



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																		
Aplikasi Komputer	8821002010	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	2	22 November 2024																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																		
	Khoiril Amin, S.Pd., M.Pd.		Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.		Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																						
CPL-5	Memiliki pemahaman tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa yang terkini dalam konteks lokal hingga global																																																						
CPL-6	Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan evaluatif sesuai karakteristik peserta didik, dengan penerapan kompetensi dan manajemen pedagogik berbasis ICT.																																																						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																							
CPMK - 1	Menguasai software sederhana																																																						
Matrik CPL - CPMK																																																							
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-6</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>					CPMK	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓	✓																																												
CPMK	CPL-5	CPL-6																																																					
CPMK-1	✓	✓																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																							
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																							
CPMK-1																																																							
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mempelajari berbagai aplikasi komputer berbasis teknologi informasi dan komunikasi pengantar komputer, aplikasi pengolah huruf (word processing), aplikasi desain grafis, aplikasi multimedia presentasi, dengan strategi teori dan praktek.																																																						
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"> 1. Hendi Hendratman. 2014. Computer Graphic Design . Informatika: Bandung 2. Budi Permana, Kurweni Ukar. 2010. Microsoft Office 2010 . Elex Media Komputindo: Jakarta 3. Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta. 4. McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta. 5. Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida Pendukung :																																																						
Dosen Pengampu	Khoiril Amin, S.Pd., M.Pd.																																																						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami syarat-syarat yang dibutuhkan untuk bisa merancang komposisi yang baik dengan menggunakan program komputer.	1. Mengidentifikasi unsur dan prinsip dalam desain. 2. Memahami mode warna RGB dan CMYK beserta perbedaan keduanya. 3. Mengetahui kombinasi warna yang serasi dan yang tidak serasi.	Kriteria: 1.1. kemampuan pengoperasian jenis software yang dikuasai 2.2. keterampilan mempelajari software baru 2 dimensi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pengajaran konsep, diskusi 3 X 50		Materi: Syarat-syarat yang dibutuhkan untuk bisa merancang komposisi yang baik dengan menggunakan program komputer. Pustaka: Hendi Hendratman. 2014. Computer Graphic Design . Informatika: Bandung	5%
2	Menerapkan unsur dan prinsip desain dalam merancang komposisi desain sederhana menggunakan CorelDRAW.	1. Mengidentifikasi tools CorelDRAW yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang bentuk-bentuk simetri. 3. Mengoperasikan CorelDRAW untuk merancang komposisi desain sederhana.	Kriteria: 1.1. konsep ide logo yang digagas sesuai dengan nama masing-masing 2.2. penerapan software dalam mengeksekusi konsep yang telah dibuat Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Direct instruction, project base learning 3 X 50		Materi: unsur dan prinsip desain dalam merancang komposisi desain sederhana menggunakan CorelDRAW. Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida	5%
3	Merancang ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW	1. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ilustrasi topeng wayang orang. 2. Mengoperasikan CorelDRAW utk merancang topeng wayang orang. 3. Mengidentifikasi elemen-elemen penyusun tata letak pada artikel. 4. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 5. Menggunakan CorelDRAW untuk merancang tata letak.	Kriteria: 1.1. penguasaan corel dalam trace gambar dan pemilihan warna 2.2. penerapan vektor wajah artis melalui corel dengan tepat Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Direct instruction, project base learning 6 X 50		Materi: ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida	5%
4	Merancang ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW	1. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ilustrasi topeng wayang orang. 2. Mengoperasikan CorelDRAW utk merancang topeng wayang orang. 3. Mengidentifikasi elemen-elemen penyusun tata letak pada artikel. 4. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 5. Menggunakan CorelDRAW untuk merancang tata letak.	Kriteria: 1.1. penguasaan corel dalam trace gambar dan pemilihan warna 2.2. penerapan vektor wajah artis melalui corel dengan tepat Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Direct instruction, project base learning 6 X 50		Materi: ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida	5%

