UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **S1 Desain Komunikasi Visual**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Komputer Grafis	9024104067		4		27 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Muhamad Ro'is Abidin		MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah Komputer Grafis (9024104067) dengan bobot 4 SKS pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual merupakan mata kuliah keahlian berkarya yang mengintegrasikan prinsip dasar desain dengan penguasaan teknologi digital terkini. Tujuan utama pembelajaran ini adalah agar mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak grafis standar industri secara profesional untuk menghasilkan solusi visual yang kreatif, estetis, dan komunikatif. Ruang lingkup materi mencakup penguasaan teknik olah gambar berbasis vektor dan raster, manipulasi citra digital, manajemen warna, serta teknik publikasi desain. Metode pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan *project-based learning* yang menggabungkan demonstrasi teknis, praktikum laboratorium, dan asistensi karya secara intensif. Mata kuliah ini memiliki relevansi yang sangat krusial dalam kurikulum DKV karena menjadi fondasi teknis utama bagi mahasiswa dalam mentransformasikan gagasan kreatif ke dalam format digital yang fungsional dan kompetitif di industri kreatif global.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

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

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-7
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	Pemahaman etika dan tanggung jawab desainer grafis dalam berkarya.	1. 1. Mengidentifikasi etika desainer dalam berkarya. 2. 2. Pemahaman kaidah dalam menggunakan free source. 3. 3. Mengidentifikasi perbedaan karya bertanggung jawab dan jiplakan.	Memahami etika profesi	Ceramah, diskusi dan tanya jawab.			3%

2	Merancang kartu pos dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1. Mampu create a new document and choose document settings. 2. Mampu set preferences in Adobe Illustrator CC. 3. Mampu add guides to an Illustrator document. 4. Mampu create artwork from basic shapes. 5. Mampu adjust the corners of live shapes. 6. Mampu navigate an Illustrator document efficiently. 7. Mampu Activate Typekit fonts. 8. Add type to a document.	Kriteria: Ketepatan konfigurasi teknis dokumen, akurasi konstruksi dan modifikasi geometri objek, efisiensi alur kerja navigasi, serta kesesuaian integrasi dan penempatan elemen tipografi. Bentuk Penilaian: Praktik unjuk kerja (project-based learning) dengan instrumen rubrik penilaian hasil desain kartu pos.	Direct Instruction/Praktikum		1. Konfigurasi dokumen baru dan pengaturan parameter artboard. 2. Kustomisasi preferensi dan optimalisasi antarmuka perangkat lunak. 3. Implementasi sistem panduan (Guides) untuk presisi tata letak. 4. Konstruksi objek grafis menggunakan teknik Basic Shapes. 5. Modifikasi geometri objek melalui fitur Live Shapes. 6. Teknik navigasi dokumen dan efisiensi alur kerja (workflow). 7. Manajemen integrasi font digital (Typekit/Adobe Fonts). 8. Teknik penempatan dan pengolahan elemen tipografi pada desain.	2%
3	Merancang the Front of a Business Card dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1. Ketepatan dalam menyusun komposisi elemen desain dan urutan informasi (hierarchy) pada kartu nama. 2. Kemahiran dalam mengoperasikan alat bantu desain untuk menciptakan bentuk dan modifikasi objek vektor. 3. Kesesuaian spesifikasi teknis file desain terhadap persyaratan industri percetakan.	Kriteria: Kreativitas visual, kejelasan penyampaian informasi, dan ketepatan teknis file. Bentuk: Proyek desain (praktikum) dan portofolio digital.	Demonstrasi perangkat lunak, Project-Based Learning (PjBL), dan diskusi umpan balik.	1. Mengunggah eksplorasi konsep dan sketsa digital pada Learning Management System (LMS). 2. Mengumpulkan file desain akhir dalam format vektor (AI/CDR) dan PDF siap cetak ke repositori digital.	1. Prinsip dasar tata letak (layout) dan hierarki informasi pada kartu nama. 2. Teknik manipulasi objek vektor dan penggunaan toolset utama pada Adobe Illustrator atau Corel Draw. 3. Standar teknis produksi cetak meliputi penggunaan ruang warna CMYK dan pengaturan area potong (bleed/margin).	4%
