



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Kode Dokumen
RPS/SI-FIK/402-02/2023

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN GRAFIS	3 KKB 402	Sistem Informasi	T=2	P=1	4	28 Oktober 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri [ST.09]				
	Pengetahuan	Mampu menerapkan konsep desain grafis dalam berbagai desain dan mengaplikasikannya sebagai pengolah visual data informasi multimedia [PP.11] Menguasai teknik mendesain sehingga dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan dan pemasaran global secara universal [PP.12]				
	Keterampilan Umum	Mengidentifikasi solusi inovasi SI yang menjadi keunggulan kompetitif organisasi dan/atau yang bermanfaat bagi masyarakat. [KM.37]				
	Keterampilan Khusus	Mampu memahami konsep desain sebagai seni dan ilmu sistem informasi dalam menghasilkan kreatifitas dalam bentuk produk dan iklan sebagai media promosi bisnis [KK.29] Mampu memahami dan mengoperasikan tools Photoshop dan Corel Draw dalam menghasilkan desain visual kontemporer[KK.30]				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Mampu memahami konsep desain sebagai seni dan ilmu sistem informasi dalam menghasilkan kreatifitas dalam bentuk produk dan iklan sebagai media promosi bisnis menggunakan tool photoshop dan corel draw				
	CPL ⇒ Sub-CPMK					
	CPL-1	Menguasai teori dan konsep desain grafis sebagai seni dan ilmu sistem informasi				
	CPL-2	Menguasai cara mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan desain				
CPL-3	Menguasai desain grafis untuk menghasilkan kreatifitas dalam bentuk produk dan iklan sebagai media promosi bisnis					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah desain grafis akan membahas tentang teori dan konsep desain, cara menggunakan fasilitas tools photoshop/corel draw,dan membuat desain promosi produk bisnis					
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Pengantar desain grafis2. Proses perancangan desain3. Menu Photoshop dan Corel Draw4. Seleksi objek pada photoshop					

	5. koreksi warna dan cahaya pada photoshop 6. masking dan brush pada photoshop 7. efek filter dan kreasi text pada photoshop 8. fasilitas pada coreldraw 9. model shapping pada corel draw 10. pengaturan pewarnaan objek gambar pada coreldraw 11. kreasi teks pada coreldraw 12. gambar bitmap 13. pengaturan dokumen pada coreldraw 14. mengkolaborasi software photoshop dan coreldraw untuk membuat desain promosi produk bisnis						
Pustaka	Utama :						
	1) Ambrose, Gavin & Harris, Paul . 2009. The Fundamentals Of Graphic Design. Switzerland : AVA Publishing SA 2) Effendhy, Asep. 2013. The grand master of photoshop . Media kita : Jakarta						
	Pendukung :						
	3) Hartoko, Alfa. 2015. Rahasia cepat mahir photoshop dan coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo						
Dosen Pengampu	DR. Dolly Indra, S.Kom., M.M.SI. Herman, S.Kom., M.Cs Erick Irawadi Alwi, S.Kom., M.Eng						
Matakuliah syarat	Sistem dan Teknologi Informasi						
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	Mahasiswa mampu memahami desain grafis sebagai seni	Ketepatan menjelaskan definisi seni dalam desain grafis Ketepatan menjelaskan aspek /konsep desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk: (contoh) <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume terkait desain grafis 	Kontrak kuliah, Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")		1. Pengertian desain grafis 2. Seni dalam desain grafis 3. Aspek desain grafis [1,2,3]	5
2	Mahasiswa mampu	Ketepatan menjelaskan proses	Ketepatan dan	Kuliah, <i>Small Group</i>	Menguploa	1. Proses perancangan	5

	memahami proses perancangan desain grafis	desain mulai dari konsep, media, ide, persiapan data, visualisasi hingga produksi.	penguasaan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	<i>Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	d tugas resume pada link http://lms.fikom.umi.ac.id	desain grafis <ul style="list-style-type: none"> - Konsep - Media - Idea - Data - visualisasi - produksi [1,2,3] 	
3	Mahasiswa mampu memahami menu software photoshop dan corel draw	Ketepatan menjelaskan menu halaman muka photoshop Ketepatan menjelaskan menu halaman muka corel draw	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		1. Menu halaman photoshop Menu bar Option bar toolbox 2. Menu halaman coreldraw Title bar Menu bar Toolbar Property bar Drawing windows Status bar [1,2,3]	5
4	Mahasiswa mampu mengetahui seleksi objek pada tool photoshop	1. Ketepatan menjelaskan seleksi marquee tool, seleksi eliptical marquee tool, seleksi lasso tool, seleksi polygonal lasso tool, pen tool	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")	Mengupload tugas resume pada link http://lms.fikom.umi.ac.id	1. Seleksi marquee tool <ul style="list-style-type: none"> - Rectangular - eliptical 2. Lasso tool polygonal 3. Magic wand tool 4. Pen tool [1,2,3]	5
5	Mahasiswa mampu mengetahui fasilitas koreksi warna dan cahaya pada photoshop	1. Ketepatan menjelaskan fasilitas koreksi warna vibrance, hue/saturation, color balance, black&white, photo filter dan channel mixer. 2. Ketepatan menjelaskan fasilitas koreksi pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review</i> 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50")		1. Koreksi warna <ul style="list-style-type: none"> - Hue saturation - Color balance - Black&white - Photo filter - Vibrance - Channel mixer 	5

