



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Identitas Mata Kuliah		Identitas dan Validasi		Nama	Tanda Tangan
Kode Mata Kuliah	: 10363132005	Dosen Pengembang RPS	:	ARIF RANU WICAKSONO S.Kom., M.Kom Arifah Insani Sari Utami M.Sn.	
Nama Mata Kuliah	: KOMPUTER GRAFIS				
Jenis Mata Kuliah (Wajib/pilihan)	: Wajib	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:	ARIF RANU WICAKSONO S.Kom., M.Kom	
Semester	: 1	Kepala Program Studi	:	Dr. Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.	
Bobot Mata Kuliah (SKS)	: 3				
a. Bobot tatap muka	: 1				
b. Bobot Praktikum	: 2				
c. Bobot praktek lapangan	: 0				
d. Bobot simulasi	: 0				
Mata Kuliah Prasyarat	:				

Tanggal Dibuat	:	2022-08-18	Perbaikan Ke-	:	2	Tanggal Edit : 2024-08-20
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Learning Outcome (LO) yang dibebankan pada Mata Kuliah						
Kode CPL/LO		Unsur CPL/LO				
1	:	S-9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
2	:	P-1 Menguasai konsep teoretis desain komunikasi visual, semiotika, persepsi visual, tipografi, metodologi desain, grafika (teknik pencetakan), proses desain.				
2	:	P-2 Menguasai prinsip dan teknik aplikasi warna, komposisi (nirmana), fotografi, komputer grafis, menggambar, kewirausahaan, material baku desain, sejarah dan budaya desain.				
3	:	KU-2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.				
3	:	KU-5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				
3	:	KU -8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.				
4	:	KK-1 Mampu membuat karya desain komunikasi visual tercetak dan digital yang memiliki nilai tambah dan estetika untuk mengatasi permasalahan identitas, komunikasi massa, dan kompetisi yang dihadapi oleh pemangku kepentingan.				
4	:	KK-2 Mampu melakukan riset dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual yang dapat mengatasi permasalahan identitas, komunikasi massa, dan kompetisi dengan mempertimbangkan aspek etika, sejarah, budaya, konsekuensi sosial dan regulasi.				

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	Mahasiswa dapat merancang dan mengevaluasi berbagai karya Desain Komunikasi Visual menggunakan perangkat lunak berbasis vektor.
Bahan kajian (Subject Matters)	:	Nirmana
	:	Desain Grafis
	:	Periklanan
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Komputer Grafis adalah salah satu mata kuliah dasar di Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD UNS yang memepelajari hal-hal teknis tentang penggunaan aplikasi komputer grafis berbasis vector dan bitmap. perkuliahan ini diharapkan memberikan bekal kepada mahasiswa dalam merancang dan membuat karya desain grafis berbasis vektor dan bitmap yang nantinya ditampilkan dalam media cetak maupun media elektronik Dalam pelaksanaan perkuliahan diterapkan aspek pembelajaran yaitu : 1). Interaktif : Ada interaksi antara dosen-mahasiswa dan sesama mahasiswa. 2). Integratif : Menyusun Tugas dan presentasi yang mengintegrasikan dari berbagai sumber pustaka. 3). Tematik: Studi kasus sesuai dengan isu-isu kontemporer terkait Komputer Grafis. 4). Kolaboratif: Ada kolaborasi antar mahasiswa pada saat mengerjakan Proyek desain web. 5). Holistik: Pembelajaran bersifat mendalam dan menyeluruh. 6). Saintifik: Pembelajaran berdasarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan penalaran. 7). Student centred learning: Berfokus pada mahasiswa sebagai pelaku pembelajaran. 8).Dosen sebagai fasilitator, Informal cooperative learning pada setiap tahap pembelajaran
Basis Penilaian	:	a. Aktivitas Partisipatif (<i>Case Method</i>) = 50%
	:	b. Hasil Proyek (<i>Team Based Project</i>) = 0%
	:	c. Tugas = 0%
	:	d. Quis = 0%
	:	e. UTS = 20%
	:	f. UAS = 30%

