






POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS (TRMG)

·RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Praktik Desain Grafis	MGMKB104	2	I	23 Agustus 2021
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom	 Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom	 Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP			
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	PENGETAHUAN			
PP5	Menguasai dalam proses software requirements yang meliputi: kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, spesifikasi antarmuka, dan dokumentasi.			
PP9	Menguasai spesifikasi formal yang meliputi: spesifikasi formal dalam proses perangkat lunak, spesifikasi antarmuka sub-sistem, dan spesifikasi tingkah laku.			
PP11	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.			
	KETERAMPILAN UMUM			
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
KU2	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.			
KU3				
	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis			

	KU5	informasi dan data.
	KETERMAPILAN KHUSUS	
	KK2	Mampu mendesain dan melakukan eksperimen dengan prototype perangkat lunak.
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami definisi, prinsip dasar, dan ragam desain grafis
	CPMK2	Mahasiswa mampu menerapkan proses komunikasi visual
	CPMK3	Mahasiswa memiliki proses berpikir kreatif dalam membuat rancangan desain
	CPMK4	Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi perangkat lunak desain grafis
	CPMK5	Mahasiswa mampu menciptakan rancangan desain grafis secara mandiri
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah <i>Desain Grafis</i> memberikan pengetahuan bagi mahasiswa agar mampu menguasai pengetahuan dasar dan ruang lingkup komputer multimedia berbasis image, penguasaan program aplikasi pengolah elemen-elemen teks dan image.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses Komunikasi Visual 2. Pengenalan Desain Grafis, Definisi Desain, Elemen Desain, Prinsip Desain, dan ragam Desain Grafis 3. Pengoperasian Perangkat Lunak Desain 4. Pengenalan Layout, Image Compositing 5. Desain Brief 6. Pengenalan Aplikasi Mock-up 	
Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <p>Mark Wigan, Basic Illustration: Text and Image (ebook) Laurence Zeegen, The Fundamental of Illustration (ebook)</p> <p>Pendukung:</p> <p>Adi Kusrianto. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: Elexmedia Komputindo Danton Sihombing. (2015). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta:Grame Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.</p>	
Nama Dosen Pengampu	Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom Ferry Fachrizal, S.T., M.Kom	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1,2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar komunikasi visual, memahami proses komunikasi dan komponen dalam komunikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi & prinsip dasar Komunikasi secara teoritis Fungsi komunikasi dalam visual desain Komponen komunikasi (Komunikator, Media, Pesan, Komunikan) Proses komunikasi visual Pengenalan desain grafis Pengenalan elemen desain, prinsip desain, ragam desain Pengenalan Gambar Vektor dan Bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah dan praktek Aktifitas di kelas: Metode: <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok dan studi kasus Tutorial Media: Komputer dan LCD Projector Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 4x50	Menganalisa informasi / pengetahuan dasar komunikasi yang dapat diintegrasikan ke dalam pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menganalisis proses komunikasi. Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, elemen dasar desain dan prinsip dasar. 	5

3,4	<p>Mahasiswa mampu memahami elemen, prinsip, ragam desain grafis serta membedakan gambar vector dan bitmap</p> <p>Mahasiswa mampu mempraktekkan pengolahan gambar vector</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan Aplikasi Desain Vektor ● Praktik membuat elemen desain (garis, bentuk geometri) dan praktik pathfinder (menggabungkan bentuk, memotong bentuk) ● Latihan 1: Eksplorasi bentuk garis dari adobe illustrator ● Tugas 1: Mahasiswa secara mandiri dan individu mencari referensi gambar logo menganalisis elemen desain apa saja yang tercakup didalamnya 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: = Diskusi kelompok dan studi kasus - Tutorial • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	<p>TM: 4x50</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. ● Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi terkait elemen desain 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, elemen dasar desain dan prinsip dasar. ● Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam penelitian ● Sistematika dan gaya presentasi 	<p>10</p>
-----	--	---	--	------------------------	---	--	---	------------------

5	<p>Mahasiswa mampu memahami pengertian logo dan ikon</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan Teknik tracing dan pathfinder</p> <p>Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam membuat re-desain ikon dan logo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengertian Logo ● Memahami tentang typeface dan citra huruf ● Memahami Desain Brief/ Workflow ● Praktik Teknik Tracing menggunakan Pen Tool ● Praktik Pathfinder ● Praktik Type Tool ● Latihan 2: Tracing Objek dengan Pen Tool ● Tugas 2: Project Brief Re-Desain Logo Nama Pribadi : Eksplorasi bentuk logo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. <p>Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi terkait elemen desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam mengerjakan tugas ● Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam penelitian ● Sistematika dan gaya presentasi 	
6	Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam membuat logo 3d	<ul style="list-style-type: none"> ● Objek Desain 3D ● Pengenalan aplikasi desain 3D ● Praktek: Menyimpan file pada format SVG ● Praktek: Aplikasi Blender (membuat logo 3D dan aplikasi texture dan warna pada logo) Tugas 3: Membuat object 3D dari tugas logo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelompok dan studi kasus - Tutorial • Media: Komputer dan 	TM: 2x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. ● Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam mengerjakan tugas 	5

