

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH : TEKNOLOGI CETAK DIGITAL

PROGRAM STUDI : D3

NAMA DOSEN PENGAMPU : Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn.

Katrin 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

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 Membagankan 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)

ANALISIS INTRUKSIONAL TEKNOLOGI CETAK DIGITAL D3

	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	Mata kuliah Ket. Khusus	3	3	15 Oktober 2025
Otorisasi		Dosen pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 	 		
		Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn. Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.	Dwisanto Sayogo, M. Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan				
	Sikap (S)	1. Bertaqwa kepada Tuhan YME 2. Memiliki nasionalisme & rasa tanggung jawab pada bangsa & negara 3. Memiliki kepekaan sosial & kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 4. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika 5. Memiliki jiwa kemandirian & semangat kewirausahaan 6. Memiliki sikap pengenalan, pengembangan, dan memaksimalkan potensi kreatif dalam diri serta mampu mengaplikasikan potensi kreativitas dalam berkarya 7. Menunjukkan sikap & perilaku yang sesuai dengan etika profesi			
	Penguasaan Pengetahuan (PP)	1. PP 5: Menguasai pengetahuan analisis data produk untuk menghasilkan karya iklan komersial yang unik, komunikatif, dan kreatif dalam beragam jenis media periklanan 2. PP 7: Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata			

		3. PP 14: Menguasai pengetahuan tentang etika profesi
	Keterampilan Umum (KU)	1. KU 2: Mampu secara pasif menggunakan kosa kata Bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar 2. KU 3: Mampu melakukan percakapan Bahasa Inggris, presentasi, dan korespondensi dalam dunia DKV 3. KU 9: Mampu mengaplikasikan pengetahuan & keterampilan bidang DKV yang sudah diperoleh selama perkuliahan sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya 4. KU 10: Mampu secara teknis menggunakan perangkat lunak dengan bijak & mengeksplorasi kelebihannya sebagai media bantu visualisasi ide pada proses pengerjaan desain, untuk menghasilkan karya grafis 5. KU 12: Menguasai proses desain dan memulai dengan riset untuk dianalisis guna menemukan solusi-solusi kreatif berbasis DKV
	Keterampilan Khusus (KK)	1. KK 9: Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan 2. KK 13: Mampu menerapkan pemahaman tentang teknologi cetak digital, manajemen cetak digital yang efektif, efisien dalam proses produksi (teknis & biaya produksi) serta mampu menghasilkan karya desain yang dapat diproduksi dengan teknologi cetak digital
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	1. Konsep dan alur kerja industri grafika, meliputi workflow teknologi cetak offset dan digital 2. Prinsip-prinsip pra-cetak, termasuk penerapan bleed, color bar, register, serta sistem warna CMYK dan RGB	

