



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Desain Grafis
Kode Mata Kuliah	KAB4409
sks/semester	4/Genap
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
Dosen Pengampu	Johan Wahyudi, S.Kom, M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
MEI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Desain Grafis
2.	Kode Mata Kuliah	KAB4409
3.	SKS / Semester	4/Genap
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
6.	Dosen Pengampu	Johan Wahyudi, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 25 Mei 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Teknik Informatika

Dosen Pengembang RPS

Amrul Hadiyanoor , S.Kom,M.Kom

Johan Wahyudi, S.Kom, M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom,M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Desain Grafis		KAB4409	KAB	4	IV(Empat)	22 Mei 2021
		Johan Wahyudi, S.Kom, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Menanamkan pada diri nilai, norma dan etika akademik yang memiliki dasar agamis, profesional, unggul dan kompetitif 2. Menanamkan pada diri semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan 3. Menemukan kembali data untuk menjamin kebenaran dan mencegah plagiasi 4. Mampu menemukan kekuatan dan kelemahan organisasi dan saran perbaikannya 5. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer				
	Mata Kuliah	1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar teori desain grafis dan membuat desain objek yang berbasis komputer. 2. Mahasiswa mampu menggunakan software desain grafis CorelDraw 3. Mahasiswa memahami konsep penggunaan warna dalam merancang desain 4. Mahasiswa memahami pemanfaatan bidang kerja dalam merancang desain 5. Mahasiswa mampu menggunakan Tools dan Efect CorelDraw dalam merancang desain 6. Mahasiswa memahami konsep penggunaan tipografi dalam merancang desain 7. Mahasiswa memahami penerapan desain grafis dalam seni, hiburan, pekerjaan dan periklanan				
Deskripsi Mata Kuliah		Mata kuliah ini membahas tentang teori desain grafis dan teknik dasar mendesain grafis menggunakan komputer, sehingga dapat mengaplikasikan teori desain untuk menghasilkan desain yang baik dan diharapkan mampu menghasilkan kreativitas seni yang tinggi.				
Bahan Kajian Mata Kuliah						
Pustaka Acuan		Utama:				
		1. Ibnu Teguh W, Belajar Desain Grafis, Buku Pintar, 2013. 2. Armstrong Helen, Graphic Design Theory - Reading From The Field, Penerbit Andi Yogyakarta, 2010. 3. Madcoms Madiun, Mahir Dalam 7 Hari : CorelDraw X4, Penerbit Andi Yogyakarta, 2008. 4. Madcoms Madiun, Paduan Belajar CorelDraw X6, Penerbit Andi Yogyakarta, 2013. 5. Madcoms Madiun, Kupas Tuntas CorelDraw X7, Penerbit Andi Yogyakarta, 2015. 6. Jubilee Enterprise, Buku Pintar Desain Grafis, PT. Elex Media Komputindo, 2014. 7. Aditya & Saiful Hadi A, CorelDraw for Advertising, Penerbit Andi Yogyakarta, 2013.				
		Pendukung:				



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Media Pembelajaran		
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<i>File Power Point (Hand out)</i> <i>File PDF (Hand out)</i> <i>CorelDraw</i>	LCD Projector



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching

Johan Wahyudi, S.Kom, M.Kom

Mata Kuliah Syarat

-

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METODE EVALUAS I	SUMBER PUSTAKA	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1, 3	Mahasiswa mampu menguraikan pengertian desain grafis, sejarah desain grafis, unsur pokok penunjang proses desain dan macam basis karya pada desain grafis.	1. Pengertian desain grafis 2. Sejarah dan perkembangan desain grafis 3. Macam – macam lingkup bidang desain grafis	3 jam 20 menit	• Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes Tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Memahami sejarah dan perkembangan desain grafis 2. Memahami dan membedakan lingkup bidang desain grafis
2	Mahasiswa mengenal software CorelDraw	Pengenalan CorelDraw : 1. Area kerja 2. ToolBox, ToolBar, dan ColorBox	1 jam 40 menit	• Media : <i>contextual instruction</i> • Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Komponen CorelDraw. 2. Menjelaskan fungsi setiap tools pada ToolBox dan ToolBar. 3. Menerapkan pewarnaan pada ColorBox
4	Mahasiswa menerapkan pembuatan objek bangun ruang	Objek Tools : 1. Ellipse Tools 2. Rectangle Tools 3. Polygon Tools 4. Shapes Tools	1 jam 40 menit	• Media : <i>contextual instruction</i> • Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat objek dengan dasar lingkaran 2. Membuat objek dengan dasar kotak

