



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017  
PELAKSANA AKADEMIK MATAKULIAH UMUM (PAMU)  
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

<b>Mata Kuliah</b>	: Komputer Grafis	<b>Kode MK</b>	: DVK 243
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	: -	<b>Bobot MK</b>	: 3 sks
<b>Dosen Pengampu</b>	: Muhammad Fauzi. S.Des., M.Des	<b>Kode Dosen</b>	: 6899
<b>Alokasi Waktu</b>	:		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	: 1. Mahasiswa mampu memahami manfaat komputer grafis dalam desain produk 2. Mata kuliah ini berisi pengetahuan tentang konsep dan kiat-kiat/trik dalam merancang dan menciptakan karya Desain Grafis seperti logo, poster, dalam rangka mempersiapkan mahasiswa sebagai tenaga desain profesional. Materi perkuliahan meliputi: pengelompokan berbagai bentuk karya Desain Grafis, pengenalan hardware dan software yang meliputi: adobe illustrator dan adobe photoshop.		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i> dan tujuan dari mempelajari Komputer grafis	Pengantar Mata Kuliah Komputer Grafis  Penjelasan mengenai tujuan dan kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah; tata cara perkuliahan; tugas dan sistem evaluasi	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	1. Pujiyanto.2005. <i>Desain Grafis Komputer</i> .Yogyak arta:Penerbit Andi. 2. Widiyanto, Rahmad. (2007). <i>158 Teknik Profesional Illustrator Cs3</i> . Jakarta : PT Elex Media Komputindo	Menguraikan pengertian <i>Komputer garfis</i> dan tujuan dari <i>Komputer grafis</i> dengan benar
2	Mahasiswa mampu Mengenal dasar-dasar hardware komputer grafis	Dasar-dasar Hardware dan software dalam komputer grafis	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media :: kelas,	1. Pujiyanto.2005. <i>Desain Grafis Komputer</i> .Yogyak	Menguraikan pengertian <i>dasar-dasar hardware</i>

			komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	arta:Penerbit Andi. 2. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo	
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
3	Mahasiswa mampu menerapkan komputer grafis dalam kebutuhan desain produk	Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek	1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i> 2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> Kamera dan <i>Lensa</i> .	1. Pujiyanto.2005. Desain Grafis Komputer.Yogyak arta:Penerbit Andi. 2. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo	Mempersiapkan bahan referensi komputer grafis sebagai bahan praktikum
4	Mahasiswa mampu mengenal dasar tools adobe illustrator	Pengenalan Dasar-dasar software vector adobe illustrator	1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i> 2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> Kamera dan <i>Lensa</i> .	1. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2. Adi Kusrianto.	Menerapkan tools adobe illustrator ke dalam layer.

				(2004). Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator Cs2. Surabaya : Elex Media Komputindo	
5	Mahasiswa mampu mengerjakan ID Card, Logo, Poster menggunakan adobe illustrator	Praktek olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, dll	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo</li> <li>2. Adi Kusrianto. (2004). Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator Cs2. Surabaya : Elex Media Komputindo</li> </ol>	Membuat ID Card, Logo dan Poster dari referensi yang ada menggunakan adobe illustrator.
<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
6	Mahasiswa mampu membuat packaging beserta ukuran yang ditentukan.	Praktek olah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo</li> </ol>	Membuat packaging dengan ukuran yang tepat dan benar.

			<i>Lensa.</i>	2. Adi Kusrianto. (2004). Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator Cs2. Surabaya : Elex Media Komputindo	
7	Mahasiswa mampu membuat packaging beserta ukuran yang ditentukan.	Praktek olah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) – Lanjutan tahap 2	1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i> 2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.</i>	1. Widiyanto, Rahmad. (2007). 158 Teknik Profesional Illustrator Cs3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2. Adi Kusrianto. (2004). Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator Cs2. Surabaya : Elex Media Komputindo 1.	Membuat packaging dengan ukuran yang tepat dan benar.
8	Mahasiswa mampu membuat tipografi dengan adobe photoshop.	Typografi dalam penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop	1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i> 2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.</i>	1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009. 2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe	Membuat Tipografi dengan adobe photoshop

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
				Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,	
9	Mahasiswa mampu memahami olah image foto dengan adobe photoshop.	Olah image (Edit foto, rekayasa foto)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa,web</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009.</li> <li>2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,</li> </ol>	Membuat Olah Image Foto dengang benar sesuai layer.
10	Mahasiswa mampu memahami olah image foto dengan adobe photoshop.	Olah image (Edit foto, rekayasa foto) Tahap 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa,web</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009.</li> <li>2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,</li> </ol>	Membuat Olah Image Foto dengang benar sesuai layer.

