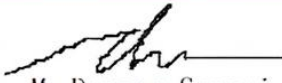
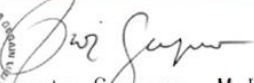


## RPS MATA KULIAH PRODUKSI GRAFIKA

|  <div> SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA<br/> DESAIN KOMUNIKASI VISUAL<br/> PROGRAM STUDI D3 </div> |      |                                                                                                                                                                                                                               |     |                                                                                                                                                                                                     |                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Mata Kuliah                                                                                                                                                                                           | Kode | Rumpun MK                                                                                                                                                                                                                     | SKS | Semester                                                                                                                                                                                            | Tanggal Penyusunan |
| Produksi Grafika                                                                                                                                                                                      |      | Matakuliah Ket. Khusus                                                                                                                                                                                                        | 3   | 2                                                                                                                                                                                                   | Januari 2025       |
| Otorisasi                                                                                                                                                                                             |      | Dosen Pengembang RPS                                                                                                                                                                                                          |     | Ketua Jurusan                                                                                                                                                                                       |                    |
|                                                                                                                                                                                                       |      | <br>M. Danang Syamsi, M. Sn<br><br>Katrin Nur N I, M. Pd. |     |  <br>Dwi Santo Sayogo, M. Ds. |                    |

### A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

1. Mampu menerapkan prinsip dasar Desain Komunikasi Visual dalam menghasilkan karya yang dapat diproduksi pada berbagai media.
2. Mampu menguasai dasar-dasar proses produksi grafika, mulai dari perancangan desain, pemilihan media, teknik cetak, hingga penyelesaian akhir karya.
3. Mampu menerjemahkan ide dan konsep desain ke dalam bentuk karya grafis yang komunikatif dan aplikatif.
4. Mampu menggunakan perangkat lunak dan peralatan produksi grafika sesuai kebutuhan perancangan.
5. Mampu bekerja secara mandiri maupun berkelompok serta menunjukkan sikap bertanggung jawab dan profesional dalam proses produksi.

### B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Setelah mengikuti mata kuliah Produksi Grafika, mahasiswa mampu merancang dan menghasilkan karya grafis aplikatif melalui berbagai teknik produksi dan cetak, mulai dari tahap perancangan desain, persiapan file, pemilihan media dan bahan, proses pencetakan, hingga penyelesaian karya dalam bentuk portofolio produksi grafika.

### C. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah Produksi Grafika merupakan mata kuliah praktik yang memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai proses produksi karya desain grafis pada berbagai media. Mahasiswa mempelajari pengenalan teknik cetak, perancangan desain berbasis vektor, teknik cetak DTF, press pada media kain dan payung, serta teknik sublimasi pada mug dan pin. Proses pembelajaran diarahkan pada kemampuan mahasiswa dalam menerapkan desain ke dalam media produksi secara tepat, mulai dari tahap perancangan hingga menghasilkan karya akhir. Materi selanjutnya dikembangkan menjadi portofolio hasil produksi grafika.

## D. Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan

1. Kontrak kuliah dan pengenalan Produksi Grafika.
2. Macam-macam teknik cetak: cetak tinggi, cetak datar, cetak digital, dan cetak saring.
3. Perancangan desain vintage berbasis vektor.
4. Persiapan desain dan produksi cetak DTF pada media kaos.
5. Teknik press DTF pada media kain.
6. Perancangan brand name berbasis vektor pada media payung.
7. Presentasi dan penyempurnaan desain brand name.
8. Proses press desain pada media payung.
9. Perancangan desain pada media mug/gelas dengan teknik sublimasi dan desain pin.
10. Perancangan packaging untuk produk mug dan pin.
11. Proses press mug sublimasi dan produksi pin.
12. Pengembangan desain dengan gaya pop art.
13. Proses press hasil cetak DTF pada media kaos dengan gaya retro.
14. Penyelesaian karya produksi grafika.
15. UAS: Portofolio Produksi Grafika.