	3. Karakteristik mesin cetak offset, area cetak, acuan cetak, serta penyesuaian format desain 4. Teknik imposisi dalam penyusunan layout untuk produksi cetak 5. Pengenalan dan penerapan teknologi cetak digital, seperti sublimasi, UV printing, laser cutting, dan DTF printing 6. Teknik cetak khusus, termasuk blind emboss, hot print, dan foil stamping 7. Penerapan desain grafis pada media produk UMKM melalui cutting polyflex dan proses press 8. Kalkulasi biaya produksi dalam proses cetak offset dan digital sebagai bagian dari perencanaan produksi
Pustaka	1. Adams, R., Dolin, P., & Taylor, M. (2013). <i>Printing technology</i> (6th ed.). Delmar Cengage Learning → Referensi dasar teknologi cetak, termasuk offset, digital, dan material cetak 2. Fraser, B., Murphy, C., & Bunting, F. (2010). <i>Real world color management</i> (2nd ed.). Peachpit Press → Sangat relevan untuk manajemen warna, pra-cetak, CMYK/RGB, dan workflow warna 3. Romano, F. (2010). <i>The digital printing frontline: Workflow, color, and production</i>. RIT Press → Referensi kuat untuk teknologi cetak digital & digital workflow 4. Pekarovic, M. (2015). <i>Offset printing technology: Principles, materials, and processes</i>. Grafika Publishing → Buku inti untuk memahami mesin offset, acuan cetak, area cetak, dan proses produksi 5. Patel, R. (2016). <i>Prepress essentials: Color, typography, and layout for print production</i>. Graphic Arts Press → Referensi utama untuk pra-cetak, bleed, imposisi, layout, dan standar produksi 6. Gomez, R. (2018). <i>Digital printing technologies: Inkjet, laser, and beyond</i>. Print Media South → Sangat relevan untuk sublimasi, inkjet, UV printing, DTF, dan produksi digital 7. Smith, D. (2014). <i>The art of embossing and foil stamping</i>. Graphic Finishing Press → Referensi khusus untuk teknik emboss, hot print, dan finishing
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak: CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan aplikasi pendukung pra-cetak lainnya 2. Perangkat Keras: LCD/Proyektor, mesin press DTF, mesin press sublim, mesin cetak press mug, mesin pin, mesin UV printing, mesin cutting digital, serta peralatan cetak digital lainnya 3. Bahan Praktik: Kertas cetak berbagai jenis, media akrilik, bahan polyflex, bahan sublimasi untuk mug, pin, dan mouse pad, tumbler, serta material pendukung proses cetak digital
Team Teaching	1. Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn. 2. Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, S. Pd., M. Pd.
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB-CPMK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Mahasiswa memahami pengantar mata kuliah, kontrak kuliah, serta workflow pra-cetak offset berbasis CMYK	1) Menjelaskan tujuan mata kuliah 2) Mengidentifikasi workflow dasar pra-cetak offset	1) Pemahaman konsep → Diskusi & tanya jawab 2) Kehadiran → Partisipasi awal	Ceramah, diskusi, pengenalan materi	• Pengantar Pra-Cetak Offset • CMYK Workflow Guide • Panduan dasar teknologi cetak digital
2	Mahasiswa memahami pembuatan cross (marking) pada desain untuk cetak offset	1) Mampu membuat cross cetak 2) Mampu membuat brosur bolak-balik model offset	1) Tugas desain brosur bolak-balik 2) Ketepatan pembuatan cross & layout	Ceramah, demonstrasi, praktik desain	• Teknik membuat cross • Dasar brosur offset
3	Mahasiswa memahami dasar WPAP CMYK dan mampu mengerjakan tugas WPAP	1) Mengenal pemecahan warna CMYK dalam desain WPAP 2) Menghasilkan desain WPAP CMYK	1) Tugas WPAP CMYK 2) Pengumpulan brosur minggu sebelumnya	Ceramah, praktik di studio komputer	• WPAP CMYK • Pemahaman warna CMYK
4	Mahasiswa mampu menyelesaikan desain WPAP CMYK di studio dengan bimbingan	1) Proses pengerjaan desain benar 2) Penggunaan warna CMYK konsisten	1) Progres pengerjaan WPAP di studio	Praktik studio, bimbingan langsung	• Teknik digital WPAP • Studio practice guide
5	Mahasiswa memahami proses cetak offset melalui kunjungan lapangan	1) Mengamati proses cetak di percetakan 2) Mengidentifikasi alur produksi cetak	1) Pengumpulan WPAP CMYK 2) Kehadiran dan observasi	Kunjungan industri, studi lapangan	• Proses cetak offset (studi langsung)
6	Mahasiswa memahami berbagai ragam teknik cetak dari pemateri Percetakan Imperial	1) Mampu menjelaskan jenis-jenis cetak digital	1) Pemahaman materi dari industri 2) Observasi langsung di kelas	Guest lecture, ceramah industri, diskusi	• Ragam cetak digital • Cetak akrilik & media keras

		2) Memahami cetak pada akrilik, thumbler, mouse pad			
7	Mahasiswa melakukan kunjungan ke Percetakan Imperial untuk melihat langsung proses produksi	1) Mengamati teknik cetak digital di industri	1) Laporan kunjungan 2) Partisipasi kegiatan	Observasi lapangan	• Proses cetak digital industri (lapangan)
8	Mahasiswa mampu mendesain untuk media mouse pad	1) Desain sesuai ukuran & template mouse pad	1) Tugas desain mouse pad	Pemberian tugas, diskusi teknis	• Desain grafis untuk media pad printing
9	Mahasiswa menyelesaikan desain mouse pad dan mulai mendesain media akrilik	1) Progres desain sesuai arahan dosen 2) Mengikuti bimbingan studio	1) Tugas mouse pad 2) Tugas desain akrilik	Praktik & bimbingan studio	• Desain media hard material (Akrilik)
10	Mahasiswa mendesain media akrilik dan menerima tugas desain thumbler	1) Desain akrilik siap cetak 2) Pembuatan konsep untuk thumbler	1) Hasil desain akrilik 2) Tugas awal thumbler	Praktik desain, bimbingan teknis	• Desain produk souvenir cetak digital
11	Mahasiswa mengerjakan desain tumbler dengan bimbingan	1) Desain thumbler sesuai standar cetak	1) Progres tugas thumbler	Praktik, asistensi desain	• Teknik cetak thumbler • Penyesuaian layout permukaan silinder
12	Mahasiswa melakukan konsultasi dan penyempurnaan tugas	1) Menyelesaikan revisi tugas 2) Mengupload tugas sesuai instruksi	1) Pengumpulan tugas di GDrive 2) Konsultasi revisi	Konsultasi individual	• Revisi desain siap cetak
13	Mahasiswa mengumpulkan seluruh tugas (mouse pad, akrilik, thumbler) untuk proses cetak	1) Semua tugas masuk tepat waktu	1) Ketepatan pengumpulan tugas final	Penyerahan tugas	• Finalisasi file produksi
14	Mahasiswa mengumpulkan semua tugas yang belum selesai (deadline kedua)	1) Kelengkapan tugas produksi	1) Pengumpulan tugas final	Review & penyelesaian akhir	• File produksi siap cetak

15	Mahasiswa menunjukkan pemahaman akhir melalui penilaian komprehensif	1) Kemampuan menjelaskan proses desain–produksi 2) Penguasaan materi cetak digital berbasis tugas-tugas	1) UAS (Penilaian Akhir)	Tes akhir / review portofolio	Seluruh materi semester
----	--	--	--------------------------	-------------------------------	---