11	Mahasiswa mampu media dalam event tertentu (poster)dengan Photoshop	Praktek Perancangan media dalam event tertentu (poster)dengan Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.,web web</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009.</li> <li>2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,</li> </ol>	Membuat poster dengan tepat berdasarkan ukuran dan layout.
<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
12	Mahasiswa mampu media dalam event tertentu (banner)dengan Photoshop	Praktek Perancangan media dalam event tertentu banner dengan Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.,web web,web</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009.</li> <li>2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,</li> </ol>	Membuat X-Banner dengan terapan ukuran dan layout.
13	Mahasiswa mampu media dalam event tertentu (Leaflet dan brosur)dengan Photoshop	Praktek Perancangan media dalam event tertentu Leaflet dan brosur dengan Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i></li> <li>2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD,</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi.</li> </ol>	Membuat Leaflet dan Brosur dengan tepat berdasarkan ukuran dan layout.

			<i>whiteboard Kamera dan Lensa.,web web,web.</i>	2009.  2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,	
14	Mahasiswa mampu media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop	Praktek Perancangan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop	1. Metoda <i>contextual instruction dan Praktikum</i> 2. Media :: kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard Kamera dan Lensa.,web web,web.</i>	1. Madcoms. Panduan Lengkap : Adobe Photoshop CS4. Jakarta : Andi. 2009.  2. Madcoms. 2007, Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi,  1.	Membuat Image pada T-Shirt dengan photoshop.

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

<b>SESI</b>	<b>PROSE-DUR</b>	<b>BEN-TUK</b>	<b>SEKOR<math>\geq</math> 77 ( A / A- )</b>	<b>SEKOR <math>\geq</math> 65 (B- / B / B+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq</math>60 ( C / C+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq</math> 45 ( D )</b>	<b>SEKOR &lt;45 ( E )</b>	<b>BOBOT</b>
1	<i>Pretest test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UTS)	Menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i> dan tujuan dari mempelajari <i>Komputer grafis</i> dengan benar dan lengkap	Menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i> dan tujuan dari mempelajari <i>Komputer Grafis</i> dengan benar	Menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i> dengan kurang benar	Menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i> dengan kurang benar dan lengkap.	Tidak Menguraikan pengertian <i>Komputer Grafis</i>	5 %
2	<i>Pre test dan post test</i>	Tes tulisandan Praktikum (UTS)	Menguraikan pengertian Dasar-dasar Hardware dan software dalam komputer grafis yang benar saat menciptakan sebuah image	Menguraikan Hardware dan software dalam komputer grafis yang benar	Menguraikan Hardware dan software dalam komputer grafis dengan kurang benar	Menguraikan Hardware dan software dalam komputer grafis dengan kurang benar dan lengkap.	Tidak Menguraikan Hardware dan software dalam komputer grafis dengan benar.	5 %
3	<i>Pre test, progress test dan post test</i>	Tes tulisandan Praktikum (UTS)	Menguraikan pengertian Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek	Menguraikan Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek secara tepat	Menguraikan Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek dengan kurang benar	Menguraikan Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek dengan kurang benar dan lengkap.	Tidak Menguraikan Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek	5 %
4	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Menguraikan Pengenalan Dasar-dasar software vector adobe	Menguraikan Pengenalan Dasar-dasar software vector	Menguraikan Pengenalan Dasar-dasar software vector	Menguraikan Pengenalan Dasar-dasar software vector	Tidak Menguraikan Pengenalan Dasar-dasar	5 %



