


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Komputer Grafis	KPI 61116		2	5	17 Juli 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Tanda Tangan  Anas Azhimi Qalban, M.Kom		Tanda Tangan  Dr. Wardo, M.Kom		Tanda Tangan  Bedy Riyadin Saputro, M.I.Kom 
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	1. Bidang Sikap dan Tata Nilai a. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 2. Bidang Pengetahuan a. Memiliki pengetahuan dalam bidang komunikasi dan kepenyiaran Islam secara luas, yang mencakup landasan teori, penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyiaran, pengembangan penyiaran dan kehumasan, pengembangan media baik konvensional maupun modern, serta penilaian terhadap isu-isu media kontemporer 3. Bidang Keterampilan Umum a. 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 Komunikasi dan Penyiaran Islam b. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni 4. Bidang Keterampilan Khusus a. Mampu menciptakan karya-karya kreatif dalam industri hiburan seperti spot iklan radio dan televisi, desain grafis untuk media cetak dan online, film-film pendek dan dokumenter yang bernuansa islami sebagai media komunikasi dan penyiaran Islam				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	1. Mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konsep dasar komputer grafis dan hal-hal penting yang terkait dengannya 2. Mahasiswa memiliki kemampuan mempertimbangkan elemen dan prinsip desain grafis dalam merancang karya grafis 3. Mahasiswa mampu memahami teori warna digital dan mampu mengkombinasikan warna-warna yang harmonis dalam karya desain 4. Mahasiswa mampu mempertimbangkan berbagai alternatif layout dan mampu menciptakan karya grafis dengan layout yang menarik. 5. Mahasiswa mampu memanfaatkan aplikasi komputer grafis untuk mendesain logo, identitas visual, poster, dan cover buku atau majalah.				

	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Deskripsi Singkat MK	Karya grafis menjadi salah satu media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada audience. Oleh karena itu mata kuliah komputer grafis menjadi salah satu mata kuliah penting pada ranah praktis di prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Mahasiswa berlatih bagaimana mengemas pesan secara lebih menarik berdasar teori desain grafis. Mata kuliah ini juga mengasah keterampilan mahasiswa untuk menciptakan karya grafis menggunakan aplikasi komputer desain grafis. Mahasiswa belajar menggunakan aplikasi komputer grafis untuk menghasilkan karya desain yang bisa menjadi portofolio ketika akan melamar kerja, atau menjadi peluang untuk berwirausaha di bidang desain grafis. Kombinasi ide kreatif dan keterampilan komputer grafis menjadi modal untuk bisa menciptakan karya grafis yang bisa dijual di pasar. Selain itu, materi dakwah dan komunikasi Islam juga bisa dikemas secara lebih menarik lagi sehingga bisa sesuai dengan mad'u yang di sasar. Era digital seperti saat ini menuntut konten dakwah harus dikemas secara lebih kreatif menggunakan teknologi yang ada, Salah satunya yaitu melalui komputer grafis.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen dan prinsip desain grafis; 2. Pengenalan software komputer grafis, jenis-jenis aplikasi grafis; 3. Harmoni Warna; 4. Layout Desain; 5. jenis Desain Grafis; 6. CorelDraw; 7. Photoshop; 	
Pustaka	Utama:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bradley, I. (2021). The Graphics of Communication Exploring the Graphic Arts and Design. Ivan Bradley Publisher. 2. Butaslac, I. M., Fujimoto, Y., Sawabe, T., Kanbara, M., & Kato, H. (2022). Systematic Review of Augmented Reality Training Systems. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, PP, 1–20 3. Hendratman, H. (2017). Komputer Graphic Design, Penerbit Informatika 4. Hughes, K. A. (2019). Graphic Design Learn It, Do It. CRC Press. 5. Raizman, D. (2021). Reading Graphic Design History: Image, Text, and Context. In Bloomsbury Publishing Plc.
	Pendukung:	Shehab, B., & Nawar, H. (2022). A History of Arab Graphic Design. A History of Arab Graphic Design.
Media Pembelajaran	Perangkat lunak: <ol style="list-style-type: none"> 1. Zoom 2. Edlink 3. CorelDraw 4. Photoshop 	Perangkat keras: <ol style="list-style-type: none"> 1. Monitor 2. Proyektor 3. Laptop / PC
Dosen Pengampu		
Matakuliah Syarat		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1. Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah(CPMK-1); 2. Mahasiswa memahami selayang pandang komputer grafis dan profesi di bidang komputer grafis (CPMK-1).	1. Kemampuan menjelaskan tujuan dan capaian perkuliahan. 2. Kemampuan menjelaskan maksud dari desain grafis 3. Kemampuan memahami manfaat desain grafis.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah komputer grafis; 2. Pengenalan awal profesi design grafis; 3. pengenalan pentingnya design grafis saat ini;	
2	Mahasiswa mampu memahami elemen dan prinsip desain grafis dan menggunakan elemen dan prinsip desain untuk memulai membuat rencana desain (CPMK-2);	1. Kemampuan memahami elemen dan prinsip desain grafis. 2. Kemampuan menggunakan elemen dan prinsip desain.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Prinsip dan Elemen Desain grafis;	
3	Mahasiswa mampu memahami dan membedakan berbagai aplikasi perangkat lunak yang digunakan di bidang desain grafis. (CPMK-3);	Kemampuan menyebutkan aplikasi pengolah gambar vektor dan bitmap	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Pengenalan aplikasi pengolah gambar vektor dan bitmap	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

