




**POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI**  
**PROGRAM STUDI :DKV & ANIMASI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
Digital Imaging (Bitmap)		-	3		3	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 proyek/Karya.			
		3	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
		4	Mampu mengimplementasikan materi perkuliahan ( <i>Digital Imaging</i> ) ke proyek Cetak ( <i>Printed</i> ) dan digital ( <i>Digital Platform</i> ).			
		5	Mampu merancang dan membuat konsep atau perencanaan sebelum membuat Karya.			

	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
	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.
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang bagaimana cara membuat desain dengan aplikasi berbasis <i>Raster/Bitmap</i>. Mahasiswa akan belajar juga cara meningkatkan kualitas gambar, memanipulasi, merestorasi dan <i>Digital Painting/Matte Painting</i>. Selain secara teknis, di mata kuliah ini mahasiswa juga akan belajar tentang membuat desain dengan konsep yang baik.</p>	
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman tentang <i>Digital Imaging</i>.</li> <li>2. Pemahaman tentang <i>Digital Painting/Matte Painting</i>.</li> <li>3. Cara meningkatkan kualitas gambar, memanipulasi, merestorasi dan <i>Digital Painting/Matte Painting</i> menggunakan aplikasi berbasis <i>Raster/Bitmap</i> (Adobe Photoshop).</li> <li>4. Pengetahuan tentang Konsep dalam Desain.</li> <li>5. Menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah proyek/Karya.</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<b>Utama:</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe.com (2022). <i>Adobe Photoshop Learn &amp; Support</i>.  <a href="https://helpx.adobe.com/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&amp;mv=other">https://helpx.adobe.com/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&amp;mv=other</a></li> <li>2. Andrew Faulkner &amp; Conrad Chavez (2020). <i>Adobe Photoshop Classroom in a Book</i>. San Jose, California 95110-2704, USA: Adobe Press.</li> </ol>	
	<b>Pendukung:</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erik Johansson – Soreal Photography (2022). <a href="https://www.erikjo.com/">https://www.erikjo.com/</a></li> </ol>	

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"> <li>Mampu menjelaskan tentang pengertian <i>Digital Imaging</i>.</li> <li>Mampu menjelaskan tentang alur kerja desain menggunakan aplikasi berbasis <i>Raster/Bitmap</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introductory.</li> <li>Pengertian <i>Digital Imaging</i>.</li> <li>Pengenalan aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>Memahami alur kerja desain menggunakan aplikasi berbasis <i>Raster/Bitmap</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li><b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>Menggunakan aplikasi desain berbasis <i>Raster/Bitmap</i> (<i>Adobe Photoshop</i>).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan Penguasaan program/aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>Ketepatan menjelaskan pengertian <i>Digital Imaging</i>.</li> <li>Ketepatan menjelaskan tentang alur kerja desain menggunakan aplikasi berbasis <i>Raster/Bitmap</i>.</li> </ul>	

2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan tentang area kerja aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Navigasi</i> dan <i>Shortcut</i> di aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan teknik seleksi dasar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal Area kerja <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>• Mengatur Navigasi (<i>zoom in/out</i> dan <i>Panning</i>).</li> <li>• Cara menyeleksi objek menggunakan <i>Tools</i> maupun dari menu perintah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>• Menggunakan aplikasi desain berbasis <i>Raster/Bitmap</i> (<i>Adobe Photoshop</i>).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang area kerja aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang <i>Navigasi</i> dan <i>Shortcut</i> di aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan teknik seleksi dasar.</li> </ul>	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan beberapa teknik menyeleksi objek tingkat lanjut.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara menyimpan seleksi di panel <i>Channel</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara menyeleksi objek menggunakan <i>Magic Wand Tool</i>, <i>Quick Selection Tool</i>, <i>Quick Mask</i>, dll.</li> <li>• Cara menyeleksi objek menggunakan panel <i>Channel</i>.</li> <li>• Cara menyembunyikan pixel menggunakan <i>Layer Mask</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>• Menggunakan aplikasi desain berbasis <i>Raster/Bitmap</i> (<i>Adobe Photoshop</i>).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas harian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan beberapa teknik menyeleksi objek tingkat lanjut.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan cara menyimpan seleksi di panel <i>Channel</i>.</li> </ul>	

