

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis										Kode Dokumen																																																																																																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																															
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																					
Komputer Grafis		9034204424		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=4	P=0	ECTS=6.36	1	3 Juli 2023																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																							
		Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT.			Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.			ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																																																																																							
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																														
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																														
	CPL-3	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-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																																																																																																													
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																																													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																														
	CPMK - 1	Pemahaman etika dan tanggung jawab desainer grafis dalam berkarya																																																																																																													
	CPMK - 2	Merancang ilustrasi dengan software desain																																																																																																													
	CPMK - 3	Merancang tata letak dengan software																																																																																																													
	CPMK - 4	Mampu melakukan edit foto dari gambar bitmap																																																																																																													
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																														
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>										CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓	✓		CPMK-2		✓	✓	CPMK-3			✓	CPMK-4		✓																																																																																		
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																																																																																																												
CPMK-1	✓	✓																																																																																																													
CPMK-2		✓	✓																																																																																																												
CPMK-3			✓																																																																																																												
CPMK-4		✓																																																																																																													
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																															
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										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						✓			✓							
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						✓			✓																																																																																																						
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.																																																																																																														
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 :																																																																																																														

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.

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.					
Dosen Pengampu		Dr. Martadi, M.Sn. Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Irfhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Pengenalan mahasiswa terhadap mata kuliah komputer grafis	1.Kontrak perkuliahan 2.Pengenalan mata kuliah komputer grafis 3.Proses mendesain secara digital	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas individu 150		Materi: Layout Dasar Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	5%
2	Pemahaman mahasiswa terhadap etika dan tanggung jawab desainer	1.Mengidentifikasi etika desainer dalam berkarya 2.Hirarki kebutuhan yang etis 3.Prinsip ethical design 4.Pemahaman kaidah dalam menggunakan free source 5.Pemahaman tanggung jawab desainer	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 150		Materi: Layout Dasar Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	5%
3	Mahasiswa dapat membedakan software basic vector dan raster	1.Menjelaskan Dunia Software Desain Grafis 2.Mengetahui tipe software desain 3.Memahami fitur yang ditawarkan software desain 4.Mengerti design software yang lazim digunakan 5.Dapat membandingkan karakteristik beberapa software desain 6.Mengerti faktor yang dipertimbangkan bagi seorang desainer dalam memilih software desain dalam sebuah project 7.Mengerti penggunaan suatu software dalam sebuah project desain	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 150		Materi: Layout Dasar Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i> Materi: Teori Dasar Komputer Grafis Pustaka: <i>Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.</i>	5%
4	Tracing Logo dengan Software Berbasis Vector	1.Memahami tools dalam software berbasis vector 2.Mengerti penggunaan software vector dalam suatu project 3.Dapat menduplikasi logo instansi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Latihan, Tugas 150		Materi: Basic Vector Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies</i>	5%

5	Latihan Software Berbasis Vector	1.Mengenal dasar pembuatan logo 2.Memahami penggunaan software vector dalam pembuatan logo 3.Melakukan editing logo	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan Brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, tugas	150	Materi: Basic Vector Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. <i>Color Theory and Modeling For Computer Graphic</i> , Kluwer Academic Publisher: Massachusetts. Materi: Basic Vector Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. <i>CorelDRAW X4: The Official Guide</i> , McGraw-Hill Companies	5%
6	Mengenal karakteristik software pengolah gambar (raster) & latihan digital imaging	1.Memahami kaidal digital imaging 2.Mengerti keluaran software berbasis raster 3.Memahami dasar resolusi 4.Memahami dasar dimensi 5.Memahami logika piksel dan resolusi padagambar 6.Memahami penggunaan tools dalam software berbasis raster	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 150		Materi: Basic Raster Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. <i>Color Theory and Modeling For Computer Graphic</i> , Kluwer Academic Publisher: Massachusetts. Materi: Raster & Digital Imaging Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing</i> .	5%
7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip layout digital dan pengaplikasiannya	1.Mahasiswa mampu membuat layout digital 2.Mahasiswa mengerti dasar dalam me-layout 3.Mahasiswa paham prinsip layout dasar	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Latihan	150	Materi: Layout Digital Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. <i>Color Theory and Modeling For Computer Graphic</i> , Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.	5%
8	UTS	1.Mahasiswa mampu menerjemahkan brief desain 2.Mahasiswa mampu mendesain sesuai dengan brief 3.Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip desain digital	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	150		Materi: Pengaplikasian Layout Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i> , PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.	10%

9	Image Retouching	1. Pengenalan image retouching 2. Mengetahui tipe teknik image retouching 3. Mengerti keuntungan melakukan image retouching 4. Mengerti pengaplikasian image retouching dalam pekerjaan desain 5. Mengerti faktor yang harus dipertimbangkan ketika retouching image 6. Mengetahui software untuk image retouching 7. Mengerti tips dan best practices untuk profesional image retouching	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Latihan 150		Materi: Image Retouching Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i>	5%
10	Dasar Ilustrasi Digital	1. Mengerti dasar ilustrasi digital 2. Memahami kaidah dalam membuat ilustrasi digital 3. Dapat membuat karya ilustrasi digital	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Latihan 150		Materi: Ilustrasi Digital Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. <i>Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.</i> Materi: Vector Digital Illustration Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. <i>CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies</i> Materi: Digital Drawing Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i>	5%

11	Ilustrasi Digital, Portrait	1.Mengerti dasar ilustrasi digital 2.Memahami kaidah dalam membuat ilustrasi digital 3.Dapat membuat karya ilustrasi digital 4.Dapat membuat ilustrasi digital berupa portrait diri	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Original 4.Finishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan 150		Materi: Ilustrasi Digital Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. <i>Color Theory and Modeling For Computer Graphic</i> , Kluwer Academic Publisher: Massachusetts. Materi: Vector Digital Illustration Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. <i>CorelDRAW X4: The Official Guide</i> , McGraw-Hill Companies Materi: Digital Illustration Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i>	6%
12	Montase, layout	1.Berlatih teknik montase 2.Mengerti dasar layout 3.Mengerti dasar layout digital	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Latihan 150		Materi: Penerapan Layout Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i> , PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.	6%
13	Layout Majalah	1.Mengerti basic layout majalah 2.Mengerti material majalah 3.Mengerti cara mendesain sebuah majalah 4.Mengerti komponen layout dalam mendesain majalah 5.Mengenal white space 6.Mengerti penggunaan tipografi dalam mendesain majalah 7.Mengerti proses produksi sebuah majalah	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Original 4.Finishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Latihan 150		Materi: Print Out Layout Pustaka: Rustan, S. 2008. <i>Layout Dasar dan Penerapannya</i> , PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.	6%

14	Tata letak pada berbagai medium	1. Mengerti fungsi penggunaan tata letak 2. Mengerti keuntungan penggunaan tata letak 3. Mengerti tata letak yang efektif 4. Mengerti pengaplikasian tata letak pada berbagai medium	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan Brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Latihan 150		Materi: Prinsip Layout Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	6%
15	Layout	Berlatih merancang tata letak dengan menggunakan 2/3 software	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan 150		Materi: Aplikasi Layout Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	6%
16	UAS	Mahasiswa dapat merancang tata letak dengan menggunakan software desain	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan brief 4. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes			Materi: Aplikasi Layout Pustaka: <i>Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i> Materi: Layout Application Pustaka: <i>Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	56.71%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.21%
3.	Penilaian Portofolio	10.04%
4.	Penilaian Praktikum	2.87%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	12.54%
6.	Tes	6.67%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANTI SURYA
PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 17 Desember 2025 Jam 14:57 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDia Unesa