4	Merancang the Back of a Business Card dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1. Ketepatan dalam menyusun komposisi elemen visual pada sisi belakang kartu nama secara seimbang. 2. Kemahiran dalam mengoperasikan fitur dan tools perangkat lunak vektor untuk manipulasi objek grafis. 3. Kesesuaian pengaturan parameter teknis dokumen untuk standar kebutuhan produksi cetak profesional.	Kriteria: Kreativitas visual, keterbacaan informasi, dan ketepatan teknis pracetak. Bentuk: Proyek desain (praktikum) dan portofolio digital.	Demonstrasi perangkat lunak, Project-Based Learning (PjBL), dan asistensi praktikum.	1. Mengunggah draf sketsa konsep desain sisi belakang kartu nama ke sistem informasi akademik (LMS). 2. Mengumpulkan file desain final dalam format PDF siap cetak (Print Ready PDF) disertai dengan tampilan mockup desain.	1. Prinsip komposisi elemen visual pada sisi belakang kartu nama (QR code, slogan, dan logo). 2. Teknik penggunaan fitur efek, pathfinder, dan alignment pada perangkat lunak vektor. 3. Standar teknis persiapan cetak meliputi pengaturan warna CMYK, bleed, dan safety margin.	4%
5	Mampu Working with Outsiders	1. Ketepatan dalam menerapkan etika komunikasi dan teknik negosiasi saat berinteraksi dengan klien. 2. Kelengkapan dan kesesuaian struktur dokumen Creative Brief serta draf kontrak kerja yang disusun. 3. Keakuratan spesifikasi teknis file desain yang disiapkan untuk pihak vendor sesuai dengan standar industri.	Kriteria: Profesionalisme komunikasi, kelengkapan dokumen administrasi, dan ketepatan teknis koordinasi. Bentuk: Simulasi peran (role-play) dan penilaian portofolio dokumen proyek.	Simulasi (Role-Playing) dan Project-Based Learning (PjBL).	1. Menyusun dokumen Creative Brief untuk proyek desain simulasi dan mengunggahnya ke Learning Management System (LMS). 2. Membuat video simulasi presentasi konsep desain kepada klien dalam durasi maksimal 5 menit dan mengumpulkan tautannya pada forum diskusi.	1. Etika komunikasi profesional dan teknik negosiasi dengan klien dalam industri grafis. 2. Prosedur penyusunan Creative Brief dan kontrak kerja sama desain. 3. Standarisasi teknis output desain untuk koordinasi dengan vendor produksi (percetakan atau media digital).	3%
6	Mengenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar.	1. Ketepatan dalam membedakan karakteristik gambar bitmap dan vektor secara teknis. 2. Ketepatan dalam menjelaskan fungsi utama dan kegunaan fitur-fitur dasar Adobe Photoshop. 3. Ketepatan dalam mengidentifikasi elemen antarmuka serta melakukan pengaturan dokumen baru.	Kriteria: Ketepatan penguasaan konsep dan ketajaman identifikasi fitur. Bentuk: Kuis objektif melalui LMS dan laporan ringkasan materi (resume).	Ceramah interaktif, demonstrasi perangkat lunak (software demonstration), dan diskusi kelas.	1. Mengakses materi video tutorial mengenai pengenalan fitur dasar Adobe Photoshop di platform LMS. 2. Membuat bagat perbandingan perbedaan bitmap dan vektor disertai contoh kasus penggunaannya dalam format PDF.	1. Konsep dasar dan perbedaan gambar berbasis bitmap dan vektor. 2. Fungsi utama serta fitur-fitur fundamental Adobe Photoshop dalam desain grafis. 3. Anatomi antarmuka (workspace), pengaturan kanvas, dan manajemen file.	3%