4	Mahasiswa mampu memahami fitur-fitur dasar aplikasi pengolah vektor (CPMK-4).	Kemampuan memahami fitur-fitur aplikasi pengolah gambar vektor	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Pengenalan aplikasi pengolah gambar vektor
5	Mahasiswa mampu membuat desain dengan melakukan proses tracing menggunakan aplikasi pengolah vektor(CPMK-5).	Mahasiswa mampu melakukan proses tracing di aplikasi pengolah image vektor.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Proses tracing dan menggunakan tools tracing di aplikasi pengolah gambar vektor
6	Mahasiswa mampu memahami teori warna dan menggunakan warna sesuai tema desain (CPMK-6).	Kemampuan memahami teori warna dalam desain grafis dan mampu menggunakannya dengan baik.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Teori warna
7	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar tipografi komputer Mahasiswa mampu membedakan dan mengklasifikasikan jenis-jenis font Mahasiswa mampu mempraktikkan pemilihan font yang sesuai dengan tema desain. (CPMK-7).	Kemampuan memahami konsep dasar tipografi komputer Kemampuan membedakan dan mengklasifikasikan jenis-jenis font Kemampuan mempraktikkan pemilihan font yang sesuai dengan tema desain.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Teori Tipografi 2. Macam-macam Font
9	Mahasiswa mampu memahami fitur-fitur dasar aplikasi pengolah bitmap (CPMK-9)	Kemampuan memahami fitur-fitur aplikasi pengolah gambar bitmap	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Pengenalan aplikasi pengolah gambar bitmap



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

10	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan mengenai pentingnya layout dalam sebuah karya desain Mahasiswa mampu mempraktikkan cara layout yang baik sesuai dengan karakteristik aplikasi yang digunakan (CPMK-10).	Kemampuan memahami dan menjelaskan mengenai pentingnya layout dalam sebuah karya desain Kemampuan mempraktikkan cara layout yang baik sesuai dengan karakteristik aplikasi yang digunakan	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Teori Layout 2. Praktik penggunaan layout
11	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan pentingnya logo bagi institusi atau perusahaan dan membuat desain logo (CPMK-11).	Kemampuan membuat logo instansi/perusahaan	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Membuat logo instansi/perusahaan
12	Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan pentingnya desain komunikasi bagi sebuah institusi atau perusahaan Mahasiswa mampu membuat desain brosur, annual report atau merchandise perusahaan(CPMK-12).	Kemampuan membuat merchandise, brosure, atau annual report	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Membuat merchandise, brosure, atau annual report



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
S1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

13	Mahasiswa memahami dan menjelaskan mengenai sejarah perkembangan desain poster Mahasiswa mampu mempraktikkan cara mendesain poster menggunakan aplikasi komputer grafis(CPMK-13).	Kemampuan membuat desain poster	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Membuat desain poster
14	Mahasiswa mampu menjelaskan teori desain cover buku yang baik dan benar Mahasiswa mampu mempraktikkan cara mendesain cover buku sesuai dengan teori menggunakan aplikasi komputer grafis (CPMK-14).	Kemampuan membuat desain cover buku/majalah	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Membuat desain cover buku/majalah
15	Mahasiswa memahami pentingnya portofolio bagi karir seseorang ke depan Mahasiswa mampu membuat portofolio sendiri terkait materi kuliah komputer grafis yang sudah didapatkan selama ini (CPMK-15).	Kemampuan membuat desain portofolio diri sendiri	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Tanya jawab dan Praktik	1. Kuliah 2. Diskusi: - TM 1mg (2 sks x 50) 3. Tugas.	1. Diskusi 2. Evaluasi	1. Membuat desain portofolio diri sendiri