Daftar Referensi	:	Eko Nugroho, Pengenalan Teori Warna, Penerbit Andi: Yogyakarta, 2007
	:	ibnu Teguh Wibowo, Belajar Desain Grafis, Buku Pintar : Yogyakarta, 2013
	:	Jubilee Enterprise, Otodidak Adobe Illustrator, Elex Media Komputindo, 2018
	:	Jubilee Enterprise, 30 Top Features Photoshop, Elex Media Komputindo, 2013
	:	Jayan, Photo Manipulation using Photoshop for Common People, Maxsikom, 2008
	:	Arif Ranu Wicaksono, Wachid Marindra H.S, V Ipung Kristianto, KOMPOSISI WARNA WEBSITE UNIVERSITAS KELAS DUNIA, STUDI KASUS HARVARD UNIVERSITY, UNIVERSITY OF CAMBRIDGE DAN NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY, Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013) UPN Veteran Yogyakarta, UPN Veteran Yogyakarta, 2013
	:	Arif Ranu Wicaksono, Afiati Handayu Diah Fitriyani, Color Composition Of The Best University Website In Indonesia, Case Study Of University Of Indonesia, Gajah Mada University, Bandung Institute Of Technology, 6th Bandung Creative Movement 2019, Telkom University, 2019
	:	Deny Tri Ardianto, Arif Ranu Wicaksono, Sayid Mataram, Nirmana Motion Graphic Video: Innovation in Learning Design Principles and Elements, Mudra Jurnal Seni Budaya, , 39, 2024, ISI Denpasar
:	Anak hebat Indonesia, Belajar desain grafis untuk pemula : mahir segala jenis desain, semua orang bisa jadi desainer, Herdina Primasanti, 2023	

Tahap	Kemampuan akhir/ Sub-CPMK (kode CPL)	Materi Pokok	Referensi (kode dan halaman)	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian			
				Luring	Daring			Basis penilaian	Teknik penilaian	Indikator, kriteria, (tingkat taksonomi)	Bobot penilaian
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

1	KOntrak Kuliah	Kontrak kuliah dan Apersepsi, Pengenalan tools, workspace, dan warna software vector.	Pengenalan Teori Warna,Belajar Desain Grafis		Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	1. Interaktif : Ada interaksi antara dosen-mahasiswa dan sesama mahasiswa 2. Integratif : Menyusun Tugas dan presentasi yang mengintegrasikan dari berbagai sumber pustaka 3. Tematik: Studi kasus sesuai dengan isu-isu kontemporer terkait Komputer Grafis 4. Kolaboratif: Ada kolaborasi antar mahasiswa pada saat mengerjakan Proyek computer grafis 5. Holistik: Pembelajaran bersifat mendalam dan menyeluruh 6. Saintifik: Pembelajaran berdasarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan penalaran 7. Student centred learning: Berfokus pada mahasiswa sebagai pelaku pembelajaran. Dosen sebagai fasilitator. Informal cooperative learning pada setiap tahap pembelajaran	Tugas	Observasi	Mahasiswa memahami Kontrak Kuliah dan Mahasiswa mampu mengoperasikan tool dasar software berbasis vector	5%
---	----------------	---	--	--	------------------------------	-------------	--	-------	-----------	--	----

2	Mahasiswa mampu membuat paduan dari bentuk dasar bidang geometris vector	Mengkreasi bentuk geometris dengan aplikasi komputer berbasis vector	Belajar Desain Grafis	Pembelajaran Kolaboratif	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Berlatih menerapkan paduan bentuk geometris vector (lingkaran, segi empat, bintang, dan sebagainya).	UTS	Observasi	Mahasiswa mampu membuat bentuk rekaan dari tools bentuk geometris	5%
3	Mahasiswa mampu membuat bentuk dan bidang dari shaping serta selain dari tools geometris	Olah bentuk shaping vektor		Pembelajaran Berbasis Proyek	Pembelajaran Berbasis Masalah	1*150 Menit	Berlatih membuat bidang dari tools bezier dan pen serta kelompok tools shaping	Tugas	Observasi	Mahasiswa mampu membuat bentuk selain bentuk geometris	5%
4	Mahasiswa mampu mengaplikasikan efek visual vector	Menerapkan Efek Visual Vektor	,Belajar Desain Grafis	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Berlatih mengaplikasikan efek transparent, shading, dan sebagainya	Case Method	Unjuk Kerja	Mahasiswa mampu menerapkan efek visual dalam sebagai bagian dari desain	5%
5	Mahasiswa mampu menolah dan membuat kreasi dengan menggunakan font	Mengolah teks sebagai bagian sebuah karya desain	,Belajar Desain Grafis	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Berlatih mengolah font menjadi elemen artistik pada desain	Tugas	Unjuk Kerja	Mahasiswa mampu menerapkan kreasi font dalam desain	5%
6	Merancang Poster dengan tema “Mencegah Kekerasan Seksual di Lingkungan Pendidikan Tinggi”	Pengertian Poster dan Mendesain Poster Layanan Masyarakat	,Pengenalan Teori Warna,Belajar Desain Grafis	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mampu merancang Poster Film.	Tugas	Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui konsep poster, Mahasiswa mampu merancang poster.	10%

