|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **POLITEKNIK MEDICA FARMA HUSADA MATARAM,**  **PRODI D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK** | | | | | | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | | | | **KODE** | | | **Rumpun MK** | | | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
| **KOMPUTER GRAFIS** | | | | | | RPL304 | | |  | | | | | **T=2** | | **P=1** | 3 | |  | |
| **OTORISASI** | | | | | | **Pengembang RPS** | | | | | **Koordinator** | | | | | | **Ketua PRODI** | | | |
|  | | | | |  | | | | | | **Hendra Setiawan, M.Kom.** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL -1 | | | Memiliki pengetahuan komprehensip tentang teori, prinsip dan konsep dasar rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -2 | | | Menguasai konsep pengembangan rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -3 | | | Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -4 | | | Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -5 | | | Mampu merancang, mengimplemntasikan dan mengevaluasi solusi inovatif terhadap pengembangan teknologi rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -6 | | | Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -7 | | | Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -8 | | | Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai profesional sebagai landasan hidup dalamkonteks individu maupun organisasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -9 | | | Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif | | | | | | | | | | | | | | | |
|
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPMK -1 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan aspek desain grafis dalam komunikasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -2 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa  kartu bisnis | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -3 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo  perusahaan yang berbentuk geometris | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -4 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo  perusahaan yang berbentuk bebas | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -5 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa  sampul majalah | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -6 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pengolahan gambar secara digital dengan software komputer grafis berbasis  raster | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -7 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan penambahan efek khusus pada foto dengan software komputer grafis  berbasis raster | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -7 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan mengolah gambar ke dalam format digital dengan software komputer grafis  berbasis raster | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -8 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan iklan cetak dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | CPMK -9 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa tata  letak halaman dalam majalah | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -10 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa pola  tata letak halaman dalam majalah | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -11 | | | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan daftar isi halaman majalah dengan software komputer grafis  pengolah halaman | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL->Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Korelasi CPMK Terhadap Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | Sub-CPMK 1 | | | | Sub-CPMK 2 | | Sub-CPMK 3 | | | Sub-CPMK 4 | | | Sub-CPMK 5 | | | Sub-CPMK 6 | | |
|  | | CPMK | √ | | | |  | |  | | |  | | |  | | |  | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | | Matakuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa dasar-dasar desain grafis dan komputer grafis serta mengaplikasikan dalam pembuatan  berbagai aplikasi desain grafis dengan menggunakan berbagai software komputer grafis. Memahami dan mengerti teknik-teknik kemampuan untuk  menggunakan komputer mengolah atau memanipulasi objek geometric, yang ada kaitannya dengan grafik. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | | 1. Aspek desain grafis dalam komunikasi 2. Membuat aplikasi desain grafis kartu bisnis 3. Desain logo 4. Desain sampul majalah 5. Pengolahan gambar digital 6. Penambahan efek foto 7. Pengolahan gambar berformat digital 8. Manipulasi kualitas foto 9. Iklan cetak 10. Tata letak halaman majalah 11. Prinsip kerja applikasi pengolah halaman 12. Daftar isi majalah | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014  2.Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014Oppel, A. & Sheldon, R., 2009, SQL: A Beginner’s Guide- Taylor, A.G.,  2011, SQL Essential-All in One for Dummies | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| Pelatihan Aplikasi Adobe Photoshop untuk Membuat Curriculum Vitae (CV) yang Profesional Sebagai Branding Diri | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | | **Asmaul Husna RS, MT** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** | | - | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mg Ke-** | **Sub-CPMK**  **(Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)** | | | | **Penilaian** | | | | | **Bantuk Pembelajaran,**  **Metode Pembelajaran,**  **Penugasan Mahasiswa,**  **[ Estimasi Waktu]** | | | | | | | **Materi Pembelajaran**  **[ Pustaka ]** | | | **Bobot Penilaian (%)** |
| **Indikator** | | | **Kriteria & Bentuk** | | **Luring (*offline*)** | | | **Daring (*online*)** | | | |
| **(1)** | **(2)** | | | | **(3)** | | | **(4)** | | **(5)** | | | **(6)** | | | | **(7)** | | | **(8)** |
| **1** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan aspek  desain grafis dalam  komunikasi | | | | Ketepatan dan  Penguasaan program  komputer grafik | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Dasar-dasar desain  grafis  2. Berbagai aplikasi  desain grafis  3. Dasar-dasar komputer  grafis  4. Software komputer  grafis | | | **10%** |
