	Universitas Negeri Surabaya D4 Desain Grafis	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Komputer Grafis	9034204424		4		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.	ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan penguasaan keterampilan tentang proses operasional komputer, khususnya software berbasis bitmap seperti Adobe Photoshop, untuk merancang berbagai karya desain grafis dengan medium monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface), dengan metode diskusi, pemecahan masalah dan pemberian tugas.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.
CPL	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Menganalisis etika profesi dan tanggung jawab desainer grafis dalam proses berkarya
CPMK-2	Mengedit foto berbasis gambar bitmap menggunakan software desain secara kreatif
CPMK-3	Merancang ilustrasi menggunakan software desain sesuai prinsip desain
CPMK-4	Menyusun tata letak desain menggunakan software berdasarkan prinsip desain

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3		✔
CPMK-4		✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔	✔														
CPMK-2						✔			✔	✔	✔	✔				
CPMK-3			✔	✔	✔											
CPMK-4							✔	✔					✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
2. Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.

Pendukung :

1. Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies
2. Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menganalisis konsep dasar mata kuliah komputer grafis serta keterkaitannya dengan bidang desain	1. Kontrak perkuliahan 2. Pengenalan mata kuliah komputer grafis 3. Proses mendesain secara digital	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas individu			5%
2	Mengevaluasi etika profesi dan tanggung jawab desainer dalam praktik desain	1. Ketepatan Menjelaskan Prinsip Pembentukan Gambar 2. Ketepatan Mengklasifikasikan Ragam Perangkat Lunak (Software) 3. Kemampuan Diferensiasi Format Ekstensi File 4. Ketepatan Analisis Penggunaan Berdasarkan Studi Kasus 5. Kemampuan Identifikasi Karakteristik Visual pada Antarmuka (Interface)	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah, diskusi, tanya jawab			
3	Menganalisis karakteristik, fungsi, serta penggunaan software berbasis vector dan raster	1. Ketepatan Penerapan Lisensi Aset Digital (Copyright Compliance) 2. Integritas Orisinalitas Karya (Anti-Plagiarisme) 3. Kesadaran Etis dalam Manipulasi Digital (Digital Imaging Ethics) 4. Tanggung Jawab Teknis terhadap Klien/Industri (Professional Responsibility) 5. Sensitivitas terhadap Dampak Sosial Visual	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah, diskusi, tanya jawab			

4	Mengembangkan dasar-dasar tata letak (layout) karya poster berdasarkan prinsip desain	1. Ketepatan Pemanfaatan Fitur Presisi (Precision Tools) 2. Penerapan Hirarki Visual melalui Panel Teks (Typesetting Control) 3. Kemampuan Manajemen Ruang Putih (White Space Management) 4. Pengorganisasian Komposisi Visual (Grouping & Layering) 5. Kepatuhan terhadap Standar Area Produksi (Production Standards)	Originalitas	Latihan, Tugas			5%
5	Mengaplikasikan elemen dan prinsip layout & grid pada karya kalender	1. Ketepatan Konstruksi Sistem Grid (Grid System Setup) 2. Penerapan Prinsip Kesatuan dan Variasi (Unity & Variety) 3. Eksekusi Hirarki dan Penekanan (Hierarchy & Emphasis) 4. Kepatuhan dan Fleksibilitas terhadap Grid (Adherence vs Breaking the Grid) 5. Pemanfaatan Ruang Negatif (White Space Utilization)	Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, tugas			5%
6	Mengembangkan tata letak pada media undangan dengan menerapkan prinsip desain	1. Ketepatan Penerapan Hirarki Tipografi Informasi 2. Ketepatan Manajemen Tata Letak pada Bidang Lipat (Fold & Panel Handling) 3. Kemampuan Teknis Penyiapan Finishing Khusus (Special Effects Setup) 4. Kesesuaian Estetika Visual dengan Tema Acara (Thematic Consistency) 5. Kelayakan Standar File Siap Cetak (Pre-press Readiness)	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan			5%
7	Menyusun tata letak pada media brosur berdasarkan efektivitas penyampaian informasi dan prinsip desain	1. Ketepatan Logika Pembagian Panel Lipatan (Fold Logic & Panel Width) 2. Pengorganisasian Informasi dengan Teknik Chunking 3. Penerapan Kontinuitas Visual Antar-Panel (Design Continuity) 4. Pemanfaatan Grid Kolom untuk Konsistensi (Column Grid System) 5. Kepatuhan Spesifikasi Area Aman dan Potong (Bleed & Safe Area)	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah, tanya jawab, Latihan			5%

