMPUTER GRAFIS 2	DU 209	Matakuliah Ket. Umum	3	2	10 Januari 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn	 Dwisanto Sayogo, M.Ds		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 1	1. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya dkv (KU 1)			
	KU 4	2. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU 4)			
	PP 7	4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7)			
	S6	5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KU 1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital			
	KU 4	2. Mahasiswa mampu merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i>			
	PP 7	3. Mahasiswa mampu Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
	S6	4. Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang layout halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital 2. Teknik dan prosedur merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> 3. Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>) 4. Teknik Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i> 5. Teknik Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif 6. Teknik Mengedit imposisi halaman dan Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media				

	yang tercetak 7. Teknik Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan <i>software desktop publishing</i> 8. Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
Pustaka	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign 2. Perangkat Keras : Unit Komputer, Scanner, Pen Tablet
Team Teaching	
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 1

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Memahami pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital	Mahasiswa Mampu pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contohnya	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
2	Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Mahasiswa mampu Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Kriteria: Ketepatan dalam mensimulasikan Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi, dan Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
3, 4	Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
5, 6	Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan software komputer grafis berdasarkan desain draft layout	Mahasiswa mampu Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan software	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam mensimulasikan Bentuk	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	

		komputer grafis berdasarkan desain draft layout	penilaian: Praktek		
7, 8	Teknik dan prosedur Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
9	UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Mahasiswa mampu Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk Penilaian. Melalui penugasan dalam bentuk karya	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
10	Teknik dan prosedur Mengedit imposisi halaman	Mahasiswa mampu Mengedit imposisi halaman	Kriteria Ketepatan dan kerapian Bentuk penilaian Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
11, 12	Teknik dan prosedur Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Mahasiswa mampu Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui penugasan dalam bentuk karya	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
13, 14	Teknik dan prosedur Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 9 (SKS)	
15	UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan	Mahasiswa mampu Mengkreasikan media publikasi	Kriteria Kreativitas, Ketelitian dan kerapian	Praktek Waktu Perkuliahan:	

	secara komprehensif	digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Bentuk Penilaian Melalui penugasan dalam bentuk karya	50 Menit x 3 (SKS)	
--	----------------------------	---	---	--------------------	--

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	5	Tingkat kehadiran dan keaktifan mahasiswa di kelas
2	Hasil Proyek	-	15	Hasil proyek tugas akhir mata kuliah yang menjadi bagian dari UAS berupa kreasi media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	30	Tugas praktek latihan sesuai topik / pokok bahasan
		Kuis	10	Evaluasi tingkat pemahaman sesuai topik / pokok bahasan
		Ujian Tengah Semester	25	UTS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai pertengahan semester (Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif)
		Ujian Akhir Semester	15	UAS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema).