



**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																																												
Komputer Grafis Dasar	xx90442030576		T=3 P=0 ECTS=4.77	0	9 Desember 2025																																												
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																													
		ASIDIGISIANI SURYA PATRIA																																													
Model Pembelajaran	Case Study																																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="16"></td> </tr> </table>				CPMK																																											
CPMK																																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">13</td> <td style="text-align: center;">14</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																	
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman tentang proses operasional komputer dengan menggunakan software grafis yang umum dipakai. Pengaplikasian berbagai software dalam pengolahan data huruf maupun gambar, vektor maupun bitmap untuk keperluan perancangan karya seni dan desain.																																																
Pustaka	Utama :																																																
	1. Hendratman, Hendi. 2008. Tips n Trix Computer Graphic Design. Bandung: Informatika 2. McClelland, Deke. 2002. Look and Learn Photoshop , Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.																																																
	Pendukung :																																																
Dosen Pengampu	Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.																																																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	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 memahami syarat-syarat yang dibutuhkan untuk bisa merancang komposisi desain yang baik dengan menggunakan program komputer.	1. Menjelaskan definisi komputer grafis dan mengetahui tujuan pembelajarannya. 2. Mengetahui unsur dan prinsip desain grafis yang diperlukan utk merancang. 3. Mengidentifikasi contoh aplikasi unsur dan prinsip desain grafis. 4. Memilih mode warna yang sesuai dalam merancang karya desain. Mengetahui kombinasi warna yang serasi dan yang tidak serasi.		direct instruction 3 X 50			0%
2	Mahasiswa memahami syarat-syarat yang dibutuhkan untuk bisa merancang komposisi desain yang baik dengan menggunakan program komputer.	1. Menjelaskan definisi komputer grafis dan mengetahui tujuan pembelajarannya. 2. Mengetahui unsur dan prinsip desain grafis yang diperlukan utk merancang. 3. Mengidentifikasi contoh aplikasi unsur dan prinsip desain grafis. 4. Memilih mode warna yang sesuai dalam merancang karya desain. 5. Mengetahui kombinasi warna yang serasi dan yang tidak serasi.		pengajaran konsep 3 X 50			0%
3	Menerapkan unsur dan prinsip desain dalam merancang komposisi desain sederhana menggunakan software vektor.	1. Mengidentifikasi tools vektor yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang komposisi desain. 3. Mengoperasikan tools vektor untuk merancang komposisi desain grafis sederhana.		pengajaran konsep 3 X 50			0%
4	Merancang ilustrasi dengan software vektor	1. Mengidentifikasi tools CorelDRAW yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ilustrasi vektor. 3. Mengoperasikan CorelDRAW utk merancang ilustrasi vektor.		3 X 50			0%
5	Merancang ilustrasi dengan software vektor	1. Mengidentifikasi tools CorelDRAW yang lazim digunakan untuk merancang. 2. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam merancang ilustrasi vektor. 3. Mengoperasikan CorelDRAW utk merancang ilustrasi vektor.		direct instruction 3 X 50			0%

6	Menerapkan ragam hias (digital) ke beberapa media menggunakan software CorelDraw	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menerapkan ragam hias ke t-shirt. 2.Menerapkan ragam hias ke backdrop 3.Menerapkan ragam hias ke poster. 		direct instruction 3 X 50			0%
7	Menerapkan ragam hias (digital) ke beberapa media menggunakan software CorelDraw	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menerapkan ragam hias ke t-shirt. 2.Menerapkan ragam hias ke backdrop 3.Menerapkan ragam hias ke poster. 		direct instruction 3 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester	Merancang sampul buku ajar menggunakan software CorelDraw		3 X 50			0%
9	Mengenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolah gambar.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2.Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi 3.Menggunakan tools untuk melakukan seleksi. 		direct instruction 3 X 50			0%
10	Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto. 2.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto berwarna. 3.Menggunakan tools untuk basic photo retouching. 		3 X 50			0%
11	Basic Photo Retouching dengan Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto. 2.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengubah warna foto berwarna. 3.Menggunakan tools untuk basic photo retouching. 		3 X 50			0%
12	Merancang montase (gabungan foto yg membentuk makna baru) dengan perintah layer masking.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengganti background foto. 2.Menggunakan layer masking untuk mengganti background gambar/foto. 		direct instruction 3 X 50			0%

13	Merancang montase (gabungan foto yg membentuk makna baru) dengan perintah layer masking.	1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mengganti background foto. 2.Menggunakan layer masking untuk mengganti background gambar/foto.		direct instruction 3 X 50			0%
14	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual. 2.Menggunakan Adobe Photoshop untuk mewarna gambar ilustrasi manual.		direct instruction 3 X 50			0%
15	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual. 2.Menggunakan Adobe Photoshop untuk mewarna gambar ilustrasi manual.		direct instruction 3 X 50			0%
16	Digital Coloring dengan Adobe Photoshop.	1.Mengidentifikasi proses dan tools untuk mewarna ilustrasi manual. 2.Menggunakan Adobe Photoshop untuk mewarna gambar ilustrasi manual.		direct instruction 3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.

