

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

NAMA MATA KULIAH : PRODUKSI GRAFIKA PROGRAM STUDI : D3  
NAMA DOSEN PENGAMPU : M Danang Syamsi, M.Sn  
SEMESTER : Genap

### Learning Outcome

#### A. Primer

Mampu menerapkan karya desain DKV yang dapat diproduksi dengan teknik cetak saring berbasis air dan minyak KK 7)

#### B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik. (KU 3)

Mampu merancang karya desain grafis berbasis vektor untuk teknik cetak saring(KU 4)

Menguasai tahapan perancangan dimulai dari pemilihan bahan media sampai dengan produksi cetak (PP 7)

Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)

\*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di [bit.ly/rps-visi](http://bit.ly/rps-visi)

## PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengategorikan
Mengidentifikasi	Mengasiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menugaskan	Menanggulangi
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagankan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahkan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Meramalkan	Melatih		Memadukan
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer		Membatas
Menulis		Memproses			Mereparasi
		Mengaitkan			Menampilkan
		Menyusun			Menyiapkan
		Mensimulasikan			Memproduksi
		Memecahkan			Merangkum
		Melakukan			Merekonstruksi
		Meramalkan			



**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM STUDI D3**

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Produksi Grafika		Matakuliah Ket. Khusus	3	2	24 Februari 2022
<b>Otorisasi</b>		<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Ketua Jurusan</b>	
		 M. Danang Syamsi, M.Sn		  Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>				
		1. Mampu Merancang karya dkv yang dapat diproduksi dengan teknik cetak saring berbasis air dan minyak 2. Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik. 3. Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya Desain grafis berbasis vektor 4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari Desain , bahan, tinta sampai dengan produksi karya. 5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
		1. Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis, dari pembuatan klise sampai penentuan bahan media yang tepat untuk cetak saring berbasis air dan minyak			
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Perkuliahan ini merupakan aplikasi dari pengetahuan desain grafis yang dapat diproduksi dengan cetak saring yang berbasis air maupun minyak, di berbagai bahan atau media				
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	1. Teknik cetak mencetak di Indonesia 2. Jenis alat dan bahan untuk produk cetak saring 3. Jenis klise /film yang digunakan Produksi cetak saring 4. Desain grafis berbasis vektor				

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Proses pisah warna dalam klise</li> <li>6. Proses teknik cetak berbasis air dan minyak</li> <li>7. Proses afdruk</li> <li>8. Trik teknik cetak gelas /mug</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perihal cetak mencetak</li> <li>2. Pedoman cetak sablon</li> <li>3. Teknik dasar Sablon Manual</li> <li>4. Designer dalam produksi cetak dan Digital printing</li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator</li> <li>2. Perangkat Keras : LCD, Projector, meja cetak saring, screen, ,Ink, photozol TZ, 199, Rabber, Fasdey</li> </ol>
<b>Team Teaching</b>	M Danang Syamsi
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	

<b>MINGGU</b>	<b>SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN</b>	<b>METODE PEMBELAJARAN</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang perihal cetak mencetak di Indonesia secara umum</li> <li>• Kontrak perkuliahan</li> </ul>	Mampu menjelaskan tentang jenis teknik cetak di Indonesia dan kontrak perkuliahan	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p>	<p>Teori &amp; diskusi</p> <p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Perihal cetak mencetak, Kanisius</p> <p>Designer dalam produksi cetak</p>

2	(C1) Mahasiswa mampu Mengidentifikasi cetak berbasis air dan berbasis minyak	Kemampuan menjelaskan bahan dan alat screen cetak berbasis air dan berbasis minyak	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk Penilaian:</b> kuis diakhir perkuliahan.	Teori dan diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	Pedoman cetak sablon  Teknik dasar sablon manual
3	(C4) Mahasiswa mampu Menganalisa karya Desain grafis dan jenis Klise dalam acuan cetak produksi cetak saring	Kemampuan menjelaskan jenis desain grafis dan klise acuan yang tepat untuk aplikasi cetak saring	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menganalisa  <b>Bentuk Penilaian:</b> Tugas pembuatan klise dari kertas	Teori dan Diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 menit x 3 (SKS)	
4	(C5) Mahasiswa mampu menerapkan klise kertas sebagai acuan cetak saring dengan teknik potong dengan cutter	Kemampuan menerapkan pemotongan kertas sebagai klise acuan cetak	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam memotong kertas dan menafsirkan tugas  <b>Bentuk Penilaian:</b> Kemampuan menggali dan me layout potong kertas sebagai klise	Pemaparan contoh-contoh karya klise kertas potong sebagai acuan cetak basis air  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
5	(C3) Mahasiswa mampu melakukan proses cetak satu warna dengan klise kertas diatas bahan kain	Kemampuan untuk menerapkan tahapan proses cetak dengan klise kertas secara mandiri	<b>Kriteria:</b> Kemampuan merekonstruksi kembali  <b>Bentuk penilaian:</b>	mencontohkan teknik cetak dengan rakel dan screen diatas klise kertas.  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	Teknik dasar cetak sablon

