




	<b>FORMULIR</b>	No Dokumen : Un.19/LPM/F/05/001
	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UIN PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO</b>	Tanggal Terbit : 18 Agustus 2022
	Alamat: Jl. A. Yani No. 40 A, Telp. (0281) 635624 Purwokerto 53126	No. Revisi : III (tiga)

Mata Kuliah	Kode	Bobot sks	Semester/Prodi/Kelas	Tanggal Penyusunan
Desain Grafis	UAH 62110	3 SKS	5 / IAT/ A	20 Agustus 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Dosen Pengampu Mata Kuliah</b>	<b>Penanggung Jawab Mata Kuliah</b>	<b>Koordinator Program Studi Ilmu Al Qur'an dan Tafsir</b>	
	 Fariz Nizar, M.Ars NIDN. 2020069601	 Wardo, M.Kom NIP. 19811119 200604 1 004	 M. Ismatulloh, S.Th.I., M.S.I NIP. 19810615 200912 1 004	

<b>CPL Program Studi</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	1. Bidang Sikap dan Tata Nilai <ol style="list-style-type: none"> <li>Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;</li> <li>Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.</li> <li>Menginternalisasikan nilai, norma, dan etika akademik dalam kehidupan di masyarakat dan di negara</li> <li>Menampilkan diri sebagai pribadi yang stabil, dewasa, arif dan berwibawa serta berkemampuan adaptasi (adaptability), fleksibilitas (flexibility), pengendalian diri, (self direction), secara baik dan penuh inisiatif di tempat tugas atas pekerjaan di bidang perbankan syariah secara mandiri</li> </ol>
	2. Bidang Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki pengetahuan terkait dengan pengembangan kemampuan berfikir kritis, logis, kreatif, inovatif dan sistematis serta memiliki keingintahuan intelektual untuk memecahkan masalah pada tingkat individual, kelompok dalam komunitas akademik dan non akademik.</li> <li>Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah integrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigma keilmuan.</li> </ol>
	3. Bidang Keterampilan Umum <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Menunjukkan kemampuan literasi informasi, media dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan keilmuan dan kemampuan kerja.</li> </ol>
	4. Bidang Keterampilan Khusus <ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu memilih sumber daya dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk melakukan aktivitas rekayasa pada sistem komputer, jaringan komputer, sistem tertanam, atau sistem kendali berbasis komputer.</li> </ol>
<b>CP Mata Kuliah</b>	
	CP Mata Kuliah <ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjalankan dan mengetahui tool pada program menggambar yang berbasis vektor, salah satunya Corel Draw</li> <li>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan teknik-teknik dalam pembuatan logo</li> <li>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dasar tentang penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik</li> <li>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dasar tentang penggunaan photoshop dan mengetahui alat-alat yang digunakan di photoshop</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan tentang fotografi jurnalistik</li> <li>Mahasiswa menguasai teknik-teknik foto jurnalistik dan langkah-langkah dalam foto jurnalistik</li> <li>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang desain untuk media perklan</li> <li>Mahasiswa mampu memahami pembuatan presentasi, web dan company profile bahkan sampai pembuatan iklan televisi dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan desain grafis dan animasi menggunakan Macromedia Flash</li> <li>Mahasiswa mampu memahami pembuatan desain grafis dan animasi menggunakan Macromedia Flash</li> <li>Mahasiswa mampu mengimplementasikan navigation dan action script dalam macromedia flash</li> </ol>

	10. Mahasiswa mampu desain web yang berhubungan dengan bagaimana visualisasi grafis pada sebuah website
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	Deskripsi mata kuliah, meliputi : Keterampilan tentang aplikasi pengolahan grafis, merancang, membuat animasi, penyajian grafis dua dimensi, tiga dimensi, dan file-file grafis.

<b>Pertemuan Ke</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Direncanakan Pada Tiap Tahapan Pembelajaran Untuk Memenuhi CP Mata Kuliah</b>	<b>Bahan Kajian Terkait Dengan Kemampuan Yang Akan Dicapai</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengetahui tool pada program menggambar yang berbasis vektor, salah satunya Corel Draw	Pengenalan Corel Draw
2	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan teknik, teknik dalam pembuatan logo	Desain Logo
3	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dasar tentang penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik	Desain Layout (Koran, Brosur, dll)
4	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dasar tentang penggunaan photoshop dan mengetahui alat-alat yang digunakan di photoshop	Pengenalan Photoshop
5	KUIS I	Ujian Praktikum
6	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang fotografi jurnalistik	Image Editing
7	Mahasiswa menguasai teknik-teknik foto jurnalistik dan langkah-langkah dalam foto jurnalistik	Image Manipulation dan Reprophoto
8	UTS	Ujian Praktikum
9	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang desain untuk media periklanan	Desain Iklan
10	Mahasiswa mampu memahami pembuatan presentasi, web dan company profile bahkan sampai pembuatan iklan televisi dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan desain grafis dan animasi menggunakan Macromedia Flash	Pengenalan Macromedia
11	KUIS II	Ujian Praktikum
12	Mahasiswa mampu memahami pembuatan desain grafis dan animasi menggunakan Macromedia Flash	Animasi
13	Mahasiswa mampu memahami pembuatan desain grafis dan animasi menggunakan Macromedia Flash	Animasi
14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan action script dalam macromedia flash	Navigation dan Action
15	Mahasiswa mampu desain web yang berhubungan dengan bagaimana visualisasi grafis pada sebuah website	Script
16	UAS	Ujian Praktikum

#### **A. Metode dan Media Pembelajaran**

Pelaksanaan kuliah menggunakan pendekatan student learning dengan menggunakan berbagai media dan metode alternatif dalam pembelajaran sesuai dengan tema dan capaian pembelajaran, seperti direct lecturing, diskusi kelompok, brain storming, studi kasus dan pembelajaran kolaboratif. Media pembelajaran yang digunakan berupa perangkat keras dan lunak: buku ajar, power point, Video, aplikasi pembelajaran (google meet/zoom, Google Class Room, WhatsApp), Corel Draw, Photoshop, dan Macromedia Flash.

#### **B. Pengalaman Belajar Mahasiswa**

1. Perkuliahan luring dan atau daring mahasiswa mengikuti perkuliahan minimal 75% tatap muka.
2. Keaktifan dan partisipasi mahasiswa diwujudkan dalam mengikuti perkuliahan secara daring dan luring.
3. Di samping perkuliahan, mahasiswa melaksanakan tugas-tugas mandiri dan membaca berbagai referensi yang disarankan oleh dosen, baik secara offline maupun online.
4. Mahasiswa membuat makalah sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah dan tugas lain yang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran.

### **C. Evaluasi Pembelajaran**

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran mengacu kepada prinsip penilaian dan Teknik penilaian yang ditetapkan oleh Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Prinsip penilaian yang digunakan mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. Adapun Teknik penilaian yang digunakan terdiri atas observasi, partisipasi, dan unjuk kerja yang dilakukan saat proses perkuliahan dengan bobot 40%. Sedangkan tes tertulis dan/atau tes lisan dilakukan dengan mengadakan ujian tengah semester dengan bobot 30% dan ujian akhir semester dengan bobot 30%.

### **D. Referensi**

1. Hariyadi, Slamet. 2008. Membahas Desain Dengan Corel Draw. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Kadir, Abdul. 2003. Filter & Tools dalam Adobe Photoshop. Yogyakarta: Andi.
3. Purnama, Budi. 2004. Kiat Praktis Menjadi Desainer Web Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.

### **E. Ketentuan Tambahan**

1. Tetap memperhatikan etika dalam perkuliahan daring.
2. Pada saat perkuliahan tatap muka, mahasiswa tidak memakai sandal, kaos, pakaian ketat.
3. Pengiriman tugas tambahan melalui email ( [fariznizar@uinsaizu.ac.id](mailto:fariznizar@uinsaizu.ac.id) )