



POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
JURUSAN / PROGRAM STUDI :DKV & ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan	
Komputer Grafis 1		-	3		1	18 Agustus 2022	
Otorisasi		Dosen Pengampu		Ka PRODI	Wakil Direktur 1		
		Edi Sarwono, S.Sn		Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Tanda tangan Nama Terang		
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah					
		1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
		2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang Desain..				
		3	Mampu menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah projek/Karya.				
		3	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.				
		4	Mampu mengimplementasikan aset free maupun yang berbayar yang diperoleh melalui website, dengan memperhatikan Term of Use/Lisence.				
5	Mampu merancang dan membuat konsep atau perencanaan sebelum membuat Karya.						

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan prinsip dan etika dalam Desain.
	CPMK2	Mampu merancang dan membuat konsep atau perencanaan Desain dan menerapkan semua materi perkuliahan.
	CPMK3	Mampu menjelaskan cara membuat konsep atau perencanaan Desain.
	CPMK4	Mampu menerapkan semua materi perkuliahan dengan baik.
	CPMK5	Mampu membuat Desain/Karya yang terkonsep dan mempresentasikan secara mandiri.
Diskripsi Singkat MK	<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang bagaimana cara membuat desain dengan aplikasi berbasis vektor. Mahasiswa akan belajar juga cara membuat elemen-elemen desain, ilustrasi, logo, aset untuk animasi, dll.</p> <p>Selain secara teknis, di mata kuliah ini mahasiswa juga akan belajar tentang membuat desain dengan konsep yang baik.</p>	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman tentang Komputer Grafis. 2. Pemahaman tentang Vector-based & Raster-based (Bitmap). 3. Cara membuat elemen-elemen desain, ilustrasi, logo, aset untuk animasi, dll, menggunakan aplikasi berbasis vektor (Adobe Illustrator). 4. Memahami tentang Term of Use/Licence. 5. Pengetahuan tentang Konsep dalam Desain. 6. Menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah proyek/Karya. 	
Daftar Referensi	Utama:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edi Sarwono (2018). <i>Adobe Illustrator Great Tutorial</i>. Jakarta: Elexmedia Komputindo. https://ebooks.gramedia.com/id/buku/adobe-illustrator-great-tutorial 2. Adobe.com (2022). <i>Adobe Illustrator Learn & Support</i>. https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html. 3. Brian Wood (2022). <i>Adobe Illustrator Classroom in a Book</i>. San Jose, California 95110-2704, USA: Adobe Press. https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780137622153/samplepages/9780137622153_Sample.pdf
	Pendukung:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Surianto Rustan (2021). LOGO2021. https://www.suriantorustan.com/logo2021-buku-1-2/

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang Komputer Grafis dan aplikasi Adobe Illustrator. • Mampu menjelaskan perbedaan antara Vector dan Pixel. • Mampu menjelaskan perbedaan antara Adobe Illustrator dan aplikasi berbasis vektor lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introductory. • Pengertian Komputer Grafis • Pengenalan aplikasi Adobe Illustrator. • Memahami perbedaan antara Vector dan Pixel. • Memahami perbedaan antara Adobe Illustrator dan aplikasi berbasis vektor lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Illustrator</i>). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan Penguasaan program/aplikasi Adobe Illustrator. • Ketepatan menjelaskan pengertian - komputer grafik • Ketepatan menjelaskan pengertian Vector dan Pixel. • Ketepatan menjelaskan perbedaan antara Adobe Illustrator dan aplikasi berbasis vektor lainnya. 	

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang alur kerja desain menggunakan aplikasi berbasis vektor. • Mampu menjelaskan tentang area kerja aplikasi Adobe Illustrator, navigasi, shortcut, teknik-teknik dasar dan cara membuat objek sederhana (<i>Basic Shape</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal Area kerja Adobe Illustrator. • Mengatur Navigasi (zoom in/out dan Panning). • Cara menyeleksi objek sekaligus membuat objek sederhana (<i>Basic Shape</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Illustrator</i>). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang alur kerja desain menggunakan aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang area kerja aplikasi Adobe Illustrator, navigasi, shortcut, teknik-teknik dasar dan cara membuat objek sederhana (<i>Basic Shape</i>). 	
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan beberapa teknik menyeleksi objek. • Mampu menjelaskan teknik seleksi menggunakan tools dan melalui menu perintah. • Mampu menjelaskan cara menggunakan panel <i>Allignment</i>. • Mampu menjelaskan cara mentransformasi objek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menyeleksi objek menggunakan <i>Selection Tool</i>, <i>Isolation Mode</i>, <i>Lasso Tool</i>, <i>Magic Wand Tool</i>, Menu Perintah Selection dan Panel Layer. • Pengaturan objek dengan panel <i>Allignment</i>. • Transformasi Objek (<i>Rotate, Scale, Move, Reflect, etc</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Illustrator</i>). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Tugas harian (<i>Creating Spyrograph</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan teknik seleksi. • Ketepatan menjelaskan pengaturan objek dan cara mentransformasi objek. 	

