



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>													
Aplikasi Komputer	8821002010	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	2	19 Februari 2025													
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>													
	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.		Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.		Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd.													
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																	
	<b>CPL-6</b>	Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan evaluatif sesuai karakteristik peserta didik, dengan penerapan kompetensi dan manajemen pedagogik berbasis ICT.																
	<b>CPL-9</b>	Mampu merancang, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.																
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																	
	<b>CPMK - 1</b>	Menguasai software sederhana																
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																	
		CPMK	CPL-6	CPL-9														
	CPMK-1	✓	✓															
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																		
	CPMK	Minggu Ke																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
	CPMK-1																	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah Aplikasi Komputer pada program studi Pendidikan Seni Rupa bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi komputer yang relevan dengan kebutuhan dunia seni rupa. Mata kuliah ini mencakup pengenalan software desain grafis, pengolahan gambar, dan aplikasi multimedia untuk mendukung kreativitas dalam seni rupa. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar penggunaan software khusus untuk seni rupa, teknik editing gambar, serta penerapan desain multimedia dalam karya seni. Ruang lingkup mata kuliah mencakup praktik penggunaan software, analisis kasus studi, dan pengembangan kreativitas melalui teknologi informasi dalam konteks seni rupa.																	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendi Hendratman. 2014. Computer Graphic Design . Informatika: Bandung</li> <li>2. Budi Permana, Kurweni Ukar. 2010. Microsoft Office 2010 . Elex Media Komputindo: Jakarta</li> <li>3. Rustan, Surianto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</li> <li>4. McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</li> <li>5. Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</li> </ol>																	
	<b>Pendukung :</b>																	
<b>Dosen Pengampu</b>	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.																	
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>											
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>													
(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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. kemampuan pengoperasian jenis software yang dikuasai 2.2. keterampilan mempelajari software baru 2 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pengajaran konsep, diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Syarat-syarat yang dibutuhkan untuk bisa merancang komposisi yang baik dengan menggunakan program komputer. <b>Pustaka:</b> 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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. konsep ide logo yang digagas sesuai dengan nama masing-masing 2.2. penerapan software dalam mengeksekusi konsep yang telah dibuat  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct instruction, project base learning 3 X 50		<b>Materi:</b> unsur dan prinsip desain dalam merancang komposisi desain sederhana menggunakan CorelDRAW. <b>Pustaka:</b> 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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. penguasaan corel dalam trace gambar dan pemilihan warna 2.2. penerapan vektor wajah artis melalui corel dengan tepat  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Direct instruction, project base learning 6 X 50		<b>Materi:</b> ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW <b>Pustaka:</b> 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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. penguasaan corel dalam trace gambar dan pemilihan warna 2.2. penerapan vektor wajah artis melalui corel dengan tepat	Direct instruction, project base learning 6 X 50		<b>Materi:</b> ilustrasi dan tata letak menggunakan CorelDRAW <b>Pustaka:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 1. keefektifan tampilan power point 2. keefektifan pemanfaatan software powerpoint 3. presentasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Direct Instruction, project base learning 3 X 50		<b>Materi:</b> presentasi menggunakan Microsoft Power Point <b>Pustaka:</b> <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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. kesesuaian konsep tema dengan tema buku yang dipilih 2.2. layout atau tata letak unsur utama dan unsur pendukung  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction, project base learning 3 X 50		<b>Materi:</b> tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>  <b>Materi:</b> tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. <b>Pustaka:</b> <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.	<b>Kriteria:</b> 1.1. kesesuaian konsep layout 2.2. kesesuaian tata letak unsur utama dan unsur pendukung  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<b>Materi:</b> tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>  <b>Materi:</b> tata letak (lay out) dengan software CorelDRAW. <b>Pustaka:</b> <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	<b>Kriteria:</b> 1.1. kesesuaian desain layout flyer pada media publikasi yang dipilih 2.2. jenis desain media publikasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	project base learning 3 X 50		<b>Materi:</b> ilustrasi berbasis vektor <b>Pustaka:</b> <i>Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide. McGraw-Hill Companies: Florida</i>  <b>Materi:</b> ilustrasi berbasis vektor <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i>	15%
9	Menenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar.	1. Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2. Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi. 3. Menggunakan tools untuk melakukan seleksi.	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<b>Materi:</b> Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar. <b>Pustaka:</b> <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.	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<b>Materi:</b> Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop. <b>Pustaka:</b> <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.	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<b>Materi:</b> Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop. <b>Pustaka:</b> <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"> <li>1. Menganalisis komposisi layout berdasarkan grid.</li> <li>2. Mengidentifikasi alur membaca, kolom, konversi file.</li> <li>3. Mengidentifikasi proses dan tools untuk merancang tata letak.</li> <li>4. Menggabungkan Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW untuk merancang karya.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, direct instruction 3 X 50		<p><b>Materi:</b> tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2008 . Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.</i></p> <p><b>Materi:</b> tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i></p> <p><b>Materi:</b> tata letak dengan kombinasi software Adobe Photoshop, Office dan CorelDRAW.</p> <p><b>Pustaka:</b> <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"> <li>1. Menganalisis kelebihan dan kekurangan karya desain rekan sekelas.</li> <li>2. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual.</li> <li>3. Menggunakan Adobe Photoshop. Untuk mewarna gambar ilustrasi manual.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, direct instruction 6 X 50		<p><b>Materi:</b> Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.</p> <p><b>Pustaka:</b> <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"> <li>1.Menganalisis kelebihan dan kekurangan karya desain rekan sekelas.</li> <li>2.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual.</li> <li>3.Menggunakan Adobe Photoshop. Untuk mewarna gambar ilustrasi manual.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Cermah, direct instruction 6 X 50		<b>Materi:</b> Digital Coloring dengan Adobe Photoshop. <b>Pustaka:</b> <i>McClelland's, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.</i>	5%
15	Ujian Akhir SemesterMahasiswa mampu merancang ilustrasi digital sesuai tema yang ditentukan sebelumnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.menghasilkan karya digital</li> <li>2.merancang ilustrasi digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio, Tes	3 X 50		<b>Materi:</b> merancang ilustrasi digital <b>Pustaka:</b> <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	<b>Kriteria:</b> "Sangat Baik" jika empat indikator di atas terpenuhi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio, Tes	3x50		<b>Materi:</b> proses dan teknik ilustrasi digital <b>Pustaka:</b> <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 Partisipasif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	37.5%
3.	Penilaian Portofolio	10%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	17.5%
5.	Tes	25%
		95%

#### 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=Pengutusan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 28 Oktober 2024

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 19 Februari 2025 Jam 18:21 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

