



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Mata Kuliah	: The Graphic of Communications	Kode MK	: KMI 206
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Bobot MK	: 3 sks
Dosen Pengampu	: Ikbal Rachmat, MT, Sahira Humaira, M.IKom	Kode Dosen	: 5888
Alokasi Waktu	: Tatap muka 14 x 150 menit, ada praktik, tidak ada online		
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu memahami kajian teoritis dan praktis komputer grafis PR terkait aktivitas komunikasi terutama dalam hal publikasi baik bagi <i>corporate</i> maupun <i>government PR</i> . 2. Mahasiswa mampu memahami berbagai elemen dasar dalam desain menggunakan komputer dan mampu menciptakan publikasi cetak dalam media kehumasan terutama below the line.		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu menguraikan desain grafis dan media komunikasi	Desain grafis dan media komunikasi	1. Metoda <i>contextual instruction & discovery learning</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard	1. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Asep Effendhy, Buku Pintar Desain Grafis, MEDIA KITA, 2014.	Menguraikan desain grafis dan media komunikasi dengan benar dan lengkap
2	Mahasiswa mampu menguraikan desain grafis dan komputer grafis	Desain grafis dan komputer grafis	1. Metoda <i>contextual instruction & discovery learning</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard	1. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Asep Effendhy, Buku Pintar Desain Grafis, MEDIA KITA, 2014.	Menguraikan desain grafis dan komputer grafis dengan benar dan lengkap
3	Mahasiswa mampu menguraikan elemen desain grafis	Elemen desain grafis	1. Metoda <i>contextual instruction & discovery learning</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard	1. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Asep Effendhy, Buku Pintar Desain Grafis, MEDIA KITA,	Menguraikan elemen desain grafis dengan benar dan lengkap

				2014.	
4	Mahasiswa mampu menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis	Elemen ilustrasi dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>contextual instruction, & discovery learning</i> 2. Media : studio foto, komputer, LCD, whiteboard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steven Heller & Teresa Fernandes, <i>Becoming a Graphic Designer 3rd Edition</i>, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Asep Effendhy, <i>Buku Pintar Desain Grafis</i>, MEDIA KITA, 2014. 	Menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis benar dan lengkap.
5	Mahasiswa mampu menguraikan elemen warna	Elemen warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>contextual instruction, & discovery learning</i> 2. Media : studio foto, komputer, LCD, whiteboard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steven Heller & Teresa Fernandes, <i>Becoming a Graphic Designer 3rd Edition</i>, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Hanny Kardinata, <i>Desain Grafis Indonesia Dalam Pusaran Desain Grafis Dunia</i>, DGI Press. 	Menguraikan elemen warna dengan benar dan lengkap
6	Mahasiswa mampu menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis	Layout/tata letak dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>contextual instruction, & discovery learning</i> 2. Media : studio foto, komputer, LCD, whiteboard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steven Heller & Teresa Fernandes, <i>Becoming a Graphic Designer 3rd Edition</i>, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Hanny Kardinata, <i>Desain Grafis Indonesia Dalam Pusaran Desain Grafis Dunia</i>, DGI Press. 	Menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis dengan benar dan lengkap.
7	Mahasiswa mampu menguraikan software dalam desain grafis	software dalam desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction & discovery learning</i> 2. Media : studio foto, komputer, LCD, whiteboard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jubilee Enterprise, <i>Ragam Desain Grafis Photoshop</i>, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Asep Effendhy, <i>Buku Pintar Desain Grafis</i>, MEDIA KITA, 2014. 	Mampu menguraikan software dalam desain grafis dengan benar dan lengkap
8	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain baju dengan software corel draw	Praktikum 1 : Desain baju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD Whiteboard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steven Heller & Teresa Fernandes, <i>Becoming a Graphic Designer 3rd Edition</i>, John Wiley & Sons, INC, 2006. 2. Wahana Komputer, <i>Shortcourse Series Desain Grafis Coreldraw</i>, ANDI, 2015. 	Mampu menghasilkan karya desain baju dengan software corel draw dengan baik

9	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain spanduk dengan software photoshop	Praktikum 2 : Desain spanduk	1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD Whiteboard	1. Jubilee Enterprise, Ragam Desain Grafis Photoshop, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006.	Mampu menghasilkan karya desain spanduk dengan software photoshop dengan artistik dan informatif
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
10	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain logo dengan software freehand	Praktikum 3 : Desain logo	1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD Whiteboard	1. Asep Effendhy, Buku Pintar Desain Grafis, MEDIA KITA, 2014. 2. Hanny Kardinata, Desain Grafis Indonesia Dalam Pusaran Desain Grafis Dunia, DGI Press.	Mampu menghasilkan karya desain logo dengan artistik dan informatif
11	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain poster dengan software corel draw, photoshop dan atau freehand	Praktikum 4 : Desain poster	1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD Whiteboard	1. Jubilee Enterprise, Ragam Desain Grafis Photoshop, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006.	Mampu menghasilkan karya desain poster dengan artistik dan informatif
12	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain brosur dengan software corel draw, photoshop dan atau freehand	Praktikum 5 : Desain brosur	1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD Whiteboard	1. Jubilee Enterprise, Ragam Desain Grafis Photoshop, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006.	Mampu menghasilkan karya desain brosur yang menarik dan informatif
13	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain flier dengan software corel draw, photoshop dan atau freehand	Praktikum 6 : Desain flier	1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD	1. Jubilee Enterprise, Ragam Desain Grafis Photoshop, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John	Mampu menghasilkan karya desain flier yang menarik dan informatif