		(UTS)	illustrator	adobe illustrator secara tepat	adobe illustrator dengan kurang benar	adobe illustrator kurang benar dan lengkap.	software vector adobe illustrator	
5	Post test	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Menguraikan pengertian olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, dll	Menguraikan Praktek olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, dll secara tepat	Menguraikan Praktek olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, dll dengan kurang benar	Menguraikan Praktek olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, kurang benar dan lengkap	Tidak Praktek olah Vektor dengan adobe illustrator : ID Card, Logo, Poster, dll	30 %
6	Post test	Tes tulisan dan Praktikum (UTS)	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> )	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) dengan tingkat Lanjut	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) kurang benar	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) kurang benar dan lengkap.	Tidak Mampu Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> )	5 %
7	Post test	Tes tulisan dan Praktikum (UTS)	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) Tahap Lanjutan	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) dengan tingkat Lanjut	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) kurang benar	Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> ) kurang benar dan lengkap.	Tidak Mampu Mampu membuat lah vector dengan adobe illustrator : Kemasan ( <i>packaging</i> )	5 %
<b>SESI</b>	<b>PROSE-DUR</b>	<b>BEN-TUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> (A / A-)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> (B- / B / B+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> (C / C+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> (D)</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> (E)</b>	<b>BOBOT</b>
8	Post test	Tes tulisan dan	Mampu menciptakan Typografi dalam	Mampu menciptakan Typografi dalam	Mampu Typografi dalam	Mampu Typografi dalam	Tidak Mampu menciptakan Typografi	0

		Praktikum	penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop dengan benar dan tepat.	penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop dengan benar	penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop dengan kurang benar	penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop dengan kurang benar dan lengkap	dalam penciptaan media (poster,cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya ) dan Praktek Photoshop	
9	<i>Progress test dan post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan benar dan tepat.	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan benar	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan kurang benar	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) kurang benar dan lengkap	Tidak Mampu menciptakan Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan kurang benar dan lengkap	0
10	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan benar dan tepat.	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan benar	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan kurang benar	Mampu Olah image (Edit foto, rekayasa foto) kurang benar dan lengkap	Tidak Mampu menciptakan Olah image (Edit foto, rekayasa foto) dengan kurang benar dan lengkap	0
11	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu menciptakan media dalam event tertentu	Mampu media menciptakan media dalam event tertentu	Mampu menciptakan media dalam event tertentu	Mampu menciptakan media dalam event tertentu	Tidak Mampu menciptakan media dalam event tertentu	0

			(poster)dengan Photoshop dengan benar dan tepat	(poster)dengan Photoshop dengan benar.	(poster) dengan Photoshop dengan kurang benar	(poster)dengan Photoshop dengan kurang benar dan lengkap	(poster)dengan Photoshop dengan kurang benar dan lengkap	
12	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (Banner)dengan Photoshop dengan benar dan tepat	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (Banner)dengan Photoshop dengan benar.	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (Banner)dengan Photoshop dengan kurang benar	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (Banner)dengan Photoshop dengan kurang benar dan lengkap	Tidak Mampu menciptakan media dalam event tertentu (Banner)dengan Photoshop dengan kurang benar dan lengkap	0
13	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (brosur dan leaflet) dengan Photoshop dengan benar dan tepat	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (brosur dan leaflet) dengan benar	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (brosur dan leaflet) dengan kurang benar	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (brosur dan leaflet) dengan kurang benar dan lengkap.	Tidak Mampu menciptakan media dalam event tertentu (brosur dan leaflet) dengan kurang benar dan	10 %
<b>SESI</b>	<b>PROSEDUR</b>	<b>BEN-TUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> (A / A-)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> (B- / B / B+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> (C / C+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> (D)</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> (E)</b>	<b>BOBOT</b>
14	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop dengan benar dan tepat	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop dengan benar	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop dengan kurang	Mampu menciptakan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan kurang benar dan lengkap.	Tidak Mampu menciptakan media dalam event tertentu (T-Shirt) dengan Photoshop dengan benar	10 %

					benar.		dan tepat	
--	--	--	--	--	--------	--	-----------	--

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 15 %
2. Tugas = 15 %
3. UTS = 30 %
4. UAS =40 %

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi,**

**Ahmad Fuad. S.Sn., M.Ds**

**Jakarta, 3 Mei 2018**

**Dosen Pengampu,**

**Muhammad Fauzi. S.Des.,M.Ds**