

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis						Kode Dokumen																																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																			
Digital Printing	9034203451	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=2	ECTS=4.77	3	7 Desember 2025																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.			ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																									
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																								
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																								
	CPL-7	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	Memahami dasar-dasar digital printing																																																																																								
	CPMK - 2	Merancang media cetak																																																																																								
	CPMK - 3	Praktik produksi digital printing pada berbagai media																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓		✓	CPMK-3		✓	✓																																																																			
	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7																																																																																						
	CPMK-1		✓																																																																																							
CPMK-2	✓		✓																																																																																							
CPMK-3		✓	✓																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓										✓					CPMK-2			✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓				CPMK-3									✓	✓	✓			✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1	✓	✓										✓																																																																														
CPMK-2			✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓																																																																													
CPMK-3									✓	✓	✓			✓	✓	✓																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Digital Printing pada program studi Desain Grafis bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang teknologi cetak digital, proses produksi, dan aplikasi dalam industri kreatif. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar digital printing, perangkat lunak yang digunakan, teknik produksi, serta pemahaman tentang kualitas cetakan. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pemahaman tentang jenis-jenis mesin cetak digital, proses prepress, produksi cetak digital, dan penerapan desain grafis dalam konteks cetak digital.																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																									
	1. Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic 2. Dameria, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic 3. Dameria, Anne. 2004. Color Managemen. Jakarta : Link&Match Graphic 4. Hird, Kenneth F. 1982. Understanding Graphic Art. Cincinnati, Ohio : South-Western Publishing co. 5. Scheder, Georg. 1985. Perihal Cetak Mencetak, Yogyakarta : Kanisius																																																																																									
	Pendukung :																																																																																									
Dosen Pengampu	Indah Wulandari, S.I.Kom., M.Med.Kom. Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT.																																																																																									

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Pengenalan Mata Kuliah Digital Printing	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian digital printing 2.Mahasiswa dapat menjelaskan peranan digital printing	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ceramah, diskusi, tanya jawab 4 X 50	Web meeting dan sidia	Materi: dasar-dasar desktop publishing Pustaka: <i>Hird, Kenneth F. 1982. Understanding Graphic Art. Cincinnati, Ohio : South-Western Publishing co.</i>	6%
2	Sejarah Perkembangan Digital Printing	1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi perkembangan digital printing 2.Mahasiswa dapat menjelaskan tren perubahan dalam digital printing	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Sidia	Materi: Ragam desktop publishing Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	2%
3	Prinsip Dasar Cetak	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip dasar cetak 2.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur cetak	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	Materi: Unsur-unsur dan tata letak desktop publishing Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	3%
4	Prinsip Dasar Cetak	1.Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip dasar cetak 2.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur cetak	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	Materi: Unsur-unsur dan tata letak desktop publishing Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	5%
5	Jenis-Jenis Media Cetak Digital	1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media cetak 2.Mahasiswa dapat menyusun materi media cetak	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	Materi: Desain brosur lipat Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	3%
6	Jenis-Jenis Media Cetak Digital	1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media cetak 2.Mahasiswa dapat menyusun materi media cetak	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas penyajian 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	Materi: Desain brosur lipat Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	3%

7	Final Artwork	<p>1.Mahasiswa mengerti maksud dari Final Artwork dalam proses perancangan</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang Final Artwork untuk cetak</p> <p>3.Mahasiswa dapat menjelaskan unsur-unsur penting dalam Final Artwork</p> <p>4.Mahasiswa dapat menganalisa bagian-bagian dalam merancang Final Artwork</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Kreativitas</p> <p>2.Originalitas</p> <p>3.Kesesuaian dengan Brief</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 3 X 50	Web meeting dan Sida	<p>Materi:</p> <p>Anatomi surat kabar</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Dameraia, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
8	UTS	<p>1.Mahasiswa dapat memahami brief</p> <p>2.Mahasiswa mengerjakan project dengan baik</p> <p>3.Mahasiswa dapat menyelesaikan project tepat waktu</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Kreativitas</p> <p>2.Originalitas</p> <p>3.Kesesuaian dengan Brief</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project 3 X 50	Web meeting dan Vinesa	<p>Materi:</p> <p>Anatomi surat kabar</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Dameraia, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	20%
9	Teknik Separasi Warna	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan teknik separasi warna</p> <p>2.Mahasiswa dapat memerinci bagian-bagian dalam separasi warna</p> <p>3.Mahasiswa dapat melakukan separasi warna pada software desain dan cetak</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		<p>Materi:</p> <p>Desain anatomi majalah</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Dameraia, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%

10	Digital Printing untuk Merchandising	<p>1. Mahasiswa dapat menyusun materi untuk merchandise</p> <p>2. Mahasiswa dapat membuat rancangan merchandise</p> <p>3. Mahasiswa dapat mengerti macam-macam merchandise</p> <p>4. Mahasiswa dapat membuat desain akhir merchandise</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas penyajian 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang majalah Mahasiswa membuat desain majalah</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>	-	<p>Materi:</p> <p>Desain majalah</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Damera, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	5%
----	--------------------------------------	---	---	---	---	---	----

11	Digital Printing untuk Merchandising	<p>1.Mahasiswa dapat menyusun materi untuk merchandise</p> <p>2.Mahasiswa dapat membuat rancangan merchandise</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengerti macam-macam merchandise</p> <p>4.Mahasiswa dapat membuat desain akhir merchandise</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Originalitas</p> <p>2.Kreativitas penyajian</p> <p>3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang majalah Mahasiswa membuat desain majalah</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>	-	<p>Materi:</p> <p>Desain majalah</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Dameraia, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
12	Digital Printing dan Offset	<p>1.Mahasiswa dapat mengerti dasar digital printing</p> <p>2.Mahasiswa dapat mengerti dasar cetak offset</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengerti perbedaan digital printing dan offset</p> <p>4.Mahasiswa dapat membuat desain akhir untuk digital printing dan offset</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Originalitas</p> <p>2.Kreativitas penyajian</p> <p>3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Diskusi, Observasi Lapangan 3 X 50</p>	-	<p>Materi:</p> <p>Desain majalah</p> <p>Pustaka:</p> <p><i>Dameraia, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	5%

13	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiwa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiwa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiwa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiwa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50		<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
14	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiwa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiwa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiwa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiwa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%
15	Merancang Media Cetak	<p>1.Mahasiwa dapat menjelaskan definisi media cetak</p> <p>2.Mahasiwa dapat menjelaskan bagian-bagian produksi media cetak</p> <p>3.Mahasiwa dapat mengumpulkan materi untuk media cetak</p> <p>4.Mahasiwa dapat menyusun materi untuk coffee table book</p>	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 3 X 50	-	<p>Materi: Materi coffee table book</p> <p>Pustaka: <i>Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i></p>	3%

16	UAS	1. Mahasiswa dapat memahami brief 2. Mahasiswa mengerjakan project dengan baik 3. Mahasiswa dapat menyelesaikan project tepat waktu	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas penyajian 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface pada media Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek. 3 X 50	-	Materi: Desain coffee table book Pustaka: <i>Damera, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic</i>	30%
----	-----	---	---	--	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	33%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Tes	2%
		100%

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-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 08:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