							3. Membuat objek dengan dasar persegi 4. Membuat objek dengan dasar bangun ruang
5	Mahasiswa mampu menguraikan pengertian dan membedakan jenis file gambar	Perbedaan Jenis Gambar : 1. Vector 2. Bitmap Tipe file Gambar : 1. JPG/JPEG 2. PNG 3. BMP 4. GIF 5. PSD 6. CDR 7. TIF 8. RAW	1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes Tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan perbedaan jenis gambar digital 2. Menjelaskan penggunaan dari tipe file gambar 3. Menjelaskan kekurangan dan kelebihan file gambar
6	Mahasiswa menerapkan pembuatan desain dengan dasar garis	Desain gambar dengan garis : 1. Freehand 2. 2-Point Line 3. Bezier 4. Pen 5. B-Spline 6. Polyline 7. 3-Point Curve	1 jam 40 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa menguasai : 1. Pembuatan objek gambar dengan dasar garis/line 2. Menyatukan garis-garis yang terbentuk
7, 9	Mahasiswa Memahami pengertian tipografi, perbedaan, dan macam jenis font dalam desain grafis	Tipografi : 1. Typeface 2. Font	3 jam 20 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Menguasai konsep pemakaian tipografi dalam desain grafis 2. Menjelaskan dan membuat typeface 3. Menjelaskan dan mengetahui jenis font
8	Mahasiswa dapat memotong dan menggabungkan objek dasar untuk membuat bentuk lainnya	Shaping : 1. Menggabungkan objek dengan weld 2. Memotong objek dengan trim, intersect, simplify,	1 jam 40 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat bentuk gambar objek lain dengan menggabungkan beberapa objek

		front minus back, back minus front		ajar, file power point materi bahasan			2. Membuat bentukkan gambar lainnya dengan memotong beberapa objek
10	Mahasiswa dapat membuat dan mengedit teks	Teks tool : 1. Tabs 2. Columns 3. Bullets 4. Drop Caps 5. Font Playground 6. Fit Text To Path	1 jam 40 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat teks dengan kolom dan tanpa kolom. 2. Mengedit font menjadi bentukkan font lainnya. 3. Menggabungkan teks ke objek garis
11	Mahasiswa Memahami konsep pembagian kelompok warna dan penerapan warna dalam desain grafis	Kelompok warna : 1. Primer 2. Sekunder 3. Tersier 4. Netral Atribut warna : 1. Hue 2. Value 3. Saturation/Intensity Psikologi warna dalam desain grafis	1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Membedakan empat kelompok warna 2. Menjelaskan atribut warna 3. Menjelaskan psikologi warna dalam penerapan objek desain grafis
12	Mahasiswa memahami konsep dalam membuat desain dengan line art	Artistic Media Tools : 1. Preset 2. Brush 3. Sprayer 4. Calligraphic 5. Pressure	1 jam 40 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat gambar dengan media kuas. 2. Menghias desain gambar media cat.
13, 15, 17	Mahasiswa memahami konsep pembuatan desain grafis dalam periklanan	Desain grafis dalam periklanan : 1. Fungsi desain dalam periklanan 2. Perbandingan konsep desain dari dulu hingga sekarang	5 jam	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa Mampu : 1. Menjelaskan fungsi desain grafis dalam periklanan 2. Menjelaskan perbandingan konsep pembuatan

		3. Perbandingan media desain untuk periklanan dari dulu hingga sekarang 4. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan desain untuk periklanan					desain dulu hingga sekarang 3. Menjelaskan perbandingan media yang digunakan dalam membuat desain dulu hingga sekarang 4. Membuat desain iklan untuk suatu produk
14	Mahasiswa dapat membuat bentukkan objek garis untuk mengembangkan bentuk dasarnya	Shape Tool : 1. Convert to curve 2. Join 2 nodes 3. Break curve 4. Convert to line	1 jam 40 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat objek gambar atau logo dengan membentuk line dan curve
16, 18	Mahasiswa memahami penerapan efek pada objek gambar	Effects : 1. Transform 2. Blend 3. Contour 4. Envelope 5. Extrude 6. Shadow 7. Bevel 8. Lens	3 jam 20 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Mengubah bentuk dasar objek 2. Memberikan efek pada objek gambar 3. Memberikan efek pada objek teks 4. Membuat objek dengan penggunaan lensa
19	Mahasiswa memahami keseimbangan dalam desain grafis	Keseimbangan dalam desain : 1. Berdasarkan warna 2. Berdasarkan bentuk 3. Berdasarkan posisi 4. Berdasarkan nilai warna 5. Berdasarkan tekstur 6. Berdasarkan arah pandangan mata	1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan keseimbangan dalam membuat karya desain
20	Mahasiswa memahami penggabungan objek gambar bitmap dengan	Object : 1. Import image 2. PowerClip	1 jam 40 menit	Media : <i>contextual instruction</i>	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat objek gambar dengan

	objek gambar dan teks vector	3. Symbol		Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan			menggabungkan objek gambar vector dan bitmap 2. Membuat hiasan latar teks dengan menggabungkan objek teks dan gambar bitmap
21	Mahasiswa memahami konsep pengolahan nirmana	Elemen – elemen dan prinsip dalam desain grafis	1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : - Menjelaskan macam – macam elemen yang terdapat dalam desain grafis - Menjelaskan prinsip dalam desain grafis
22,24	Mahasiswa membuat dan mengedit gambar bitmap dengan CorelDraw	Bitmaps : - Convert to bitmap - Edit bitmap - Trace - Bitmap effect	3 jam 20 menit	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>CorelDraw</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Praktikum		Mahasiswa mampu : - Membuat gambar bitmap menjadi vector - Memberikan efek pada gambar bitmap
23	Mahasiswa memahami konsep pengolahan sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis	- Pengertian sketsa dan ilustrasi - Penerapan sketsa dan ilustrasi dalam bidang desain grafis	1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar, file power point materi bahasan	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : Membuat sketsa dan ilustrasi gambar suatu produk

Komponen penilaian :

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65
1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Amrul Hadiyanoor , S.Kom,M.Kom

Banjarmasin, Mei 2021

Dosen Pengampu,