7	Mengedit foto dengan teknikRetouching Adobe Photoshop.	1. Ketepatan dalam menghilangkan noda atau objek pengganggu pada foto dengan hasil yang halus dan natural. 2. Kemampuan mengoreksi pencahayaan dan kontras warna untuk mencapai mood visual yang diinginkan. 3. Keahlian dalam menghaluskan tekstur kulit pada foto potret tanpa menghilangkan detail pori-pori secara berlebihan.	Kriteria: Ketepatan teknis penggunaan perangkat lunak, kehalusan hasil akhir editing (seamless), dan kreativitas komposisi visual. Bentuk: Proyek individu (praktik retouching foto) dan pengumpulan portofolio digital.	Demonstrasi praktikum, tutorial mandiri, dan Project-Based Learning (PjBL).	1. Mengunduh material foto resolusi tinggi dan membuat laporan analisis mengenai kerusakan atau kekurangan foto yang perlu diperbaiki. 2. Mengunggah hasil akhir editing dalam format JPEG dan file kerja PSD ke Learning Management System (LMS).	1. Penggunaan tools koreksi spot dan tekstur (Healing Brush, Spot Healing, Patch Tool, dan Clone Stamp). 2. Teknik pengaturan tonal dan keseimbangan warna (Adjustment Layers: Levels, Curves, Hue/Saturation, dan Color Balance). 3. Teknik retouching tingkat lanjut untuk potret (Frequency Separation dan teknik Dodge & Burn).	3%
8	UTS	1. Ketepatan dalam menjelaskan perbedaan teknis antara vektor dan bitmap serta penerapan prinsip desain pada karya. 2. Kemampuan mengonstruksi objek visual kompleks menggunakan perangkat lunak grafis vektor secara presisi. 3. Keahlian dalam melakukan manipulasi gambar dan penggabungan aset visual menggunakan perangkat lunak grafis bitmap secara rapi.	Kriteria: Ketepatan teknis penggunaan tool, orisinalitas karya, estetika komposisi, dan kesesuaian output dengan instruksi kerja. Bentuk: Tes tertulis (objektif/esai) dan ujian praktik (performance test).	Evaluasi mandiri melalui ujian terstruktur dalam bentuk pengerjaan soal teori dan proyek desain secara individu di bawah pengawasan instruktur.	1. Pengunggahan file master (source file) dan file ekspor hasil UTS ke dalam Learning Management System (LMS). 2. Pengisian lembar pernyataan orisinalitas karya digital melalui formulir online yang disediakan.	1. Konsep dasar grafis komputer, elemen desain, dan prinsip tata letak. 2. Teknik pembuatan, penggabungan, dan manipulasi objek berbasis vektor. 3. Teknik pengolahan gambar, manajemen layer, dan seleksi pada objek berbasis bitmap.	20%
9	Mengedit foto dengan teknik montase.	1. Ketepatan dalam mengimplementasikan prinsip komposisi dan kesesuaian tema dalam karya montase. 2. Kerapihan hasil seleksi objek serta efektivitas penerapan teknik masking non-destructive. 3. Keharmonisan integrasi warna, kontras, dan arah cahaya antara berbagai objek yang digabungkan.	Kriteria: Kerapihan teknis seleksi, keharmonisan komposisi visual, dan orisinalitas kreativitas desain. Bentuk: Proyek desain individu (praktikum) dan penilaian portofolio karya.	Project-Based Learning (PjBL) yang terdiri dari demonstrasi teknis perangkat lunak, asistensi praktikum mandiri, dan sesi kritik karya (peer review).	1. Melakukan kurasi dan pengumpulan aset gambar resolusi tinggi yang relevan dengan tema montase melalui platform stok foto digital. 2. Mengunggah file akhir proyek montase dalam format resolusi tinggi beserta laporan singkat proses kreatif ke Learning Management System (LMS).	1. Konsep dasar, prinsip estetika, dan narasi dalam seni montase digital. 2. Teknik seleksi presisi (Advanced Selection) dan penggunaan Layer Masking. 3. Teknik penyelarasan warna (Color Matching) dan manipulasi pencahayaan antar elemen gambar.	5%
10	Mengedit foto dengan teknik Advanced selection with Channel Mask, Color Range & Extract.	1. Ketepatan dalam memisahkan objek halus seperti rambut atau bulu menggunakan Channel Mask tanpa merusak detail tekstur. 2. Keakuratan dalam mengidentifikasi dan menyeleksi area warna spesifik melalui fitur Color Range. 3. Kerapihan hasil ekstraksi objek dari latar belakang yang memiliki tingkat kontras rendah atau detail yang rumit.	Kriteria: Ketepatan teknis seleksi, kebersihan hasil masking (masking cleanliness), dan kesesuaian teknik dengan karakteristik objek. Bentuk: Praktikum mandiri dan portofolio digital hasil pengolahan citra.	Demonstrasi perangkat lunak, tutorial terbimbing, dan Project-Based Learning melalui pengerjaan kasus seleksi objek sulit.	1. Melakukan seleksi objek bertipe rambut/bulu pada foto resolusi tinggi menggunakan teknik Channel Mask dan mengunggah file kerja (PSD). 2. Menyelesaikan tantangan seleksi objek dengan latar belakang warna serupa menggunakan Color Range dan mempresentasikan hasilnya di forum diskusi.	1. Prosedur isolasi objek detail dan transparan menggunakan teknik Channel Mask. 2. Mekanisme seleksi berdasarkan nilai warna menggunakan fitur Color Range. 3. Teknik ekstraksi objek dari latar belakang kompleks menggunakan tool Extract atau Refine Edge.	3%