			Whiteboard	Wiley & Sons, INC, 2006.	
14	Mahasiswa mampu melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio	Praktikum 7 : Katalog portfolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>simulasi, cooperative learning</i> 2. Media : lab. Komputer, komputer, LCD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jubilee Enterprise, Ragam Desain Grafis Photoshop, Elex Media Komputindo, 2016. 2. Steven Heller & Teresa Fernandes, Becoming a Graphic Designer 3rd Edition, John Wiley & Sons, INC, 2006. 	Mampu melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio yang menarik

EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
1	Post test	Tes lisan	Menguraikan desain grafis dan media komunikasi dengan benar dan lengkap	Menguraikan desain grafis kdan media komunikasi dengan benar	Menguraikan beberapa desain grafis dan media komunikasi dengan benar	Menguraikan desain grafis dan media komunikasi kurang tepat	Tidak Menguraikan desain grafis dan media komunikasi	0 %
2	Pre test dan post test	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan desain grafis dan komputer grafis dengan benar dan lengkap	Menguraikan desain grafis dan komputer grafis dengan benar	Menguraikan sebagian desain grafis dan komputer grafis dengan benar	Menguraikan desain grafis dan komputer grafis kurang benar	Tidak menguraikan desain grafis dan komputer grafis	0 %
3	Pre test, progress test dan post test	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan elemen desain grafis tepat dan benar	Menguraikan elemen desain grafis dengan benar	Menguraikan sebagian elemen desain grafis dengan tepat	Menguraikan elemen desain grafis dengan tidak tepat	Tidak menguraikan elemen desain grafis	5 %
4	Post test	Tes lisan	Menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis dengan tepat dan benar	Menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis dengan benar	Menguraikan sebagian elemen ilustrasi dalam desain grafis dengan benar	Menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis tidak benar	Tidak menguraikan elemen ilustrasi dalam desain grafis	5 %
5	Post test	Tes lisan	Menguraikan menguraikan elemen warna dengan benar dan tepat	Menguraikan menguraikan elemen warna dengan benar	Menguraikan sebagian menguraikan elemen warna dengan benar	Menguraikan menguraikan elemen warna tidak benar	Tidak menguraikan elemen warna	5%
6	Post test	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis dengan benar dan tepat	Menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis dengan benar	Menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis dengan benar	Menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis tidak benar	Tidak menguraikan layout/tata letak dalam desain grafis	5 %
7	Post test	Tes tulisan	Menguraikan software dalam	Menguraikan software	Menguraikan beberapa software	Menguraikan software dalam	Tidak Menguraikan	10 %

		(UTS)	desain grafis dengan benar dan tepat	dalam desain grafis dengan benar	dalam desain grafis	desain grafis tidak tepat	software dalam desain grafis	
8	<i>Post test</i>	Tes perbuatan (perorangan)	Menghasilkan karya desain baju menggunakan software corel draw dengan informatif dan artistik	Menghasilkan karya desain baju menggunakan software corel draw dengan informatif	Menghasilkan karya desain baju menggunakan software corel draw hanya berupa konsep/rancangan.	Menghasilkan karya desain baju menggunakan software corel draw tidak tuntas	Tidak menghasilkan karya desain baju dengan software corel draw	10 %
9	<i>Post test</i>	Tes perbuatan (perorangan)	Menghasilkan karya desain spanduk menggunakan software photoshop dengan informatif dan artistik	Menghasilkan karya desain spanduk menggunakan software photoshop dengan informatif	Menghasilkan karya desain spanduk menggunakan software photoshop hanya berupa konsep/rancangan	Menghasilkan karya desain spanduk menggunakan software photoshop tidak tuntas	Tidak menghasilkan karya desain spanduk menggunakan software photoshop	10 %
10	<i>Post test</i>	Tes perbuatan (perorangan)	Menghasilkan karya desain logo menggunakan software freehand dengan informatif dan artistik	Menghasilkan karya desain logo menggunakan software freehand dengan informatif	Menghasilkan karya desain logo menggunakan software freehand hanya berupa konsep/rancangan	Menghasilkan karya desain logo menggunakan software freehand tidak tuntas	Tidak menghasilkan karya desain logo menggunakan software freehand	10 %
11	<i>Post test</i>	Tes perbuatan (perorangan)	Melakukan pembuatan desain poster dengan informatif dan artistik	Melakukan pembuatan desain poster dengan informatif dengan informatif	Melakukan pembuatan desain poster hanya berupa konsep/rancangan	Melakukan pembuatan desain poster tidak tuntas	Tidak melakukan pembuatan desain poster	5 %

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
12	Post test	Tes perbuatan (kelompok)	Melakukan pembuatan desain brosur dengan informatif dan artistik	Melakukan pembuatan desain brosur dengan informatif	Melakukan pembuatan desain brosur hanya berupa konsep/rancangan	Melakukan pembuatan desain brosur tidak tuntas	Tidak melakukan pembuatan desain brosur	5 %
13	Post test	Tes perbuatan (kelompok)	Melakukan pembuatan desain flier dengan informatif dan artistik	Melakukan pembuatan desain flier dengan informatif	Melakukan pembuatan desain flier hanya berupa konsep/rancangan	Melakukan pembuatan desain flier tidak tuntas	Tidak melakukan pembuatan desain flier	5 %
14	Post test	Tes perbuatan (kelompok)	Melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio dengan informatif dan artistik	Melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio dengan informatif	Melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio hanya berupa konsep/rancangan	Melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio tidak tuntas	Tidak melakukan pembuatan desain portfolio below the line dalam katalog portfolio	5 %

Komponen penilaian :

1. Kehadiran = 10 %
2. Tugas = 30 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 30 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

**Jakarta, 12 Agustus 2017
a/n Dosen Pengampu,**

Euis Heryati, MM, M.Ikom

Ikbal Rachmat, MT