

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
(T.A. GENAP 2021/2022)**

**TSI-3663
DESAIN GRAFIS**



**universitas
MALIKUSSALEH**

Tim Penyusun:

Desvina Yulisda, S.ST., M.S / 0012128908

Veri Ilhadi, S.T., M.Kom / 0029119106

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH
2022**

PROFIL MATA KULIAH

Mata Kuliah	:	Desain Grafis	
Kode Mata Kuliah	:	TSI-3663	
SKS	:	3 SKS	
Semester	:	VI	
Bentuk Perkuliahan	:	Kuliah Luring	
Alokasi Waktu	:	16 x 150 Menit	
Pelaksanaan Pembelajaran	:	Tatap Muka	1 Jam per minngu
		Praktikum	1 jam 30 menit per minggu
Mata Kuliah Prasyarat	:	-	
Rumpun Mata Kuliah	:	Desain dan Akuisisi Sistem	
Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi	CP-S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.	
	CP-S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	
	CP-S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	
	CP-S13	Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis	
	CP-PA1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.	
	CP-PA5	Memahami konsep pengelolaan proyek pengembangan dan pengadaan SI/ TI dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat	

	CP-PA7	Memahami konsep proses, fungsi, model, strategi dan manajemen organisasi/ bisnis
	CP-KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	CP-KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	CP-KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	CP-KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	CP-KKA1	Mampu menganalisis masalah organisasi/ bisnis dan merancang alternatif- alternatif solusi SI/ TI untuk memenuhi kebutuhan organisasi/ bisnis.
	CP-KKA3	Mampu melakukan analisis dan simulasi proses bisnis organisasi/ bisnis
	CP-KKA4	Mampu mengelola proyek pengembangan dan pengadaan SI/TI
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Mahasiswa mengoperasikan <i>software</i> desain 2. Mahasiswa menggunakan area kerja dan tools pada program menggambar vector 3. Mahasiswa menguasai teknik pembuatan objek sederhana 4. Mahasiswa menguasai teknik pengolahan dan penataan objek 5. Mahasiswa menguasai pengetahuan dasar tentang menambahkan efek pada objek 6. Mahasiswa menguasai teks artistik dan memodifikasi objek 7. Mahasiswa memodifikasi objek dasar menjadi objek bervariasi 8. Mahasiswa mendesain logo sesuai dengan nama perusahaan yang ingin dibangun 9. Mahasiswa mendesain cover buku dan poster menggunakan <i>Microsoft Office</i> 10. Mahasiswa menguasai konsep animasi dengan benar 11. Mahasiswa menguasai langkah kerja pembuatan animasi 12. Mahasiswa mendesain karakter animasi sesuai dengan karakter yang diinginkan 13. Mahasiswa dapat membuat animasi sederhana	

