



POLITEKNIK NEGERI MEDAN

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Desain Grafis	MIMKB102	3	1	23 Agustus 2021
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Andam Luckyhasnita, S.Ds., M.Ds.		 Hikmah Adwin Adam, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	A3	Mampu menganalisis, merancang, membuat dan mengimplementasikan aplikasi berbasis multimedia		
	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	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	Utama:			

	Pendukung:
Nama Dosen Pengampu	Andam Luckyhasnita, S.Ds., M.Ds. Rezha Destiadi, S.Ds., M.Ds. Yulia Fatmi
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	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 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus Media: Komputer dan LCD Projector Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 1x(3x50') TT: 1x(3x60') BM: 1x(3x60')	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	5

3,4	<p>Mahasiswa mampu memahami elemen, prinsip, ragam desain grafis serta mampu menerapkan prinsip desain pada praktik</p> <p>Mahasiswa mampu mempraktekkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan elemen desain, prinsip desain, ragam desain • Pengenalan Gambar Vektor dan Birmap • Pengenalan Aplikasi Desain Vektor • Praktik membuat elemen desain (garis, bentuk geometri) dan praktik pathfinder (menggabungkan bentuk, memotong bentuk) • Latihan 1: Eksplorasi bentuk • Tugas 1: Mahasiswa secara mandiri dan individu mencari referensi gambar atau tema pada smartphone dan menganalisis elemen desain apa saja yang tercakup di dalamnya • Tugas 2: Re-Design Icon pada tema smartphone yang dimiliki. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	<p>TM: 2x(3x50')</p> <p>TT: 2x(3x60')</p> <p>BM: 2x(3x60')</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 rancangan desain web. 	<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 	10
5	<p>Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar komunikasi visual, memahami proses komunikasi dan komponen dalam komunikasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi & prinsip dasar Komunikasi secara teoritis • Fungsi komunikasi dalam visual desain • Komponen komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus 	<p>TM: 1x(3x50')</p> <p>TT: 1x(3x60')</p> <p>BM: 1x(3x60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menganalisis proses komunikasi. 	5

		(Komunikator, Media, Pesan, Komunikan) <ul style="list-style-type: none"> • Proses komunikasi visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 			<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi 		
4	Mahasiswa mampu 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan praktek langsung • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 1x(3x50') TT: 1x(3x60') BM: 1x(3x60')	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengelola area kerja pada Adobe Photoshop sesuai dengan keinginan, dan dapat memahami penggunaan semua tool pada Adobe Photoshop. 	<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 mengelola area kerja pada Adobe Photoshop sesuai dengan keinginan, dan dapat memahami penggunaan semua tool pada Adobe Photoshop. 	5
5,6	Mahasiswa mampu mengaplikasikan Adobe photoshop dan membuat photoediting	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan photoshop untuk kepentingan editing foto: <ul style="list-style-type: none"> • Menyeleksi image • Mengatur image • Melakukan cropping • Mengatur resolusi image • Mode warna CMYK, RGB, HSB, CIE lab • Menerapkan warna 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan praktek langsung • Media: Komputer dan LCD Projector 	TM: 2x(3x50') TT: 2x(3x60') BM: 2x(3x60')	<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 	<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 	10

		<p>pada objek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelola warna • Menerapkan warna gradasi • Menggunakan menu adjustment • Menggambar objek • Menggambar path 	<ul style="list-style-type: none"> • Media: Komputer atau gawai dan internet 		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa melakukan pengaturan teks • Mahasiswa menggunakan membuat efek khusus dengan filter 		<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam pengaturan teks • Ketepatan dalam membuat efek khusus dengan filter • Ketepatan merancang poster 	
7	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep tipografi dan mengaplikasikannya dalam desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Tipografi Dasar <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Tipografi • Typeface • Klasifikasi Huruf • Letter Spacing, Word Spacing, Leading. • Praktek Adobe Photoshop: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan mengedit teks • Mengatur setting wrapping teks • Menggunakan fitur type on path • Mengatur format karakter • Mengatur format paragraph • Mengatur setting hipenasi dan line break • Menggunakan filter gallery • Membuat efek dari paduan filter sendiri • Membuat efek 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan praktek langsung • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	<p>TM: 1x(3x50')</p> <p>TT: 1x(3x60')</p> <p>BM: 1x(3x60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisa informasi / pengetahuan dasar tipografi 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"> • Praktek • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam memahami Tipografi Dasar. • Ketepatan dalam mengaplikasikan Tipografi dalam objek image. 	5