8	UTS	1. Mahasiswa mampu menerjemahkan brief desain 2. Mahasiswa mampu mendesain sesuai dengan brief 3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip desain digital	Originalitas				20%
9	Merancang layout pada media cetak dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna untuk Cetak (Color Management Proficiency) 2. Efisiensi Penggunaan Fitur Halaman Induk (Master Page Utilization) 3. Kualitas Penanganan Aset Gambar (Image Asset Handling) 4. Penguasaan Tipografi Mikro (Micro-Typography Control) 5. Kemampuan Ekspor File Siap Cetak (PDF/X Standard Compliance)	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Latihan			
10	Merancang layout pada media cetak dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna untuk Cetak (Color Management Proficiency) 2. Efisiensi Penggunaan Fitur Halaman Induk (Master Page Utilization) 3. Kualitas Penanganan Aset Gambar (Image Asset Handling) 4. Penguasaan Tipografi Mikro (Micro-Typography Control) 5. Kemampuan Ekspor File Siap Cetak (PDF/X Standard Compliance)	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Latihan			5%
11	Merancang layout pada media cetak dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna untuk Cetak (Color Management Proficiency) 2. Efisiensi Penggunaan Fitur Halaman Induk (Master Page Utilization) 3. Kualitas Penanganan Aset Gambar (Image Asset Handling) 4. Penguasaan Tipografi Mikro (Micro-Typography Control) 5. Kemampuan Ekspor File Siap Cetak (PDF/X Standard Compliance)	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Latihan			

12	Merancang layout pada media cetak dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna untuk Cetak (Color Management Proficiency) 2. Efisiensi Penggunaan Fitur Halaman Induk (Master Page Utilization) 3. Kualitas Penanganan Aset Gambar (Image Asset Handling) 4. Penguasaan Tipografi Mikro (Micro-Typography Control) 5. Kemampuan Ekspor File Siap Cetak (PDF/X Standard Compliance)	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Latihan			10%
13	Merancang layout pada media digital dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna Cahaya (RGB Color Space Consistency) 2. Kepatuhan terhadap Dimensi dan Resolusi Layar (Pixel Perfect Dimensions) 3. Penerapan Area Aman Platform (Platform Safe Zone Awareness) 4. Efektivitas Hirarki Visual untuk Pola Baca Cepat (Skimmability) 5. Optimasi Ekspor dan Kompresi Aset (Digital Asset Optimization)	Kesesuaian dengan tema	Latihan			
14	Merancang layout pada media digital dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna Cahaya (RGB Color Space Consistency) 2. Kepatuhan terhadap Dimensi dan Resolusi Layar (Pixel Perfect Dimensions) 3. Penerapan Area Aman Platform (Platform Safe Zone Awareness) 4. Efektivitas Hirarki Visual untuk Pola Baca Cepat (Skimmability) 5. Optimasi Ekspor dan Kompresi Aset (Digital Asset Optimization)	Kesesuaian dengan tema	Latihan			10%
15	Merancang layout pada media digital dengan mempertimbangkan prinsip desain	1. Ketepatan Manajemen Warna Cahaya (RGB Color Space Consistency) 2. Kepatuhan terhadap Dimensi dan Resolusi Layar (Pixel Perfect Dimensions) 3. Penerapan Area Aman Platform (Platform Safe Zone Awareness) 4. Efektivitas Hirarki Visual untuk Pola Baca Cepat (Skimmability) 5. Optimasi Ekspor dan Kompresi Aset (Digital Asset Optimization)	Kesesuaian dengan tema	Latihan			

16	UAS	Mahasiswa dapat merancang tata letak dengan menggunakan software desain	Originalitas				30%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.