4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan cara mengidentifikasi gambar yang belum ideal tingkat terang dan penyebaran warnanya.</li> <li>• Mampu menjelaskan fungsi menu <i>Adjustment</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Non Destructive Adjustment</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara menggunakan panel <i>Histogram</i>.</li> <li>• Cara memperbaiki tingkat terang dan penyebaran warnanya pada gambar &gt;&gt; <i>Color &amp; Tonal Adjustment</i>.</li> <li>• Cara menerapkan <i>Adjustment Layer (Hue/Sat, Match Color, Color Balance, etc)</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas harian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan cara mengidentifikasi gambar yang belum ideal tingkat terang dan penyebaran warnanya.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang <i>Non Destructive Adjustment</i>.</li> </ul>	
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan fungsi <i>Layers Panel</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan keuntungan menggunakan <i>Layer Adjustment</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Clipping Mask</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan fungsi <i>Blending Mode</i> di <i>Layers Panel</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan memahami fungsi <i>Layers Panel</i>..</li> <li>• Cara mengatur layer agar lebih mudah bekerja (<i>Layer Management</i>).</li> <li>• Cara menerapkan <i>Blending Mode</i> pada layer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>• Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Iustrator</i>).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan fungsi <i>Layers Panel</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan keuntungan menggunakan <i>Layer Adjustment</i>.</li> </ul>	

6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan cara bekerja dengan warna di photoshop.</li> <li>• Mampu menjelaskan warna <i>Solid</i> dan warna <i>Gradient</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Custom Shape Tool</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara bekerja dengan teks di photoshop.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara membuat warna <i>Solid</i> dan <i>Gradient</i>.</li> <li>• Cara menggunakan <i>Custom Shape Tool (Rectangle, Rounded, Polygon, etc)</i>.</li> <li>• Cara menggunakan <i>Type Tool</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>• Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan (membuat objek sederhana dan <i>non geometris shape</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan cara bekerja dengan warna dan di photoshop.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang warna <i>Solid</i> dan warna <i>Gradient</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang <i>Custom Shape Tool</i>.</li> </ul>	
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Digital Collage Art</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara menerapkan semua materi yang diperoleh menjadi sebuah karya <i>Digital Collage Art</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan memahami tentang <i>Digital Collage Art</i>.</li> <li>• Cara menerapkan semua materi yang diperoleh menjadi sebuah karya <i>Digital Collage Art</i>.</li> <li>• Kisi-kisi <b>UTS</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi desain <b>secara online</b> maupun <b>offline</b> (literatur, pameran seni, dll).</li> <li>• Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan (mempersiapkan eksekusi sebuah projek/Karya).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang <i>Digital Collage Art</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan cara menerapkan semua materi yang diperoleh menjadi sebuah karya <i>Digital Collage Art</i>.</li> </ul>	

8	Ujian Tengah Semester >> Membuat Projek 'Digital Collage Art'							25
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan tentang <i>Photo Manipulation</i>.</li> <li>Mampu menjelaskan cara memperoleh aset <i>Analog</i> dan aset <i>Digital</i>.</li> <li>Mampu menjelaskan tentang <i>Matte Painting</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Review UTS</li> <li>Mengenal dan memahami tentang tentang <i>Photo Manipulation</i>.</li> <li>Cara memperoleh aset <i>Analog</i> dan aset <i>Digital</i>.</li> <li>Cara menerapkan <i>Lisence/Term of Use</i> dari aset <i>Digital</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li><b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab, <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i> dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari referensi desain <b>secara online</b>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang tentang <i>Photo Manipulation</i>.</li> <li>Ketepatan menjelaskan cara memperoleh aset <i>Analog</i> dan aset <i>Digital</i>.</li> <li>Ketepatan menjelaskan tentang <i>Matte Painting</i>.</li> </ul>	
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan cara me-<i>retouch</i> gambar.</li> <li>Mampu menjelaskan fungsi tool retouch: <i>Spot Healing, Clone Stamp, Patch Tool, Content Aware Fill, etc.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal dan memahami <i>Retouching</i>.</li> <li>Cara menggunakan <i>Spot Healing, Clone Stamp, Patch Tool, Content Aware Fill, etc.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li><b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari materi pembelajaran <b>secara online</b>.</li> <li>Menggunakan aplikasi desain berbasis Vektor (<i>Adobe Illustrator</i>).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan cara me-<i>retouch</i> gambar.</li> <li>Ketepatan menjelaskan fungsi tool retouch: <i>Clone Stamp, Patch Tool, Content Aware Fill, etc.</i></li> </ul>	