5	Merancang presentasi menggunakan Microsoft Power Point	Mengetahui fungsi dan karakteristik Microsoft Power Point	Kriteria: 1. keefektifan tampilan power point 2. keefektifan pemanfaatan software powerpoint 3. presentasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Direct Instruction, project base learning 3 X 50		Materi: presentasi menggunakan Microsoft Power Point Pustaka: <i>Budi Permana, Kurweni Ukar. 2010. Microsoft Office 2010 . Elex Media Komputindo: Jakarta</i>	5%
6	Merancang tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW.	1. Mengidentifikasi komponen-komponen penyusun tata letak. Mengetahui contoh tata letak yang baik dan yang kurang baik. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 3. Menggunakan CorelDRAW untuk merancang tata letak.	Kriteria: 1.1. kesesuaian konsep tema dengan tema buku yang dipilih 2.2. layout atau tata letak unsur utama dan unsur pendukung Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction, project base learning 3 X 50		Materi: tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i> Materi: tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i>	5%
7	Merancang tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW.	1. Mengidentifikasi komponen-komponen penyusun tata letak. Mengetahui contoh tata letak yang baik dan yang kurang baik. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 3. Menggunakan CorelDRAW untuk merancang tata letak.	Kriteria: 1.1. kesesuaian konsep layout 2.2. kesesuaian tata letak unsur utama dan unsur pendukung Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction 3 X 50		Materi: tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i> Materi: tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i>	5%

8	Ujian Sub Semester Merancang flyer kegiatan bedah buku lengkap dengan ilustrasi berbasis vektor	1. mahasiswa mampu merancang media publikasi lengkap sesuai tema yang diusung sebelumnya 2. mahasiswa mampu mencari ide desain media acecoris pendukung dalam sebuah kegiatan	Kriteria: 1.1. kesesuaian desain layout flyer pada media publikasi yang dipilih 2.2. jenis desain media publikasi Bentuk Penilaian : Tes	project base learning 3 X 50		Materi: ilustrasi berbasis vektor Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i> Materi: ilustrasi berbasis vektor Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	10%
9	Mengetahui karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolahan gambar.	1. Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2. Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi. 3. Menggunakan tools untuk melakukan seleksi.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction 3 X 50		Materi: Adobe Photoshop sebagai software pengolahan gambar. Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i>	5%
10	Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop.	1. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto. 2. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto berwarna. 3. Menggunakan tools untuk basic photo retouching.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction 3 X 50		Materi: Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop. Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i>	5%
11	Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop.	1. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto. 2. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto berwarna. 3. Menggunakan tools untuk basic photo retouching.	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction 3 X 50		Materi: Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop. Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i>	5%

12	Merancang tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menganalisis komposisi layout berdasarkan grid. 2.Mengidentifikasi alur membaca, kolom, konversi file. 3.Mengidentifikasi proses dan tools untuk merancang tata letak. 4. Menggabungkan Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW untuk merancang karya. 	<p>Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<p>Materi: tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p>Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i></p> <p>Materi: tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p>Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i></p> <p>Materi: tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p>Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i></p>	5%
13	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menganalisis kelebihan dan kekurangan karya desain rekan sekelas. 2.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual. 3.Menggunakan Adobe Photoshop. Untuk mewarna gambar ilustrasi manual. 	<p>Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Cermah, direct instruction 6 X 50		<p>Materi: Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.</p> <p>Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i></p>	5%
14	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menganalisis kelebihan dan kekurangan karya desain rekan sekelas. 2.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual. 3.Menggunakan Adobe Photoshop. Untuk mewarna gambar ilustrasi manual. 	<p>Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Cermah, direct instruction 6 X 50		<p>Materi: Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.</p> <p>Pustaka: <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i></p>	5%

15	Ujian Akhir Semester Mahasiswa mampu merancang ilustrasi digital sesuai tema yang ditentukan sebelumnya	1.menghasilkan karya digital 2.merancang ilustrasi digital	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	3 X 50		Materi: merancang ilustrasi digital Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i>	5%
16	Materi 9 sampai 15	Dapat menjelaskan proses dan teknik ilustrasi digital	Kriteria: "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	3x50		Materi: proses dan teknik ilustrasi digital Pustaka: <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Portofolio	10%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	65%
4.	Tes	20%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd.,
M.Pd.
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd.,
M.Pd.
NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 18:23 menggunakan aplikasi RFS-OBE SiDia Unesa