| MINGGU | SUB-CPMK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN                                                                        | INDIKATOR                                                                                        | KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN                                                                                             | METODE PEMBELAJARAN                               | MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)                                           |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Mahasiswa memahami ruang lingkup, tujuan, tahapan, dan capaian mata kuliah Produksi Grafika.                            | Mampu menjelaskan ruang lingkup produksi grafika serta tahapan perkuliahan.                      | Ketepatan memahami materi dan partisipasi. Bentuk: diskusi dan tanya jawab.                                               | Ceramah, diskusi, pemaparan materi.               | Kontrak kuliah dan pengenalan Produksi Grafika.                         |
| 2      | Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai teknik cetak dan karakteristik penggunaannya dalam produksi grafika.          | Mampu membedakan cetak tinggi, cetak datar, cetak digital, dan cetak saring.                     | Ketepatan identifikasi. Bentuk: tugas desain vintage nama diri.                                                           | Teori, diskusi, demonstrasi, praktik desain.      | Macam-macam teknik cetak; desain vintage.                               |
| 3      | Mahasiswa mampu menyelesaikan desain berbasis vektor dengan gaya vintage untuk kebutuhan produksi pada media kaos.      | Mampu menghasilkan desain vektor yang siap diaplikasikan pada media kaos.                        | Kualitas visual, komposisi, kesiapan file. Bentuk: tugas desain.                                                          | Demonstrasi, praktik komputer, konsultasi.        | Penyelesaian desain vektor gaya vintage.                                |
| 4      | Mahasiswa mampu mempersiapkan desain untuk proses cetak DTF pada media kaos.                                            | Mampu menghasilkan file desain yang sesuai untuk proses DTF.                                     | Ketepatan desain dan kesiapan produksi. Bentuk: hasil desain dan proses persiapan cetak.                                  | Demonstrasi, praktik, pendampingan.               | Persiapan dan cetak DTF desain vintage pada kaos.                       |
| 5      | Mahasiswa mampu menerapkan teknik press DTF pada media kaos sesuai prosedur produksi.                                   | Mampu melakukan proses press DTF secara tepat dan menghasilkan cetakan yang melekat dengan baik. | Ketepatan proses, kualitas hasil, kerapian. Bentuk: praktik hasil cetak.                                                  | Demonstrasi, praktik langsung, pendampingan.      | Teknik press manual DTF pada kaos.                                      |
| 6      | Mahasiswa mampu merancang desain brand name berbasis vektor untuk diaplikasikan pada media payung.                      | Mampu mengembangkan nama brand, tipografi, ilustrasi, dan informasi produk.                      | Kreativitas, keterbacaan, kesesuaian desain. Bentuk: tugas desain brand name.                                             | Ceramah, studi contoh, brainstorming, praktik.    | Desain brand name produk pada media payung.                             |
| 7      | Mahasiswa mampu mempresentasikan dan menyempurnakan desain brand name berdasarkan hasil evaluasi.                       | Mampu menjelaskan konsep brand dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan.                      | Kemampuan presentasi, konsep, respons terhadap masukan. Bentuk: presentasi dan revisi.                                    | Presentasi, diskusi, kritik karya, konsultasi.    | Presentasi desain brand name dan pengembangan ilustrasi produk.         |
| 8      | Mahasiswa mampu menerapkan desain brand name pada media payung melalui proses press.                                    | Mampu mempersiapkan media dan melakukan proses press sesuai ketentuan produksi.                  | Ketepatan suhu, waktu, posisi, dan kualitas hasil. Bentuk: praktik.                                                       | Demonstrasi, praktik, pendampingan.               | Aplikasi desain brand name dengan teknik press pada payung.             |