4	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan fungsi <i>Pen Tool</i> dan <i>Pencil Tool</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Path/Curve</i> dan cara memodifikasinya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menggunakan <i>Pen Tool</i>. • Memodifikasi <i>Path/Curve</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan Pen <i>Tablet/Graphic Pen</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Tugas harian (Creating <i>Path/Curve</i> menggunakan <i>Pen Tool</i> dari gambar referensi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan fungsi <i>Pen Tool</i> dan <i>Pencil Tool</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Path/Curve</i> dan cara memodifikasinya. 	
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan pengaturan warna objek. • Mampu menjelaskan warna <i>fill</i>, <i>stroke</i> dan <i>gradient</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Color Pallete</i>. • Mampu menjelaskan perintah <i>Recolor Artwork</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal <i>Color Model</i> (CMYK vs RGB). • Cara menerapkan warna <i>fill</i>, <i>stroke</i> dan <i>gradient</i>. • Cara menyimpan warna di panel <i>Swatches</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Illustrator</i>). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengaturan warna objek, warna <i>fill</i>, <i>stroke</i> dan <i>gradient</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Color Pallete</i> dan perintah <i>Recolor Artwork</i>. 	

6	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan cara menggabungkan, mengurangi, memotong satu objek atau lebih dengan objek lainnya. Mampu menjelaskan cara menggunakan <i>Shape Builder Tool</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Cara menggunakan <i>Shape Builder Tool</i>. Menggabung, mengurangi 2 objek atau lebih menggunakan panel <i>Pathfinder</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi pembelajaran secara online. Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan (<i>Logo redraw from reference image</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan fungsi <i>Shape Builder Tool I</i>. Ketepatan menjelaskan tentang panel <i>Pathfinder</i>. 	
7	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang prinsip-prinsip mendesain logo (<i>Logo Design Principles</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan memahami tentang prinsip-prinsip mendesain logo (<i>Logo Design Principles</i>). Cara menggunakan <i>Logo Mockup</i>. Cara menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah projek <i>Logo Design</i>. Kisi-kisi UTS. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi desain secara online maupun offline (literatur, pameran seni, dll). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan (mempersiapkan konsep hingga eksekusi sebuah projek/Karya). 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang prinsip-prinsip mendesain logo (<i>Logo Design Principles</i>). 	

8	Ujian Tengah Semester >> Membuat Projek 'Logo'							25
9	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang <i>Default & Custom Brush</i> di Illustrator. Mampu menjelaskan fungsi-fungsi kuas dan panel pengaturannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan memahami tentang <i>Scatter, Art & Pattern Brush</i>. Cara membuat kuas sendiri (<i>Custom Brush</i>). Cara menerapkan <i>Default & Custom Brush</i> pada sebuah <i>Artwork</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab, <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i> dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi desain secara online. Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang <i>Default & Custom Brush</i> di Illustrator. Ketepatan menjelaskan tentang fungsi-fungsi kuas dan panel pengaturannya. 	
10	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang pengaturan teks di Illustrator. Mampu menjelaskan fungsi <i>Type Tool</i> dan panel pengaturannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan memahami tentang <i>Type Tool, Panel Character & Panel Paragraph</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi desain secara online. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengaturan teks di Illustrator. Ketepatan menjelaskan fungsi <i>Type Tool</i> dan panel pengaturannya. 	
11	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang <i>Default</i> dan <i>Custom Pattern</i> di Illustrator. Mampu menjelaskan cara menerapkan <i>Pattern</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan memahami tentang <i>Default</i> dan <i>Custom Pattern</i> di Illustrator. Cara/teknik membuat <i>Custom Pattern</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi desain secara online. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang <i>Default</i> dan <i>Custom Pattern</i> di Illustrator. Ketepatan menjelaskan cara menerapkan <i>Pattern</i>. 	

12	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i>. • Mampu menjelaskan cara menerapkan <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memahami tentang <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i> di Illustrator. • Cara menerapkan <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi desain secara online. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i> di Illustrator. • Ketepatan menjelaskan cara menerapkan <i>Blend Tool</i> dan <i>Opacity Mask</i>. 	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Vector Assets (Icon, Button, Illustration)</i>. • Mampu menjelaskan cara membuat <i>Assets</i> di Illustrator. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memahami tentang <i>Vector Assets</i>. • Cara membuat <i>Assets</i> di Illustrator (<i>Icon, Button, Illustration</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi desain secara online. • Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Vector Assets (Icon, Button, Illustration)</i>. • Ketepatan menjelaskan cara membuat <i>Assets</i> di Illustrator. 	
14	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang elemen-elemen desain (<i>Design elements</i>). • Mampu menjelaskan tentang prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>). • Mampu menjelaskan tentang Skema Warna (<i>Color Scheme</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memahami elemen-elemen desain (<i>Design elements</i>). • Mengenal dan memahami prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>) dan Skema Warna (<i>Color Scheme</i>). • Cara menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah proyek/Karya. • Kisi-kisi UAS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi desain secara online maupun offline (literatur, pameran seni, dll). 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang elemen-elemen desain (<i>Design elements</i>) dan prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>). • Ketepatan menjelaskan tentang Skema Warna (<i>Color Scheme</i>). 	

15	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan Konsep Karya yang akan dibuat dengan dasar prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>).	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal dan memahami cara mempersiapkan Konsep Karya yang akan dibuat dengan dasar prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>).	<ul style="list-style-type: none">• Metode: Diskusi dan Tanya jawab.• Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none">• Mencari referensi desain secara online maupun offline (literatur, pameran seni, dll).	Kriteria: <ul style="list-style-type: none">• Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none">• Latihan (mempersiapkan konsep hingga eksekusi sebuah projek/Karya).	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan menjelaskan Konsep Karya yang akan dibuat dengan dasar prinsip-prinsip desain (<i>Design Principles</i>).		
16	Ujian Akhir Semester >> Projek ‘Poster’								25

Catatan:

13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
18. 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.