	14. Mahasiswa menguasai teknik desain animasi media periklanan 15. Mahasiswa dapat menciptakan presentasi melalui animasi
Capaian SN-Dikti/KKNI	
Sikap	Pengetahuan
CP-S2, CP-S8, CP-S9, CP-S13	CP-PA1, CP-PA5, CP-PA7
Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus
CP-KU1, CP-KU2, CP- KU8	CP-KKA1, CP-KKA3, CP-KKA4
Deskripsi Mata Kuliah	
Matakuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai dasar-dasar dan teknik desain grafis serta mengaplikasikannya pada media digital. Perkuliahan ini memberikan bekal kepada mahasiswa dalam merancangdan membuat karya desain berupa gambar dan animasi yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bahan periklanan bisnis dalam pemasaran serta informasi berupa presentasi animasi yang dapat digunakan sebagai edukasi.	
Daftar Pustaka	
1. Hendratman, Hendi. 2010. Tips & Trik Computer Graphic. Edisi Revisi, . Bandung: Informatika 2. Suyanto, M. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi 3. Hariyadi, Slamet. 2009. Desain Graffiti Dengan Corel Draw X3. Jakarta: Elex Media Komputindo. 4. Adriyanto, Bambang, 2010. Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8, Kementerian Pendidikan Nasional:Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan 5. Widya, Darmawan, James A. 2016. Pengantar Desain Garfis. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan,Jakarta	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	- Mahasiswa mampu memahami gambaran output perkuliahan Desain Grafis dan implementasinya di masa mendatang - Mahasiswa mampu menginstall dan menjalankan <i>software</i> desain	Pokok Bahasan - Output perkuliahan - Pengenalan Corel Draw Sub Pokok Bahasan - Memaparkan kontrak kuliah - Menjelaskan tujuan pembelajaran Mata Kuliah - Menampilkan contoh output perkuliahan setiap pertemuan berupa video dan gambar - Penginstallan <i>software</i> desain	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah mengikuti perkuliahan pertemuan pertama mahasiswa mengetahui tujuan pembelajaran serta implementasinya dalam dunia bisnis dan <i>entrepreneur</i>	Keaktifan dalam praktikum	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
2	Mahasiswa mampu menguasai area kerja dan <i>tools</i> pada program menggambar vektor	Pokok Bahasan Area Kerja Desain Sub Pokok Bahasan - Pengenalan <i>tools</i> pada <i>software</i> - Pengenalan area kerja	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah mengenali area kerja dan <i>tools</i> pada <i>software</i> mahasiswa mampu dengan mudah untuk memulai membuat desain dasar dan menggunakan <i>tools</i> sesuai bimbingan dosen	Ketepatan dan kecepatan dalam menggunakan <i>software</i>	Praktikum = 5%
3	Mahasiswa mampu menguasai teknik pembuatan objek sederhana	Pokok Bahasan Desain Objek Sub Pokok Bahasan - Pembuatan objek - Pewarnaan objek	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah melakukan praktek pembuatan dan pewarnaan objek mahasiswa mampu menciptakan objek sederhana sebagai objek dasar pembuatan desain	Latihan	Praktikum = 5%
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan	Pokok Bahasan Manipulasi Objek	- Kuliah tatap muka - Praktikum	3 x 50 menit	Setelah melakukan praktik penataan dan pengolahan	Latihan	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	teknik pengolahan dan penataan objek	Sub Pokok Bahasan - Penataan objek - Mengolah Objek	- Latihan		objek mahasiswa mampu mengolah berbagai jenis objek seperti kartu nama		
5	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dasar tentang menambahkan efek pada objek	Pokok Bahasan Menggambar dengan Garis Sub Pokok Bahasan - Menggambar objek dengan garis - Implementasi efek pada objek	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu menggambar objek dengan menggunakan garis dan memberikan efek pada objek	Latihan	Praktikum = 5%
6	Mahasiswa mampu menguasai teks artistik dan memodifikasi objek	Pokok Bahasan Teks Artistik Sub Pokok Bahasan - Teks berpola - Format teks - Drop Cap - Desain objek dan teks	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa mampu mendesain penyampaian informasi berupa gambar yang berisikan teks dan gambar pendukung informasi	Latihan	Praktikum = 5%
7	Mahasiswa mampu mendesain logo	Pokok Bahasan Desain dan manipulasi objek	- Kuliah tatap muka - Praktikum	3 x 50 menit	Mahasiswa mampu mengimplementasikan <i>powerclip</i> pada	Latihan	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Sub Pokok Bahasan - Teknik modifikasi objek - Penggunaan power clip - Pembuatan logo sederhana	- Latihan		objek dan dapat mendesain logo secara individu (misalnya logo perusahaan)		
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						25%
9	Mahasiswa mengimplementasikan penggunaan <i>tools</i> , manipulasi objek, manipulasi garis menjadi gambar atau informasi yang dapat dibaca	Pokok Bahasan Modifikasi Garis dan Penggunaan <i>Tools</i> Modifikasi Sub Pokok Bahasan - Penggunaan <i>tools</i> modifikasi garis - Contoh kreatifitas pembuatan objek menggunakan garis	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah mengimplementasikan penggunaan berbagai <i>tools</i> manipulasi objek dan garis mahasiswa mampu mendesain cover dan denah sesuai dengan tema yang ditentukan	Kreatifitas dalam praktikum	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
10	Mahasiswa mampu mendesain poster sesuai tema yang ditentukan	Pokok Bahasan Penggunaan tools Power Point Sub Pokok Bahasan - Menjelaskan tools desain apa saja yang dibutuhkan - Langkah memudahkan pembuatan desain	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa mampu mendesain poster yang nantinya dapat di promosikan di media sosial	Latihan	Praktikum = 5%
11	Mahasiswa mampu memahami konsep animasi	Pokok Bahasan Konsep Animasi Sub Pokok Bahasan - Penjelasan animasi dasar - Jenis animasi - Animasi di era teknologi	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu mengutarakan ide kreatif mengenai pembuatan animasi	Pemahaman dan keaktifan	
12	Mahasiswa mampu mendesain karakter animasi	Pokok Bahasan Desain Karakter Sub Pokok Bahasan - Jenis desain karakter - Mendesain karakter animasi	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa dapat menciptakan karakter animasi sesuai dengan jenis karakter yang diinginkan	Latihan	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
13	Mahasiswa mampu melakukan langkah kerja pembuatan animasi sederhana	Pokok Bahasan Langkah kerja pembuatan animasi sederhana Sub Pokok Bahasan - Langkah pembuatan animasi sederhana - Export gambar menjadi animasi sederhana	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa dapat mengimplemen tasikan langkah kerja pembuatan animasi dan membuat animasi sederhana	Latihan	Praktikum = 5%
14	Mahasiswa mampu menguasai teknik animasi	Pokok Bahasan Teknik animasi Sub Pokok Bahasan - Teknik animasi power point - Implementasi teknik animasi padakarakter	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa mampu mengimplement asikan teknik Animasi pada karakter yang telah dibuat	Kemampuan implementasi teori	
15	- Mahasiswa mendesain animasi untuk promosi dalam pemasaran - Mahasiswa mampu mendistribusikan hasil animasi pada media sebagai bahan	Pokok Bahasan Desain animasi Presentasi Sub Pokok Bahasan - Mempersiapkan bahan untuk membuat animasi	- Kuliah tatap muka - Praktikum - Latihan	3 x 50 menit	Mahasiswa mampu membuat animasi sebagai bahan promosi bisnisdan animasi presentasi menggunakan <i>software</i> sederhana	Latihan	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	promosi bisnis - Mahasiswa mampu membuat bahan presentasi animasi yang menarik	promosi dengan <i>PowerPoint</i> - Menjelaskan langkah pembuatan animasi untuk promosi					
16	U J I A N A K H I R S E M E S T E R						35%

