


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 <p>UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA</p>	MATA KULIAH KOMPUTER GRAFIS (DM017)		
	PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-D3MI-017</i>	<i>kosongi</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
	<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	<i>kosongi</i>	<i>kosongi</i>

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH KOMPUTER GRAFIS (DM017)

Nomor : RPS-D3MI-017
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 2 dari 8

1. Identitas


Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	Genap (2)
Nama Mata Kuliah	KOMPUTER GRAFIS	Bobot SKS	2P
Kode Mata Kuliah	DM017	Dosen Pengampu	
Detail Prosentasi Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 25 % ▪ Ujian Akhir Semester 25 % ▪ Tugas 40 % 	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ≥ 75 : A ▪ $\geq 60 < 75$: B ▪ $\geq 50 < 60$: C ▪ $\geq 30 < 50$: D ▪ $\geq 1 < 20$: E

2. Gambaran Umum

3. Capaian Pembelajaran

Mampu memahami dasar-dasar desain grafis dan komputer grafis serta mengaplikasikan dalam pembuatan berbagai aplikasi desain grafis dengan menggunakan berbagai software komputer grafis.

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*)

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	<i>Nomor</i> : RPS-D3MI-017 <i>Tgl. Disusun</i> : <i>Revisi</i> : 00
	MATAKULIAH KOMPUTER GRAFIS (DM017)	<i>Halaman</i> : Hal. 3 dari 8

5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

7. Referensi

Referensi Wajib:

- Ref. 1: Suyanto, M., 2004, Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Penerbit Andi
- Ref. 2: Sanyoto, S. E., 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana), Penerbit Arti Bumi Intaran

Referensi yang dianjurkan

- Ref. 3: Wong, W., 1995, Beberapa Asas Merancang Dwimatra, Penerbit ITB Bandung
- Ref. 4: Shushan, R. dan Don W., 1995, Dekstop Publishing dalam Desain, terjemahan: Kurniadi, PT. Elex Media Kompuntindo

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan aspek desain grafis dalam komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspek desain grafis dalam komunikasi 1. Dasar-dasar desain grafis 2. Berbagai aplikasi desain grafis 3. Dasar-dasar komputer grafis 4. Software komputer grafis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dasar-dasar desain grafis 2. Mampu menjelaskan aplikasi desain grafis 3. Mampu menjelaskan dasar-dasar komputer grafis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1, 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
			4. Mampu menjelaskan software komputer grafis			
2	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis 1. Prinsip desain kartu bisnis 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dan membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 1 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis dengan software komputer grafis berbasis vektor
3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk geometris 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan 1. Prinsip desain logo perusahaan 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dan membuat salah satu aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk geometris 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 3 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk geometris dengan software komputer grafis berbasis vektor
4	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk bebas 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan 1. Prinsip desain logo perusahaan 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dan membuat salah satu aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk bebas 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah 	<ul style="list-style-type: none"> 3 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan yang berbentuk bebas dengan software komputer grafis berbasis vektor

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
			satu software komputer grafis berbasis vektor			
5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa sampul majalah 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi desain grafis berupa sampul majalah 1. Prinsip desain sampul majalah 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis vektor 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan membuat salah satu aplikasi desain grafis berupa sampul majalah Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis vektor 	<ul style="list-style-type: none"> 1, 4 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa sampul majalah dengan software komputer grafis berbasis vektor
6	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pengolahan gambar secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> Pengolahan gambar secara digital 1. Prinsip pengolahan gambar secara digital 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis raster 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengolahan gambar secara digital Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> 1 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk pengolahan gambar secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster
7	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan penambahan efek khusus pada foto dengan software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan efek khusus pada foto 1. Prinsip penambahan efek khusus pada foto 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis raster 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan penambahan efek khusus pada foto Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis raster 		<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer untuk menambahkan efek khusus pada foto dengan software komputer grafis berbasis raster
8	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengolahan gambar ke dalam format digital 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengolahan gambar ke 		<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum menggunakan komputer, scanner dan

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
	mengimplementasikan mengolah gambar ke dalam format digital dengan software komputer grafis berbasis raster	1. Prinsip pengolahan gambar ke dalam format digital 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis raster	dalam format digital 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis raster			kamera digital untuk mengolah gambar ke dalam format digital
9	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan perbaikan kualitas foto secara digital dengan software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perbaikan kualitas foto secara digital 1. Prinsip perbaikan kualitas foto secara digital 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan perbaikan kualitas foto secara digital 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum menggunakan komputer untuk memperbaiki kualitas foto dengan software komputer grafis berbasis raster
10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan iklan cetak dengan software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan iklan cetak 1. Prinsip pembuatan iklan cetak 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan pembuatan iklan cetak 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1, 4 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa iklan cetak dengan software komputer grafis berbasis raster
11	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak halaman dalam majalah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak halaman dalam majalah 1. Prinsip desain halaman dalam majalah 2. Prinsip kerja software komputer grafis pengolah halaman 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dan membuat salah satu aplikasi desain grafis berupa halaman dalam majalah 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2, 3 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa tata letak halaman dalam majalah dengan software komputer grafis pengolah halaman

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
			grafis berbasis pengolahan halaman			
12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa pola tata letak halaman dalam majalah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat aplikasi desain grafis berupa pola tata letak halaman dalam majalah 1. Prinsip desain pola tata letak halaman dalam majalah 2. Prinsip kerja software komputer grafis pengolahan halaman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dan membuat salah satu aplikasi desain grafis berupa pola tata letak halaman dalam majalah 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis pengolahan halaman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2, 3 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa pola tata letak halaman dalam majalah dengan software komputer grafis pengolahan halaman
13	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan pembuatan daftar isi halaman majalah dengan software komputer grafis pengolahan halaman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan daftar isi halaman majalah 1. Prinsip pembuatan daftar isi halaman majalah 2. Prinsip kerja software komputer grafis pengolahan halaman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan pembuatan daftar isi halaman majalah 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan salah satu software komputer grafis berbasis pengolahan halaman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa daftar isi halaman majalah dengan software komputer grafis pengolahan halaman
14	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyatakan dan mengevaluasi desain yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi 1. konsep dari hasil karya mahasiswa 2. Menilai dan mengkritik hasil karya mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyatakan konsep dari hasil karya mahasiswa sendiri ▪ Menilai dan mengkritik hasil karya mahasiswa sendiri berdasarkan kesesuaian dgn konsep meliputi pemilihan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD projector



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH KOMPUTER GRAFIS (DM017)

Nomor : RPS-D3MI-017
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 8 dari 8

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
			huruf, warna, ilustrasi, layout dan desain secara keseluruhan			