7	Merancang Flyer (Tugas UTS)	Pengertian Flyer dan membuat desain Flyer	,Pengenalan Teori Warna,Belajar Desain Grafis	Studi Kasus	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mampu merancang Flyer	UTS	Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui konsep flyer dan Mahasiswa mampu merancang flyer	10%
8	Mahasiswa mengenal tampilan dan menu Adobe Photoshop	Interface dan menu Adobe Photoshop, New document, Format image	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengoperasikan menu pada interface Adobe Photoshop	UAS	Unjuk Kerja	Mahasiswa mampu menunjukkan fungsi masing-masing menu pada interface adobe photoshop, Mahasiswa mampu membuat dokumen baru pada adobe photoshop, Mahasiswa Mampu menjelaskan macam format image	5%

9-10	Mahasiswa menggunakan berbagai tools pada Adobe Photoshop	Color setting, Preference setting, Tools selection, Tools brush pada adobe photoshop.	Belajar Desain Grafis,,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Masalah	2*150 Menit	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai seting dan tools adobe photosop dengan mahir.	Tugas	Unjuk Kerja	Mahasiswa mampu menggunakan color seting dan Preference setting pada adobe photoshop (general, interface, file handling, performance, cursor, unit & ruler, guides, grid, slice & count, plugins,type), Mahasiswa mampu menggunakan Tools selection (movetools, rectangle, marque tools, lasso tools, polygonal lasso, tools, magnetic, lasso tools, magic, wand, dan quick, selection tools), Mahasiswa mampu menggunakan Tools brush dengan mahir.	10%
------	---	---	-------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------	--	-------	-------------	--	-----

11	Mengaplikasikan karya desain pada mockup.	Pengertian Mockup. Teknik pengaplikasian desain pada mockup -	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mampu merancang dan menggunakan mockup karya desain grafis	Tugas	Unjuk Kerja	Mahasiswa mampu merancang dan mengaplikasikan mockup pada karya desain grafis (Sign Sistem, Mug, Neon Box, dll)	5%
12	Menciptakan karya grafis bitmap dengan menggunakan filter efek pada photoshop.	Menerapkan berbagai efek pada foto menggunakan aplikasi komputer berbasis bitmap.	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa menciptakan karya grafis bitmap dengan berbagai efek pada photoshop	Tugas	Observasi	Mahasiswa menciptakan karya grafis bitmap dengan menggunakan wood efek dan fire efek, dll.	10%
13	Mengenal Project Brief Desain Grafis	Memahami Project Brief Desain Grafis	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mengenal project brife dari konsumen	Tugas	Observasi	Mahasiswa mengetahui prosedur pemesanan desain grafis dari konsumen, Mahasiswa memahami fungsi project brief, Mahasiswa mengetahui hak dan kewajiban seorang desainer grafis	5%

14	Mengenal Marketplace online untuk karya desain	Mengenal marketplace untuk menjual Karya Digital - sribu.com - 99designs.com - creativemarket.com - envato.com, dll.	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	1*150 Menit	Mahasiswa mengenal Marketplace online untuk karya digital	Tugas	Tes Tertulis	- Mahasiswa mengetahui berbagai marketplace untuk menjual karya desain	5%
15-16	Merancang Cover Buku	Pengertian Cover Buku, Mendesain Cover Buku, Final artwork Cover Buku	,	Pembelajaran Berbasis Masalah	Pembelajaran Berbasis Proyek	2*150 Menit	Mahasiswa mampu merancang Cover Buku siap cetak.	UAS	Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui konsep cover buku, Mahasiswa mampu merancang cover buku, Mahasiswa mampu membuat final artwork cover buku siap cetak.	15%