	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Digital Imaging	9024103014		3				25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Muh. Ro‘is Abidin, S.Pd., M.Pd.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

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

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.
CPL	Menguasai teori dan metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri_CPL -9 (S-9) (sikap)
CPMK-2	• Mampu merancang karya Komputer Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah_CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
CPMK-3	• Menguasai metodologi perancangan Komputer Grafis _CPL -23 (P-3) (pengetahuan)

Matrik CPL - CPMK

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

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																

Pustaka

Utama :

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.
3. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
4. Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.
5. Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya

Pendukung :	

1. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvXlvdZPD_x1NVel414ekMQ
2. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvA7gvmNo8KD6EtDYgN0Wb0
3. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9Dtxi8xGLJn5tCJXg5K40s8X
4. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9Dtoh1pMK7HXyFDtN9sDznfW

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							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SDGS (Sustainable Development Goals)



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.