



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S1 Teknologi Pendidikan**

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>																																									
Pengembangan Media Komputer Pembelajaran	8620304066		T=4	P=0	ECTS=6.36	6	19 Januari 2025																																									
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																										
	.....		.....			Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.																																										
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																															
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	Matrik CPL - CPMK																																															
		CPMK																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah untuk menjelaskan teori perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor serta untuk menguasai keterampilan operasional untuk merancang berbagai karya Desain Komunikasi Visual dengan medium monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface). Bahan kajian yang disampaikan adalah mode warna cahaya dan pigmen, karakteristik software vektor dan bitmap, serta teknik-teknik dalam menggunakan tools (how to). Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek tutorial.																																															
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																															
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide . McGraw-Hill Companies</li> <li>2. Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop. New Reader Publish.USA</li> <li>3. Rustan, Surianto. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.Jakarta.</li> </ol>																																															
	<b>Pendukung :</b>																																															
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Dr. Alim Sumarno, 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 desain 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.		Pengajaran konsep, diskusi 3 X 50			0%
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.		Direct instruction 3 X 50			0%
3	Merancang ilustrasi dengan CorelDRAW.	1. Mengidentifikasi tools CorelDRAW yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ilustrasi topeng wayang orang. 3. Mengoperasikan CorelDRAW utk merancang topeng wayang orang.		Direct instruction 3 X 50			0%
4	Merancang tata letak (lay out) dengan CorelDRAW.	1. Mengidentifikasi elemen-elemen penyusun tata letak pada artikel. 2. Menjelaskan contoh tata letak yang baik dan yang kurang baik. 3. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 4. Menggunakan CorelDRAW untuk merancang tata letak.		Direct instruction 3 X 50			0%
5	Merancang komposisi desain sederhana menggunakan Adobellustrator.	1. Mengidentifikasi tools Adobellustrator yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang bentuk-bentuk simetri. 3. Mengoperasikan Adobellustrator untuk merancang komposisi desain sederhana.		Direct instruction 3 X 50			0%

6	Merancang ilustrasi dengan Adobellustrator.	1. Mengidentifikasi tools Adobellustrator yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ragam hias. 3. Mengoperasikan Adobellustrator utk merancang ragam hias.		Direct instruction 3 X 50			0%
7	Merancang tata letak (lay out) dengan Adobellustrator.	1. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang tata letak. 2. Menggunakan Adobellustrator untuk merancang tata letak.		Direct instruction 3 X 50			0%
8	Merancang tata letak (lay out) dengan software vektor	Mahasiswa merancang poster kegiatan (event announcement) dengan software vektor		3 X 50			0%
9	Mengenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar.	1. Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2. Menjelaskan prinsip kerja histogram. 3. Mengidentifikasi tonal warna foto berdasarkan histogram. 4. Mengoreksi tonal warna foto. 5. Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi. 6. Menggunakan tools untuk melakukan seleksi dan transformasi.		Diskusi, Direct instruction 3 X 50			0%
10	Mengenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar.	1. Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2. Menjelaskan prinsip kerja histogram. 3. Mengidentifikasi tonal warna foto berdasarkan histogram. 4. Mengoreksi tonal warna foto. 5. Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi. 6. Menggunakan tools untuk melakukan seleksi dan transformasi.		Diskusi, Direct instruction 3 X 50			0%

11	Merancang kolase dengan Adobe Photoshop (layer masking).	1. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengganti background foto. 2. Menjelaskan definisi kolase dan contoh-contoh karyanya. 3. Mengidentifikasi tahapan dalam menggunakan layer masking. 4. Menggunakan layer masking untuk mengganti background gambar/foto.		Direct instruction 3 X 50			0%
12	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	1. Mengidentifikasi proses dan tools untuk scanning. 2. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi secara digital. 3. Menggunakan Adobe Photoshop untuk mewarna gambar ilustrasi.		Direct instruction 3 X 50			0%
13	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	1. Mengidentifikasi proses dan tools untuk scanning. 2. Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi secara digital. 3. Menggunakan Adobe Photoshop untuk mewarna gambar ilustrasi.		Direct instruction 3 X 50			0%
14	Software Combining	1. Able to file formatting (.eps, .png, .psd, ai). 2. Able to combining multiple data sources. 3. Able to preparing file to print.		Direct instruction 3 X 50			0%
15	Software Combining	1. Able to file formatting (.eps, .png, .psd, ai). 2. Able to combining multiple data sources. 3. Able to preparing file to print.		Direct instruction 3 X 50			0%
16	Merancang poster tematik dengan paduan software vector dan bitmap	UAS - Evaluasi		3 X 50			0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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 studinya 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.