

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH : TEKNOLOGI CETAK D I G I T A L PROGRAM STUDI : D3
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

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 Mempolakan 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 Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas 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

PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM STUDI D3				
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Teknologi Cetak Digital	DK308	Matakuliah Ket. Khusus	3	3	15 Oktober 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		  Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn. Katrin Nur Nafi'ah I, S. Pd, . M, Pd.		  Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	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.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
		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 ink sublimasi transfer digital dalam media mug & mouse pad 7. Mahasiswa mampu mengaplikasikan cetak blind emboss dan foil stamping 8. Mahasiswa mampu menerapkan cutting digital bahan polyflex gold, mesin press 9. Mahasiswa mampu menerapkan transfer digital UV Printing & DTF Printing 10. Mahasiswa mampu menerapkan karya desain grafis, dari persiapan, penentuan bahan media dalam industri cetak digital printing			

Pokok Bahasan	Perkuliahan ini merupakan aplikasi dari pengetahuan desain grafis yang dapat diproduksi dengan teknologi cetak digital di berbagai bahan atau media
	1. Pengetahuan alur kerja industri grafika , work flow teknologi cetak offset dan cetak digital 2. Penerapan bleed dan aplikasi color bar, register, CMYK dalam pra cetak
	3. Jenis Mesin offset, area cetak dan acuan cetak 4. Imposisi 5. Teknologi cetak digital: Cetak sublim media mouse pad, UV Printing + Laser cutting (Media akrilik & Thumbler) 6. Cetak blind emboss dan foil stamping 7. Cutting digital bahan polyflex gold, mesin press 8. Penerapan ink sublimasi transfer digital di media keramik,pin, T-Shirt
Pustaka	1. Designer handbook dalam cetak dan digital printing 2. Color Chart dan Color guide 3. Anne Damera, 2004 Digital Workflow Cetak Dalam Industri grafika, Link & Match 4. Color Management pada Photoshop, dasar color management 5. Proses Color Finder with prepress guide
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Photoshop, Adobe Ilustrator 2. Perangkat Keras : LCD, Projector, Mesin Press, mesin cetak press Mug, Mesin pin.
Team Teaching	Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn., Katrin Nur Nafi'ah I, S. Pd,. M. Pd.
Mata Kuliah Syarat	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	1(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang perihal alur kerja industri grafika dan <i>work flow</i> cetak offset dan digital di Indonesia secara umum - Kontrak perkuliahan	Mampu menjelaskan tentang alur kerja jenis teknik cetak di Indonesia dan kontrak perkuliahan	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	<i>Work flow</i> cetak Indonesia 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>	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: hasil penerapan	Teori dan diskusi Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Tugas pembuatan model warna RGB dan CMYK	Teori dan Diskusi praktek pendampingan Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria: Ketepatan dalam efisien bahan kertas dan menafsirkan format desain Bentuk Penilaian: Kemampuan melayout, mengatur imposisi	Pemaparan contoh-format desain, efisien bahan kertas Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria: Kemampuan merekonstruksi kembali format desain dan biaya produksi Bentuk penilaian: Hasil karya desain pra cetak, melalui Praktek	mencontohkan format imposisi dan menghitung biaya produksi Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria: Kemampuan menggali ide dan menyusun, menata layout dan mempertimbangkan mengefisienkan bahan baku kertas biaya cetak Bentuk penilaian: Kreativitas dalam menyusun menata brosur hingga layak naik cetak	Teori, pemaparan contoh-contoh, desain grafis berbasis vektor Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria: Kemampuan menyebut kembali urutan proses cetak offset dan cetak digital Bentuk penilaian: Karya tugas yang dihasilkan	Pendampingan belajar materi di lapangan Waktu Perkuliahan: 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)	Kriteria: Mengurutkan proses cetak hot print dan emboss secara benar Bentuk Penilaian: Melalui tugas cetak emboss secara manual	Teori dan pemaparan contoh secara praktek proses emboss secara manual dan hot print Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Designer handbook dalam cetak dan digital printing
9	Ujian Tengah Semester: (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	Kriteria: Tahapan proses cetak emboss secara manual dari pemilihan tipografi dan bahan karton dan efek emboss yang dihasilkan Bentuk Penilaian: Hasil karya praktek	Teori, pemaparan contoh secara praktek Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria Mengoperasikan cetak digital dengan teknik transfer digital dengan mesin pres secara benar Bentuk Penilaian. Melalui tugas praktek	Pendampingan teori dan praktek proses cetak digital teknik transfer digital Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria Proses tahapan dari pemilihan bahan tehnik cutting mesin dan proses pres mesin pres Bentuk penilaian	Teori dan pendampingan pemaparan proses tehnik digital print Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria Kemampuan mempersiapkan pra cetak secara benar Bentuk penilaian Melalui tugas hasil karya	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan Waktu Perkuliahan: 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	Kriteria Kesesuaian dan efisien dalam penggunaan bahan cetak offset dan cetak digital Bentuk penilaian Melalui hasil tugas	Teori dan pemaparan contoh pendampingan praktek Waktu Perkuliahan: 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