| **2** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis  Dalam membuat aplikasi  Desain grafis berupa kartu  bisnis | | | | Ketepatan dan  Penguasaan dasar desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  kartu bisnis | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain kartu  bisnis  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis vektor | | | **5%** |
| **3** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis dalam Membuat aplikasi desain Grafis berupa Logo  perusahaan Yang berbentuk  geometris | | | | Ketepatan dan  Penguasaan dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan  yang berbentuk geometris | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain logo  perusahaan  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis vektor | | | **5%** |
| **4** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  berupa logo perusahaan  yang berbentuk bebas | | | | Ketepatan dan  penguasaan dasar  desain grafis dalam  membuat aplikasi desain  grafis berupa logo  perusahaan yang  berbentuk bebas | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain logo  perusahaan  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis vektor | | | **10%** |
| **5** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis dalam  membuat aplikasi desain  grafis berupa sampul majalah | | | | Ketepatan dan  Penguasaan dasar desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  berupa sampul majalah | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain sampul  majalah  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis vektor | | | **10%** |
| **6** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  pengolahan gambar secara  digital dengan software  komputer grafis berbasis raster | | | | Ketepatan dan  Penguasaan pengolahan  gambar secara digital  dengan software  komputer grafis berbasis  raster | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip pengolahan  gambar secara digital  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis raster | | | **10%** |
| **7** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  penambahan efek khusus pada  foto dengan software  komputer grafis berbasis raster | | | | Ketepatan dan  Penguasaan penambahan  efek khusus pada foto  dengan software  komputer grafis berbasis  raster | | |  | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip penambahan  efek khusus pada foto  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis raster | | | **10%** |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **9** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  penambahan efek khusus pada  foto dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | Ketepatan dan  Penguasaan penambahan  efek khusus pada foto  dengan software komputer  grafis berbasis raster | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip pengolahan  gambar ke dalam  format digital  2. Prinsip kerja software  komputer grafis berbasis raster | | | **10%** |
| **10** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  penambahan efek khusus pada  foto dengan software  komputer grafis berbasis raster | | | | Ketepatan dan  Penguasaan  perbaikan kualitas foto  secara digital dengan  software komputer grafis  berbasis raster | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip perbaikan  kualitas foto secara  digital  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis raster | | | **5%** |
| **11** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  penambahan efek khusus pada  foto dengan software  komputer grafis berbasis raster | | | | Ketepatan dan  Penguasaan  perbaikan kualitas foto  secara digital dengan  software komputer grafis  berbasis raster | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip pembuatan  iklan cetak  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  berbasis raster | | | **5%** |
| **12** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis dalam  membuat aplikasi desain  grafis berupa tata letak  halaman dalam majalah | | | | Ketepatan dan  penguasaan desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  berupa tata letak  halaman dalam majalah | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain halaman  dalam majalah  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  pengolah halaman | | | **5%** |
| **13** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis dalam  membuat aplikasi desain  grafis berupa tata letak  halaman dalam majalah | | | | Ketepatan dan  penguasaan desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  berupa tata letak  halaman dalam majalah | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip desain pola tata  letak halaman dalam  majalah  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  pengolah halaman | | | **5%** |
| **14** | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  dasardasar desain grafis dalam  membuat aplikasi desain  grafis berupa tata letak  halaman dalam majalah | | | | Ketepatan dan  Penguasaan pembuatan  daftar isi halaman majalah  dengan software  komputer grafis pengolah  halaman | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Prinsip pembuatan  daftar isi halaman  majalah  2. Prinsip kerja software  komputer grafis  pengolah halaman | | | **5%** |
| **15** | Mahasiswa mampu  menyatakan dan mengevaluasi  desain yang telah dibuat | | | | Ketepatan dan  Penguasaan mengevaluasi  desain yang telah dibuat | | | Menggunakan  Rubrik Penilaian | | 1. Presentasi  2. Daring  3. Praktek  TM : 1x(2 x 100 Menit)  4. Penugasan  Terstruktur  BM+BT : 1x(1x175 Menit) | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. konsep dari hasil karya  mahasiswa  2. Menilai dan mengkritik  hasil karya mahasiswa | | | **5%** |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **BOBOT PENILAIAN** | | | | | | **Kehadiran dan Partisipasi dalam kelas : 10%**  **Hasil Praktikum dan Penugasan : 30%**  **Ujian Tengah Semester : 30%**  **Ujian Akhir Semester : 30%**  **Jumlah : 100%** | | | | | | | | | | | | | | | | |