11	Mengedit Teks dengan Adobe Photoshop	1. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan jenis Type Tool sesuai dengan kebutuhan tata letak desain. 2. Kesesuaian pengaturan parameter tipografi pada panel Character dan Paragraph untuk meningkatkan keterbacaan (readability). 3. Kreativitas dan ketepatan teknis dalam mengaplikasikan efek visual melalui Layer Style pada teks.	Kriteria: Ketepatan teknik operasional tools, kesesuaian prinsip estetika tipografi, dan kreativitas visual. Bentuk: Praktikum mandiri dan portofolio desain.	Demonstrasi, tutorial perangkat lunak, dan Project-Based Learning (PjBL).	1. Membuat desain kutipan (quote) yang mengutamakan keterbacaan dengan pengaturan kerning dan leading yang presisi. 2. Membuat desain tipografi eksperimental yang memanfaatkan minimal tiga jenis Layer Style yang berbeda.	1. Fungsi dan penggunaan alat bantu teks (Horizontal & Vertical Type Tool). 2. Pengaturan panel Character dan Paragraph (Leading, Kerning, Tracking, dan Alignment). 3. Penerapan Layer Style dan Blending Options khusus pada objek teks.	4%
12	Mengedit obyek dengan teknik pencahayan	1. Ketepatan pemilihan dan pengaturan parameter jenis sumber cahaya pada objek. 2. Keberhasilan mengimplementasikan skema three-point lighting untuk menonjolkan dimensi objek. 3. Kualitas visual bayangan dan pantulan cahaya yang dihasilkan pada material objek.	Kriteria: Ketepatan teknis pencahayaan, keharmonisan warna cahaya, dan estetika visual hasil akhir. Bentuk: Proyek desain (praktikum) dan portofolio hasil rendering.	Project-Based Learning (PjBL) melalui demonstrasi perangkat lunak, diskusi teknis, dan latihan mandiri terbimbing.	1. Menganalisis dan memberikan anotasi pada skema pencahayaan karya referensi melalui forum diskusi LMS. 2. Mengunggah dokumentasi hasil rendering objek dengan tiga variasi kondisi pencahayaan yang berbeda ke repositori tugas.	1. Karakteristik sumber cahaya (point, directional, spot, area light) dan pengaturan intensitas warna. 2. Teknik pencahayaan tiga titik (three-point lighting: key light, fill light, back light). 3. Properti material dan interaksi cahaya (diffuse, specular, bayangan, dan refleksi).	5%

13	Merancang tata letak dengan menggunakan 2/3 software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	1. Ketepatan dalam menerapkan prinsip-prinsip tata letak pada komposisi desain yang dibuat. 2. Kesesuaian teknis dalam melakukan migrasi serta pengolahan aset antar perangkat lunak tanpa degradasi kualitas visual. 3. Kemampuan menyusun berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan desain yang harmonis dan memiliki keterbacaan tinggi. 4. Kerapihan dalam pengorganisasian file kerja serta ketepatan format output sesuai standar kebutuhan publikasi.	Kriteria: Ketepatan teknis penggunaan tools, orisinalitas desain, kreativitas komposisi, dan penguasaan alur kerja (workflow) lintas software. Bentuk: Proyek desain (Project-based assessment) dan portofolio karya.	Project-Based Learning (PjBL), demonstrasi praktikum penggunaan software, dan diskusi teknis hasil karya.	1. Menyusun konsep desain, sketsa digital, dan moodboard tata letak yang diunggah pada platform Learning Management System (LMS). 2. Mengunggah file proyek akhir dalam format master (raw file) dan format siap cetak/tayang beserta laporan teknis penggunaan software.	1. Prinsip-prinsip dasar tata letak (Grid system, Visual Hierarchy, dan Balance) dalam komposisi desain grafis. 2. Teknik ekspor-impor dan sinkronisasi aset antar perangkat lunak pengolah vektor (Adobe Illustrator/Corel Draw) dan bitmap (Adobe Photoshop). 3. Prosedur integrasi elemen tipografi, gambar, dan ornamen grafis ke dalam satu kesatuan desain yang padu. 4. Manajemen file proyek (layering, linking) dan teknik penyiapan output akhir (exporting) untuk berbagai media.	5%