			Hasil karya cetak, melalui Praktek		
6	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis potrait diri berbasis vektor	Kemampuan untuk menkreasikan secara teknik foto diri dari bitmap ke vektor	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan menggali ide dan menyusun garis vektor</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Kreativitas dalam menyusun gelap terang dalam garis wajah potrait diri dalam imajinasi</p>	Teori, pemaparan contoh-contoh, desain grafis berbasis vektor	<p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>
7	(C6) Mahasiswa mampu menerapkan pecah warna dalam desain grafis berbasis vektor dengan klise kertas kalkir	Kemampuan untuk memisah warna secara benar dalam pembuatan klise	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan mengedit gambar</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Kreativitas secara teknik dalam pecah warna</p>	Teori, pemaparan contoh secara praktek teknik pecah warna	<p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>
8	(C1) Mahasiswa memiliki pengetahuan mengafdruck klise kalkir di screen T 77	Kemampuan untuk melakukan proses adruk dengan klise kalkir,screen T77 dengan Photozol TZ	<p><b>Kriteria:</b> Melakukan proses afdruck secara benar</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui proses koreksi sebelum cetak</p>	Teori dan pemaparan contoh secara praktek proses afdruck	<p><b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)</p>
9	<p><b>Ujian Tengah Semester:</b></p> <p>(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak satu</p>	Kemampuan untuk praktek cetak satu warna dengn screen T77 diatas media T Shirt	<p><b>Kriteria:</b> Tahapan proses cetak dengan klise kalkir diatas T -Shirt ,Ketepatan menyusun</p>	Teori, pemaparan contoh secara praktek proses cetak satu warna	<p><b>Waktu Perkuliahan:</b></p>

	warna dengan screen T 77, tinta rubber dan fasdey		tinta, memilih warna sesuai desain <b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui praktek	50 Menit x 3 (SKS)	
10-11	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses cetak dua (2-3) warna dengan screen T 77, Tinta rubber dan fasdey	Kemampuan untuk menyelesaikan proses cetak 2-3 warna	<b>Kriteria</b> Tepat warna tumpukkan antara 1-3 warna  <b>Bentuk Penilaian.</b> Melalui praktek	Pemaparan contoh secara praktek <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
12	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis merek produk UMKM beserta klisenya, aplikasi cetak saring berbasis minyak di media plastik	Kemampuan merancang merek produksi UMKM dan klise sebagai acuan cetak	<b>Kriteria</b> Efisiensi waktu dan menyusun layout grafis merek  <b>Bentuk penilaian</b> Melalui diskusi	Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
13-14	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan proses afdruk dan proses cetak berbasis minyak diatas media plastik dengan screen T 165, tinta Epi, minyak M3, Obat afdruk Photozol 199	Kemampuan untuk mempersiapkan teknis bahan dan alat cetak dan tahapan proses cetak berbasis minyak	<b>Kriteria</b> Kemampuan mempersiapkan dan mencontohkan.  <b>Bentuk penilaian</b> Melalui praktek	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	
14	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain grafis merek produk UMKM dan klisenya, aplikasi cetak saring di media gelas/mug	Kemampuan men desain grafis merek UMKM	<b>Kriteria</b> Kesesuaian desain dengan konsep produk UMKM  <b>Bentuk penilaian</b>	Teori dan pemaparan contoh desain merek UMKM, Diskusi  <b>Waktu Perkuliahan:</b>	

			Melalui diskusi	50 Menit x 6 (SKS)	
15-16	(C6) Mahasiswa mampu menerapkan Proses afdruk dengan Photozol 199, trik proses cetak saring berbasis minyak di media gelas/mug, dengan screen T 165, Tinta Epi, Minyak M3,	Kemampuan merancang dan mencetak dibasis minyak dengan trik di media gelas/mug	<b>Kriteria</b> Kemampuan dengan trik cetak <b>Bentuk Penilaian</b> Melalui praktek dan pendampingan	Teori, mencontohkan praktek, dan Pendampingan  <b>Waktu Perkuliahan:</b> 50 Menit x 3 (SKS)	

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 ke 5-14
		Ujian Tengah Semester	20	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses pra produksi cetak

		Ujian Akhir Semester	25	Ujian Akhir Semester merupakan telah di finalisasi
--	--	----------------------	----	--