11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan fungsi <i>Filter Gallery</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara menerapkan <i>Filter</i> yang <i>Non Destructive</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan memahami tentang fungsi <i>Filter Gallery</i>. Cara/teknik menerapkan <i>Filter</i> yang <i>Non Destructive</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi desain <b>secara online</b>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan fungsi <i>Filter Gallery</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan cara menerapkan <i>Filter</i> yang <i>Non Destructive</i>.</li> </ul>	
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan tentang pengaturan <i>Default Brush</i> dan <i>Custom Brush</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara menyimpan dan mengimport <i>Brush</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan memahami tentang pengaturan <i>Default Brush</i> dan <i>Custom Brush</i>.</li> <li>• Cara membuat menyimpan dan mengimport <i>Brush</i> di Photoshop.</li> <li>• Cara menggunakan <i>Crop Tool</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi desain <b>secara online</b>.</li> <li>• Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang pengaturan <i>Default Brush</i> dan <i>Custom Brush</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan cara menyimpan dan mengimport <i>Brush</i>.</li> </ul>	
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan tentang <i>Dynamic Link</i>.</li> <li>• Mampu menjelaskan cara mengimpor <i>Assets</i> dari Illustrator ke Photoshop atau sebaliknya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan memahami tentang <i>Dynamic Link</i>.</li> <li>• Cara mengimpor <i>Assets</i> dari Illustrator ke Photoshop atau sebaliknya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li>• <b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi desain <b>secara online</b>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang <i>Dynamic Link</i>.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan cara mengimpor <i>Assets</i> dari Illustrator ke Photoshop atau sebaliknya.</li> </ul>	



14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan tentang <i>Visual Effect/VFX</i> di Photoshop.</li> <li>Mampu menjelaskan cara memperoleh aset dari website penyedia gambar (<i>Stock Images</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal dan memahami tentang <i>Visual Effect/VFX</i> di Photoshop.</li> <li>Cara memperoleh aset dari website penyedia gambar (<i>Stock Images</i>).</li> <li>Cara menerapkan beragam efek (<i>Lighting, Texture, Glow, etc</i>).</li> <li>Kisi-kisi UAS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li><b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab, <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i> dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari referensi desain <b>secara online</b>.</li> <li>Menggunakan <i>Pen Tablet/Graphic Pen</i>.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi</li> <li>Asistensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang <i>Visual Effect/VFX</i> di Photoshop.</li> <li>Ketepatan menjelaskan cara memperoleh aset dari website penyedia gambar (<i>Stock Images</i>).</li> </ul>	
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan Konsep Karya yang akan dibuat.</li> <li>Mampu menjelaskan tentang <i>Poster Design</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal dan memahami cara mempersiapkan Konsep Karya yang akan dibuat.</li> <li>Teknik penerapan semua materi yang diperoleh ke sebuah karya Poster.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metode:</b> Diskusi dan Tanya jawab.</li> <li><b>Media:</b> Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector.</li> </ul>	<b>TM:</b> (3x45")  <b>PT:</b> (3x45")  <b>BM:</b> (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari referensi desain <b>secara online</b> maupun <b>offline</b> (literatur, pameran seni, dll).</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi.</li> </ul> <b>Bentuk non- test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan (mempersiapkan konsep hingga eksekusi sebuah proyek/Karya).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan Konsep Karya yang akan dibuat.</li> <li>Ketepatan menjelaskan tentang <i>Poster Design</i>.</li> </ul>	
16	<b>Ujian Akhir Semester &gt;&gt; Projek 'Poster'</b>							<b>25</b>

**Catatan:**

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.