



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS PEJUANG REPUBLIK INDONESIA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
DESAIN GRAFIS	IK47311		3	7	25 Agustus 2021
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Prodi
	Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom				Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)				
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			
	P3	Proses penyusunan rencana, implementasi, monitoring dan pengembangan program komunikasi			
	P6	Pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya			
	KK1	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku			
	KK2	Mampu melakukan analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks menggunakan konsep dan teori komunikasi yang relevan			
	KK6	Menguasai keterampilan komunikasi yang mendasar yaitu public speaking dan produksi multimedia			
	CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)				
CPMK 1	Mampu memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis dalam konteks berbagai jenis media, termasuk tata letak, warna, dan tipografi.				
CPMK 2	Mampu menganalisis kebutuhan desain grafis yang sesuai dengan berbagai tujuan komunikasi, seperti informasi, promosi, dan				

		branding.
	CPMK 3	Mampu memproyeksikan konsep desain grafis yang kreatif dan efektif untuk menyampaikan pesan visual dengan mempertimbangkan target audiens dan konteks komunikasi.
	CPMK 4	Mampu menerapkan keterampilan desain grafis dengan menggunakan perangkat lunak dan teknologi terkini untuk menghasilkan produk desain berkualitas.
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis dan penerapannya dalam berbagai jenis media. Mahasiswa akan diajak untuk menganalisis kebutuhan desain grafis, baik untuk keperluan informasi, promosi, maupun branding. Selain itu, mata kuliah ini memfokuskan pada pengembangan kreativitas mahasiswa dalam memproyeksikan konsep desain grafis yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan konteks komunikasi. Melalui penggunaan perangkat lunak dan teknologi terkini, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan keterampilan desain grafis untuk menghasilkan produk desain yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman.	
Bahan Kajian / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip Dasar Desain Grafis 2. Tata Letak (Layout) dalam Desain Grafis 3. Pemilihan dan Pengaturan Warna dalam Desain 4. Tipografi: Seni Pemilihan dan Penataan Huruf 5. Desain Identitas Visual dan Branding 6. Desain Grafis untuk Media Sosial 7. Desain Grafis untuk Print: Brosur dan Poster 8. Desain Grafis untuk Media Elektronik: Website dan Aplikasi 9. Penerapan Ilustrasi dalam Desain Grafis 10. Desain Responsif: Adapting to Different Platforms 	
Daftar Referensi	Utama:	<ul style="list-style-type: none"> • Andi Wicaksono, D. (2016). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi. • Arsyad, A. (2015). Desain Komunikasi Visual: Media, Teknologi, dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi. • Budiharto, S. (2014). Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi. • Sihombing, D. (2013). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. • Rustan, S. (2012). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. • Kusnadi. (2011). Dasar-Dasar Desain Grafis. Tasikmalaya: Edu Publisher.
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
	Microsoft Powerpoint Microsoft Word CANVA	Laptop/Smartphone, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol, Audio Recorder,

Nama Dosen Pengampu	
Mata kuliah prasyarat	-

Mgg Ke-	Sub- CP-MK (Kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu :								
1	Mahasiswa Mengetahui Rencana Pembelajaran Semester dan Sistem penilaian	Penjelasan RPS, Kontrak Perkuliahan, Sistem Penilaian evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Instruksi Langsung 	TM :2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab	• Tugas :	-Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
2	Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar desain grafis dan aplikasinya dalam berbagai konteks.	Prinsip Dasar Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Quiz • Penugasan Mandiri 	TM : 2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab Penugasan	• Tugas :	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab -Kesesuaian materi yang dibuat	

3, 4, 5	Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip tata letak (layout) untuk menyusun desain grafis yang efektif.	Tata Letak (Layout) dalam Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	Presentasi dan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
6	Mahasiswa mampu memahami pemilihan dan pengaturan warna dalam konteks desain grafis.	Warna dalam Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	
7	Mahasiswa mampu menguasai seni pemilihan dan penataan huruf dalam desain grafis.	Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	
PERTEMUAN 8-UTS								
9	Mahasiswa mampu mengembangkan desain identitas visual dan strategi branding.	Desain Identitas Visual dan Branding	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	
10	Mahasiswa mampu mengaplikasikan desain grafis untuk keperluan media sosial dan pemasaran online.	Desain Grafis untuk Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	

11, 12	Mahasiswa mampu menciptakan desain grafis untuk keperluan cetakan seperti brosur dan poster.	Desain Grafis untuk Print: Brosur dan Poster	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
13	Mahasiswa mampu mengintegrasikan ilustrasi ke dalam desain grafis mereka.	Ilustrasi dalam Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
14, 15	Mahasiswa mampu menciptakan desain yang responsif dan dapat diadaptasi untuk berbagai platform.	Desain Responsif untuk Berbagai Platform	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	

PERTEMUAN 16-NON TEST (Membuat Desain Grafis)

Catatan:

- (1) TM : Tatap Muka; BT: Belajar Terstruktur; BM: Belajar Mandiri; P: Praktek
- (2) [TM: 2 x (1 x 50')] dibaca Tatap Muka (Kuliah kelas) 2 kali pertemuan untuk 1 SKS : demikian juga BT, BM, dan P
- (3) [C: Cognitif, :Afektif, P: Psikomotorik] menggambarkan Ranah taksonomi setiap Sub-CPMK

METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN	Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen: Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran
--	--

	<p>bengkel, kerja lapang)</p> <p>Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60)</p> <p>Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri (berupa penilaian pembimbing saat di lokasi, penilaian dosen pembimbing berdasarkan laporan (30%) dan disusun serta seminar dan tugas akhir)</p>
	<p>Nilai Teori = Nilai Timbang Keterampilan Khusus (praktik)</p> <p>Nilai Timbang Penguasaan Pengetahuan (teori)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap (20%) • Ujian Akhir (10%) • Tugas Laporan (20%) • Ujian (30%) • Hadir (50%)
	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap (20%) • Kehadiran (10%) <p>Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori</p> <p>33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, Nilai Akhir = (Y + Z) = ..(A, A-, B, B-, C, D, E, T)</p>