		sendiri • Tools drawing						
8	Ujian Tengah Semester							
9,10	Mahasiswa mampu memahami teori layout dan membuat image compositing	<ul style="list-style-type: none"> • Teori Layout • Image Compositing: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat Poster/ Banner untuk kepentingan promotional 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan praktek langsung • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 2x(3x50') TT: 2x(3x60') BM: 2x(3x60')	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengembangkan kreativitas dalam image compositing 	<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 dalam memahami teori layout • Ketepatan dalam mengaplikasikan Tipografi dalam objek image. 	10
11	Mahasiswa mampu membuat desain brief dan melakukan simulisasi project	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Brief • Pengertian Klien, pemberi kerja. Infomasi data klien yang dibutuhkan. Anggaran sebuah proyek pekerjaan desain. Ruang lingkup proyek. Timing project. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 1x(3x50') TT: 1x(3x60') BM: 1x(3x60')	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi project brief. • Mahasiswa mampu menerapkan simulasi project brief suatu pekerjaan desain. 	<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 dalam merumuskan project brief (implementatif) 	5
12	Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi adobe XD	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Aplikasi Adobe XD: • Definisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di 	TM: 1x(3x50')	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami fungsi dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Rubrik kriteria grading 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam mengoperasikan aplikasi adobe XD 	5

	dan membangun rancangan project desain	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi • Tools • Membangun Rancangan Proyek Desain 	<p>kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	<p>TT: 1x(3x60')</p> <p>BM: 1x(3x60')</p>	<p>pengaplikasian Tools pada Adobe XD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat proyek desain • Mahasiswa dapat merasakan pengalaman mengembangkan proyek desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Presentasi • Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam merancang proyek desain 	
13	Mahasiswa mampu mengaplikasikan adobe XD dan melakukan perancangan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaplikasian Adobe XD dan Perancangan Proyek I 	<p>• Bentuk: Kuliah</p> <p>• Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	<p>TM: 1x(3x50')</p> <p>TT: 1x(3x60')</p> <p>BM: 1x(3x60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat proyek desain • Mahasiswa dapat merasakan pengalaman mengembangkan proyek desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Rubrik kriteria grading • Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Presentasi • Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam mengoperasikan aplikasi adobe XD • Ketepatan dalam merancang proyek desain 	5
14	Mahasiswa mampu mengaplikasikan adobe XD dan melakukan perancangan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaplikasian Adobe XD dan Perancangan Proyek II 	<p>• Bentuk: Kuliah</p> <p>• Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: 	<p>TM: 1x(3x50')</p> <p>TT: 1x(3x60')</p> <p>BM: 1x(3x60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat proyek desain • Mahasiswa dapat merasakan pengalaman mengembangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Rubrik kriteria grading • Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Presentasi • Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam mengoperasikan aplikasi adobe XD • Ketepatan dalam merancang proyek desain 	5

			Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet		projek desain			
15	Mahasiswa mampu mengaplikasikan adobe XD dan melakukan perancangan projek	• Pengaplikasian Adobe XD dan Perancangan Projek III	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gawai dan internet 	TM: 1x(3x50') TT: 1x(3x60') BM: 1x(3x60')	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat projek desain • Mahasiswa dapat merasakan pengalaman mengembangkan projek desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Rubrik kriteria grading • Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Presentasi • Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam mengoperasikan aplikasi adobe XD • Ketepatan dalam merancang projek desain 	5
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.