14	Merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	1. Ketepatan dalam mengoperasikan alat seleksi, kurva, dan modifikasi objek vektor sesuai dengan konsep desain pada Adobe Illustrator. 2. Kemampuan melakukan manipulasi gambar dan pengelolaan layer secara non-destruktif untuk elemen pendukung tata letak pada Adobe Photoshop. 3. Keberhasilan mengintegrasikan berbagai format file antar software ke dalam satu komposisi desain yang harmonis dan siap cetak pada Corel Draw.	Kriteria: Ketepatan teknis penggunaan tool software, keserasian komposisi tata letak, kreativitas visual, dan efisiensi manajemen file (workflow). Bentuk: Proyek desain (project-based assessment) dan portofolio digital.	Demonstrasi perangkat lunak, praktik mandiri terbimbing, dan Project-Based Learning (PjBL).	1. Mengunggah aset vektor hasil eksplorasi tool Adobe Illustrator ke dalam sistem manajemen pembelajaran (LMS). 2. Menyusun laporan progres integrasi desain yang menggabungkan elemen dari ketiga software dalam bentuk file presentasi atau PDF.	1. Teknik pembuatan aset visual berbasis vektor dan manipulasi tipografi menggunakan Adobe Illustrator. 2. Teknik pengolahan citra digital, masking, dan penyesuaian warna elemen desain menggunakan Adobe Photoshop. 3. Mekanisme penggabungan aset (import/export) dan penyusunan tata letak akhir (final layout) menggunakan Corel Draw.	3%
15	Merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	1. Ketepatan dalam mengintegrasikan berbagai jenis format file (vektor dan bitmap) dari software yang berbeda ke dalam satu ruang kerja desain. 2. Ketepatan teknik manipulasi gambar (masking dan color correction) di Adobe Photoshop yang mendukung konsep tata letak secara keseluruhan. 3. Kemampuan menyusun elemen visual dan teks secara harmonis menggunakan fungsionalitas toolset pada Adobe Illustrator dan Corel Draw.	Kriteria: Ketepatan teknik integrasi antar software, keharmonisan komposisi tata letak, kreativitas visual, dan ketepatan teknis file akhir (output). Bentuk: Proyek desain (Project-based assessment) dan portofolio karya.	Project-Based Learning (PjBL) yang mencakup demonstrasi perangkat lunak, workshop praktikum terbimbing, dan diskusi teknis alur kerja (workflow).	1. Membuat moodboard digital dan sketsa kasar tata letak yang diunggah pada platform kolaborasi daring. 2. Mengunggah hasil akhir proyek desain dalam format PDF standar cetak beserta laporan analisis alur kerja penggunaan tiga software ke Learning Management System (LMS).	1. Prinsip dasar tata letak dan teknik integrasi aset lintas platform antara Adobe Illustrator, Corel Draw, dan Adobe Photoshop. 2. Teknik pengolahan citra digital dan penyesuaian resolusi pada Adobe Photoshop khusus untuk kebutuhan elemen layout. 3. Teknik pembuatan elemen grafis dekoratif dan manajemen tipografi menggunakan Adobe Illustrator serta Corel Draw dalam satu kesatuan desain.	3%
16	UAS	1. 1. Kesesuain tema 2. 2. Inovatif 3. 3. Keterampilan/cratfmanship 4. 4. Fungsional (efektif dan komunikatif)	Nilai maksimal jika penggunaan kolom, text wraping, grid system, dan keseimbangan (asimetris/simetris) diterapkan	Mahasiswa merancang proyek tertentu di studio setelah membaca dan memahami project brief yang diberikan dosen pengampu		1. Interpretasi dan relevansi tema dalam perancangan karya desain grafis. 2. Eksplorasi ide kreatif dan pengembangan konsep visual yang inovatif. 3. Aplikasi teknis perangkat lunak komputer grafis dan detail eksekusi (craftsmanship). 4. Implementasi prinsip komunikasi visual yang fungsional, efektif, dan komunikatif.	30%

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.