|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **POLITEKNIK POS INDONESIA (POLTEKPOS)**  **PROGRAM STUDI**  **D3 MANAJEMEN BISNIS** | | | | | | | | **RPS** |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | **KODE** | **Rumpun MK** | **BOBOT (SKS)** | | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan/Revisi** | |
| **Teori** | **Praktek** |
| **DESAIN GRAFIS PERIKLANAN** | | |  |  |  | 2 | 1 | 1 Agustus 2022 | |
| **OTORISASI** | | | **Dosen Pengembang RPS** | | **Koordinator MK** | | **Ka Prodi** | | |
| Gugum Gumilang Wirakanda, ST., MM | | Gugum Gumilang Wirakanda, ST., MM | | Rachmat Tri Yuli Yanto, SE., MM | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CP-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | Mahasiswa : | | | | |
| CP 1 | Memahami Teknik dasar membuat konten media promosi cetak maupun digital dengan menggunakan bantuan softwate-software desain | | | | | | |
| CP 2 | Mahasiswa dapat memahami perbedaan media promosi berdasarkan kegunaan dan fungsinya | | | | | | |
| CP 3 | Dapat membuat media promosi yang menarik mulai dari desainnya sampai kata-kata (copywriting) yang tepat | | | | | | |
| CP 4 | Memiliki kemampuan penggunaan software desain sehingga saat didunia kerja dapat dengan cepat beradaptasi apabila ada pekerjaan yang berkaitan dengan desain promosi | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP MK)** | | | Mahasiswa : | | | | |
| CP MK 1 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan aspek desain grafis dalam komunikasi | | | | | | |
| CP MK 2 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis | | | | | | |
| CP MK 3 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk geometris | | | | | | |
| CP MK 4 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk bebas | | | | | | |
| CP MK 5 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa sampul majalah | | | | | | |
| CP MK 6 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pengolahan gambar secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | |
| CP MK7 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan penambahan efek khusus pada foto dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | |
| CP MK 8 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan mengolah gambar ke dalam format digital dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | |
| CP MK 9 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan perbaikan kualitas foto secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | |
| CP MK 10 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan iklan cetak dengan software komputer grafis berbasis raster | | | | | | |
| CP MK 11 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak halaman dalam majalah | | | | | | |
| CP MK 12 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa pola tata letak halaman dalam majalah | | | | | | |
| CP MK 13 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan daftar isi halaman majalah dengan software komputer grafis pengolah halaman | | | | | | |
| **Peta Kompetensi MK** | | Tuliskan organisasi materi dan peta kompetensi matakuliah  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan daftar isi halaman majalah dengan software komputer grafis pengolah halaman  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk geometris  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk bebas  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa media promosi cetak maupun digital  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pengolahan gambar secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster (Photoshop)  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan penambahan efek khusus pada foto dengan software komputer grafis berbasis raster (Photoshop)  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan mengolah gambar ke dalam format digital dengan software komputer grafis berbasis vector (Illustrator)  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan mengolah gambar ke dalam format digital dengan software komputer grafis berbasis vector (Illustrator)  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan perbaikan kualitas foto secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster / vector  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak dan copywriting pada sebuah promosi  Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa pemahaman dalam implementasi warna yang sesuai  Mahasiswa mampu membuat desain promosi sesuai dengan kaidah-kaidah yang sudah dipelajari mulai dari pengguanaan software, tataletak gambar dan tulisan, hingga pemilihan warna yang sesuai | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | | Mata kuliah ini mencakup pengenalan konsep desain grafis secara umum mulai dari perangkat keras dan perangkat lunaknya, pengoperasian Aplikasi pengolahan gambar seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator, sebagai bekal membuat desain iklan (khususnya) | | | | | | | |
| **Bahan Kajian:** Materi pembelajaran | | Tuliskan materi / bahan kajian MK, secara rinci, dengan penulisan secara berurut   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 tampilan media cetak dan digital 11. Prinsip kerja aplikasi pengolah media promosi | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama:** |  | | | | | | |
| Tuliskan referensi utama dalam susunan berurut   1. Lia Anggraini S, 2018. Buku Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. 2. Hendi Hendratman, 2017. Computer Graphic Design. Penerbit: Informatika 3. HENDI HENDRATMAN, 2016. The Magic Of Adobe Photoshop. Penerbit: Informatika 4. HENDI HENDRATMAN, 2017. The Magic Of Adobe Illustrator. Penerbit: Informatika | | | | | | | |
| **Pendukung:** |  | | | | | | |
| Tuliskan Pustaka penunjang , dituliskan secara berurut   1. Bahan ajar Kursus dan Pelatihan Desain Grafis, Kemendikbud, 2016 2. R. Kuncoro Wulan Dewojati, (2009), DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN 3. Hadi Gunawan Sakti (2017), PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS 4. Fifi Novitasari , Yulia Djahir, Siti Fatimah (2015) PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | | Gugum Gumilang Wirakanda, ST., MM | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** | |  | | | | | | | |