		sebelumnya	LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet		terkait elemen desain			
7	Mahasiswa mampu menempatkan teori warna yang baik pada objek Mahasiswa mampu merinci materi dasar desain, komunikasi, elemen desain	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan teori warna ● Memberikan Warna dan Texture pada Objek Logo 3D ● Kuiz materi pertemuan 1-6 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus <ul style="list-style-type: none"> - Kuis • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. <p>Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi terkait elemen desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam mengerjakan tugas ● Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam penelitian ● Sistematika dan gaya presentasi 	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER							
9,10	Mahasiswa mampu menguasai Pengenalan User Interface, Pengertian Ikon Mahasiswa menguasai 4 Prinsip dasar layout (Sequence, Emphasis, Unity, Balance)	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan User Interface ● Pengertian Ikon ● 4 Prinsip dasar layout (Sequence, Emphasis, Unity, Balance) ● Latihan: Membuat ulang ikon-ikon pada smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: • Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelompok dan studi 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam mengerjakan tugas ● Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam 	

	Balance)	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas 4: Mahasiswa secara mandiri dan individu mencari referensi gambar tema smartphone dan menganalisis elemen desain apa saja yang tercakup didalamnya dan membuat konsep rancangan re-desain 	<p>kasus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tutorial <ul style="list-style-type: none"> • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 		Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi terkait elemen desain	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi 	<p>penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistematika dan gaya presentasi 	
11,12	Mahasiswa mampu mengoperasikan dan mengenal penggunaan tools pada Adobe Illustrator dan membuat tugas secara mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ● Latihan: Mahasiswa membuat aneka model bentuk ikon ● Tugas 5: Mahasiswa membuat rancangan re-desain tema smartphone secara mandiri dan individu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: • Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelompok dan studi kasus - Tutorial • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari materi desain secara daring yang didalamnya terdapat pengetahuan dasar tentang desain. <p>Makalah: Analisis dalam bentuk presentasi terkait elemen desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam mengerjakan tugas ● Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam penelitian ● Sistematika dan gaya presentasi 	
13	Mahasiswa mampu	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipulasi Poto dan Landpage 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mengelola area 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan mengelola area 	5

	mengoperasikan dan mengenal penggunaan tools pada Adobe Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan perangkat lunak desain : Adobe Photoshop ● Pengenalan tools dasar Adobe Photoshop: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ruler, grid, guide • Bekerja dengan layer • Blending mode • Layer style • Jenis-jenis tool • Fungsi masing-masing tool ● Tugas 7: Manipulasi Foto dan Landpage 	praktek <ul style="list-style-type: none"> ● Aktifitas di kelas: • Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelompok dan studi kasus - Tutorial • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 		kerja pada Adobe Photoshop sesuai dengan keinginan, dan dapat memahami penggunaan semua tool pada Adobe Photoshop.	grading <ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk non-test: • Praktek • Presentasi 	kerja pada Adobe Photoshop sesuai dengan keinginan, dan dapat memahami penggunaan semua tool pada Adobe Photoshop.	
14	Mahasiswa mampu merinci materi User Interface, Tool pada software editing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Quiz materi pertemuan 9-13 2. Presentasi Hasil Karya Mahasiswa sebelumnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik 2. Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Quiz Presentasi PBL - Media: Komputer dan LCD Projector 	TM: 4x50	Mahasiswa mendapatkan pengalaman merinci, menganalisis, dan mendeteksi soal quiz Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk test:: • Esai 	Mahasiswa dapat menjawab soal dengan baik	

15	Mahasiswa mampu mengembangkan project secara mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan Mock-Up ● Membuat mock-up sederhana dengan aplikasi mockup 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Kuliah dan praktek ● Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelompok dan studi kasus - Tutorial • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 4x50	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa menguasai teknik mengelola image ● Mahasiswa mengenal mode warna, serta dapat menerapkan dan mengelola warna pada objek ● Mahasiswa menggambar objek ● Mahasiswa melakukan pengaturan teks ● Mahasiswa menggunakan membuat efek khusus dengan filter 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Rubrik kriteria grading ● Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan teknik mengelola image ● Ketepatan penggunaan mode warna, serta dapat menerapkan dan mengelola warna pada objek ● Ketepatan menggambar objek ● Ketepatan dalam pengaturan teks ● Ketepatan dalam membuat efek khusus dengan filter ● Ketepatan merancang poster 	10
16	Ujian Akhir Semester							

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-CP 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. 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.
6. 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.