PENILAIAN

A. Standar Penilaian

No.	Nilai Angka	Nilai Huruf	Angka Mutu	Mutu
1	85,00 – 100	A	4	Istimewa
2	80,00 – 84,99	A-	3,70	Sangat Memuaskan
3	75,00 – 79,99	B+	3,30	Memuaskan
4	70,00 - 74,99	B	3	Sangat Baik
5	65,00 - 69,99	B-	2,70	Baik
6	60,00 – 64,99	C+	2,30	Cukup Baik
7	55,00 – 59,99	C	2	Cukup
8	50,00 – 54,99	C-	1,70	Kurang
9	45,00 – 49,99	D	1	Sangat Kurang
10	< 44,99	E	0	Gagal
11	0,00 (Tunda)	T	0	Tunda

Keterangan: Sesuai dengan Buku Panduan Akademik Tahun 2020

B. Komponen Penilaian

Bentuk Pembelajaran		
Kuliah dan Praktikum		
No	Komponen	Bobot (%)
1	Tugas/ Latihan	20%
2	Kuis/ Latihan	20%
3	Ujian Tengah Semester	25%
4	Ujian Akhir Semester	35%
Total		100%

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Rizky Putra Fhonna, S.T., M.Kom
NIP. 199111192019031012

Lhokseumawe, 7 Maret 2022

Koordinator

Desvina Yulisda, S.ST., M.S
NIP.198912122019032020