



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017**  
**PROGRAM STUDI PUBLIC RELATIONS FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

<b>Mata kuliah</b>	: Komputer Grafis PR	<b>Kode MK</b>	: KHM201
<b>Mata kuliah prasyarat</b>	: -	<b>Bobot MK</b>	: 3 Sks
<b>Dosen Pengampu</b>	: Sahira Humaira, S.Ikom, M.Si	<b>Kode Dosen</b>	: 7398
<b>Alokasi Waktu</b>	: Tatap Muka 14 x 150 Menit bersama dengan Praktik		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami dan menguasai konsep, teori, metode, dan/atau falsafah Komputer Grafis PR</li> <li>2. Mahasiswa mampu menerapkan dan mempunyai kemampuan untuk melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode mengenai Komputer Grafis PR</li> </ol>		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
<b>1</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR	Pengantar Desain Grafis bagi PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR
<b>2</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Media untuk Desain Grafis PR	Media untuk Desain Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR

<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
<b>3</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR	Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR
<b>4</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR	Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR
<b>5</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR	Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR

<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
<b>6</b>	Mahasiswa mampu menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR	Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR
<b>7</b>	Mahasiswa mampu menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR	Software Komputer Grafis (Praktek)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR
<b>8</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR

<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
<b>9</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR
<b>10</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR
<b>11</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR

<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
<b>12</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation, Microphone</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR
<b>13</b>	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation, Microphone</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
14	Mahasiswa mampu mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Metode contextual instruction</i></li> <li>2. <i>Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, slide presentation</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendratman, Hendi. Computer Graphic Design. Informatika. Jakarta. 2014</li> <li>2. Hendratman, Hendi. The Magic of Corel Draw. Informatika. Jakarta. 2014</li> </ol>	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

(Euis Heryati, MM., M.Ikom)

Jakarta,

Dosen Pengampu,



(Sahira Humaira, S.Ikom, M.Si)

## EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ ( A / A- )	SEKOR $\geq 65$ ( B- / B / B+ )	SEKOR $\geq 60$ ( C / C+ )	SEKOR $\geq 45$ ( D )	SEKOR $< 45$ ( E )	BOBOT
1	<i>Pretest</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR dengan benar	Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR dengan benar	Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR dengan benar	Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR dengan tidak benar	Tidak Menguraikan Pengantar Desain Grafis bagi PR	5%
2	<i>Pretest dan post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Menguraikan Media untuk Desain Grafis PR	5%
3	<i>Pretest, progress test dan post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Menguraikan Elemen Tipografi dalam Desain Grafis PR	5%
4	<i>Post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Menguraikan Elemen Ilustrasi dalam Desain Grafis PR	5%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ ( A / A- )	SEKOR $\geq 65$ ( B- / B / B+ )	SEKOR $\geq 60$ ( C / C+ )	SEKOR $\geq 45$ ( D )	SEKOR $< 45$ ( E )	BOBOT
5	Post test	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR dengan benar	Tidak Menguraikan Elemen Pewarnaan dalam Desain Grafis PR.	0%
6	Post test	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR dengan benar	Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR dengan benar	Tidak Menguraikan Elemen Layout/Tata Letak dalam Desain Grafis PR	5%
7	Post test	Tes tulisan (Tugas)	Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR dengan benar	Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR dengan benar	Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR dengan benar	Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Menguraikan dan mempraktekan Software Komputer Grafis PR	10%
8	Post test	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	30%



SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ ( A / A- )	SEKOR $\geq 65$ (B- / B / B+ )	SEKOR $\geq 60$ ( C / C+ )	SEKOR $\geq 45$ ( D )	SEKOR $< 45$ ( E )	BOBOT
9	<i>Post test</i>	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	5%
10	<i>Post test</i>	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan tidak benar	Tidak Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR	5%
11	<i>Post test</i>	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Tidak Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	5%
12	<i>Post test</i>	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Tidak Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR	5%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ ( A / A- )	SEKOR $\geq 65$ (B- / B / B+ )	SEKOR $\geq 60$ ( C / C+ )	SEKOR $\geq 45$ ( D )	SEKOR $< 45$ ( E )	BOBOT
13	Post test	Test Praktek (UAS)	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Corel Draw di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	5%
14	Post test	Test Tulisan (Tugas)	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar dengan tidak benar	Tidak Mempraktekan Software Photoshop di dalam Komputer Grafis PR dengan benar	10%

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi,**

**(Euis Heryati, MM., M.Ikom)**

**Jakarta,**

**Dosen Pengampu,**



**(Sahira Humaira, S.Ikom, M.Si)**