| 9      | Mahasiswa mampu merancang desain untuk media mug/gelas menggunakan teknik sublimasi serta merancang desain pin.         | Mampu menyesuaikan desain dengan ukuran dan karakter media mug serta pin.                        | Kesesuaian ukuran, komposisi, kreativitas, kesiapan produksi. Bentuk: tugas desain.                                       | Ceramah, demonstrasi, praktik desain, konsultasi. | Desain foto diri pada mug/gelas dan desain pin dengan teknik sublimasi. |
| 10     | Mahasiswa mampu mengembangkan desain mug, pin, dan packaging yang sesuai dengan konsep visual produk.                   | Mampu menyusun desain yang konsisten antara produk dan packaging.                                | Kesatuan visual, kreativitas, fungsi, kesiapan produksi. Bentuk: tugas desain.                                            | Project-based learning, konsultasi, praktik.      | Desain mug, pin, packaging, dan gaya pop art.                           |
| 11     | Mahasiswa mampu menerapkan teknik press sublimasi pada mug dan menghasilkan pin sesuai rancangan.                       | Mampu melakukan proses press mug dan menghasilkan produk pin sesuai ukuran.                      | Ketepatan proses, kualitas warna, posisi desain, kerapian. Bentuk: praktik produksi.                                      | Demonstrasi, praktik langsung, pendampingan.      | Press mug sublimasi dan produksi pin.                                   |
| 12     | Mahasiswa mampu menyelesaikan produksi mug, pin, dan elemen pendukung berdasarkan desain yang telah dibuat.             | Mampu menghasilkan karya sesuai desain dan memperbaiki hasil berdasarkan evaluasi.               | Kualitas hasil produksi, kerapian, konsistensi visual. Bentuk: hasil karya dan konsultasi.                                | Praktik, konsultasi, evaluasi karya.              | Penyelesaian produksi mug, pin, dan packaging.                          |
| 13     | Mahasiswa mampu menerapkan hasil cetak DTF pada media kaos dengan gaya visual retro.                                    | Mampu melakukan proses press DTF dan menghasilkan cetakan sesuai desain.                         | Ketepatan proses, kualitas cetakan, warna, kerapian. Bentuk: praktik.                                                     | Demonstrasi, praktik, pendampingan.               | Press hasil print DTF pada kaos katun dengan gaya retro.                |
| 14     | Mahasiswa mampu menyelesaikan berbagai karya produksi grafika dan melakukan evaluasi terhadap hasil produksi.           | Mampu memperbaiki kekurangan karya dan menyelesaikan seluruh tugas produksi.                     | Kelengkapan, kualitas, kerapian, ketepatan waktu. Bentuk: hasil karya dan evaluasi.                                       | Praktik mandiri, konsultasi, pendampingan.        | Penyelesaian tugas dan finalisasi karya Produksi Grafika.               |
| 15     | Mahasiswa mampu menyusun dan mengumpulkan portofolio hasil produksi grafika sebagai dokumentasi proses dan karya akhir. | Mampu menyajikan hasil produksi secara sistematis dalam format portofolio A4.                    | Kelengkapan karya, dokumentasi proses, kualitas visual, kerapian, sistematika. Bentuk: UAS – Portofolio Produksi Grafika. | Project-based learning, presentasi, evaluasi.     | UAS: Portofolio Produksi Grafika.                                       |

## E. Media Pembelajaran

Perangkat lunak: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Adobe Photoshop, dan perangkat lunak pendukung persiapan file cetak.

Perangkat keras/peralatan: komputer atau laptop, LCD/projector, printer/mesin cetak DTF, mesin press, mug press, media kaos, media payung, mug/gelas sublimasi, pin, kertas sublimasi, tinta sublimasi, dan bahan pendukung produksi grafika.

## F. Pustaka

1. Kipphan, H. (2001). Handbook of print media: Technologies and production methods. Springer.
2. Ambrose, G., & Harris, P. (2015). The production manual: A graphic design handbook. Bloomsbury.

3. Johansson, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2011). A guide to graphic print production. Wiley.
4. Sihombing, D. (2015). Tipografi dalam desain grafis. Gramedia Pustaka Utama.
5. Rustan, S. (2017). Layout: Dasar & penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.
6. Landa, R. (2019). Graphic design solutions (6th ed.). Cengage.

## **G. Bentuk Evaluasi**

Aktivitas Partisipatif: 10%

Hasil Tugas: 40%

Kognitif/Pengetahuan: 5%

Ujian Tengah Semester: 20%

Ujian Akhir Semester: 25%

Total: 100%