| **Mg Ke-** | **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CP MK)** | **Penilaian** | | **Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa**  **[ Estimasi Waktu]** | | **Materi Pembelajaran**  **[Pustaka]** | **Bobot Penilaian (%)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Kriteria & Teknik** | **Luring (Tatap Muka)** | **Daring (Online)** |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** |
| 1 | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan aspek  desain grafis dalam komunikas | Ketepatan dan  Penguasaan program  komputer grafik | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 1-2 dan Pendukung 1-2 | 0 |
| 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 1-2 dan Pendukung 1-2 | 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 5 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa media promosi cetak maupun digital | Ketepatan dan  Penguasaan dasar desain  grafis dalam membuat  aplikasi desain grafis  berupa media promosi cetak maupun digital | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 6 | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  pengolahan gambar secara  digital dengan software  komputer grafis berbasis raster (Photoshop) | Ketepatan dan  Penguasaan pengolahan  gambar secara digital  dengan software  komputer grafis berbasis raster | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 7 | Mahasiswa mampu  menjelaskan dan  mengimplementasikan  penambahan efek khusus pada  foto dengan software  komputer grafis berbasis raster (Photoshop) | Ketepatan dan  Penguasaan penambahan  efek khusus pada foto  dengan software  komputer grafis berbasis  raster | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 5 |
| **8** | **UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)** | | | | | | **30** |
| 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 4 | 0 |
| 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 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 | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 3 dan Pendukung 3 | 0 |
| 12 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak dan copywriting pada sebuah promosi | Ketepatan dan  penguasaan copywriting dalam membuat desain promosi baik cetak maupun digital | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 4 dan Pendukung 4 | 0 |
| 13 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa pemahaman dalam implementasi warna yang sesuai | Ketepatan dan  penguasaan pewarnaan pada desain  grafis dalam membuat  desain promosi | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 4 dan Pendukung 4 | 0 |
| 14 | Mahasiswa mampu membuat desain promosi sesuai dengan kaidah-kaidah yang sudah dipelajari mulai dari pengguanaan software, tataletak gambar dan tulisan, hingga pemilihan warna yang sesuai | Ketepatan dan  Penguasaan pembuatan  Media promosi yang baik dan benar | UTS dan tugas mandiri | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 4 dan Pendukung 4 | 15 |
| 15 | Mahasiswa mampu  menyatakan dan mengevaluasi desain yang telah dibuat | Ketepatan dan  Penguasaan mengevaluasi  desain yang telah dibuat | UTS | Ceramah Diskusi Mandiri | vl.poltekpos.ac.id | Referensi Utama 4 dan Pendukung 4 | 0 |
| **16** | **UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)** | | | | | | **35** |

**Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:**

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, ketrampulan 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. 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.
5. Kriteria 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. Teknik penilaian: tes dan non-tes.
7. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
8. Metode Pembelajaran: *Small Group Discussion*, *Role-Play & Simulation*, *Discovery Learning*, *Self-Directed Learning*, *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Contextual Learning*, *Project Based Learning*, dan metode lainnya yg setara.
9. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
10. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian CP MK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian CP MK tsb., dan totalnya 100%.
11. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan Terstuktur, **BM**=Belajar Mandiri.