		brightness/contrast, levels, curves, exposure.	<i>textbook</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi Kasus 	Praktek : 1(1x50")		2. Koreksi pencahayaan <ul style="list-style-type: none"> - Brightness/contrast - Levels - Curves - Exposure [1,2,3] 	
6	Mahasiswa mampu mengetahui fasilitas masking dan penggunaan brush pada photosoft	1. Ketepatan menjelaskan perbedaan clipping mask dan composite pada fasilitas masking di photoshop 2. Ketepatan menjelaskan penggunaan brush tool	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD)</i> , <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")	Mengupload tugas resume pada link http://lms.fikom.umi.ac.id	1. Fasilitas masking photoshop <ul style="list-style-type: none"> - Add layer mask - Clipping mask - Fasilitas 2. pendukung brush tool <ul style="list-style-type: none"> - Model - Ukuran - Jenis brus [1,2,3] 	5
7	Mahasiswa mampu memahami efek filter dan kreasi text pada photoshop	1. Ketepatan menjelaskan penggunaan jenis-jenis efek filter 2. Ketepatan mengkreasi teks dengan efek-efek pada photosoft	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD)</i> , <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")		1. Jenis-jenis efek filter <ul style="list-style-type: none"> - Aristic - Blur - Brush stroke - Distort - Noise - Pixelate - Render - Sharpen - Skecth [1,2,3] 	5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						5
9	Mahasiswa mampu memahami fasilitas pada coreldraw	1. Ketepatan menjelaskan fasilitas-fasilitas pada corel draw	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD)</i> , <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")		1. Fasilitas coreldraw <ul style="list-style-type: none"> - Zoom - Rulers dan grids - Effect - Adjust - Transform - Correction [1,2,3] 	5

10	Mahasiswa mampu memahami model shapping pada corel draw	1. Ketepatan menjelaskan model penggabungan beberapa objek (shaping)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - Review textbook - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")	Menguploa d tugas resume pada link http://lms.fikom.umi.ac.id	2. Fasilitas shaping <ul style="list-style-type: none"> - weld - trim - intersect - simplify - front minus back - back minus front [1,2,3] 	10
11	Mahasiswa mampu memahami pengaturan pewarnaan objek gambar pada coreldraw	1. Ketepatan menjelaskan beberapa cara mengatur pewarnaan objek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - Review textbook - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")		1. Pengaturan warna objek <ul style="list-style-type: none"> - RGB,CMYK - Color palette - Mewarnai objek heterogen [1,2,3] 	15
12	Mahasiswa mampu memahami kreasi teks pada coreldraw	1. Ketepatan menjelaskan bagaimana kreasi teks dengan menambahkan efek, pewarnaan dan bentuk objek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - Review textbook - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")	Menguploa d tugas resume pada link http://lms.fikom.umi.ac.id	1. Kreasi teks dengan <ul style="list-style-type: none"> - Efek 3D - Efek drop caps - path - Text extrude [1,2,3] 	10
13	Mahasiswa mampu memahami gambar bitmap	1. Ketepatan menjelaskan fasilitas trace bitmap pada corel draw	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - Review textbook - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktik : 1(1x50")		1. Fasilitas trace bitmap <ul style="list-style-type: none"> - Quick trace - Centerline trace - Outline trace [1,2,3] 	10

14	Mahasiswa mampu memahami pengaturan dokumen dan pencetakan pada coreldraw	<p>2. Ketepatan menjelaskan pengaturan dokumen pada coreldraw</p> <p>3. Ketepatan menjelaskan pencetakan pada coreldraw</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> ▪ Studi Kasus 	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD)</i>, <i>Role-play & simulation</i>, dan Resitasi</p> <p>Teori : 1(2x50")</p> <p>Praktik : 1(1x50")</p>		<p>1. Pengaturan dokumen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Page setup - Pencetakan dokumen - Print [1,2,3] 	
15	Mahasiswa mampu mengkolaborasi software photoshop dan coreldraw untuk membuat desain promosi produk	<p>4. Ketepatan menjelaskan cara mengkolaborasi software photoshop dan coreldraw dalam pembuatan desain promosi produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> ▪ Project 	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD)</i>, <i>Role-play & simulation</i>, Collaborative Learning, dan <i>Project based Learning</i></p> <p>Teori : 1(2x50")</p> <p>Praktik : 1(1x50")</p>		Kolaborasi coreldraw dan photoshop untuk desain logo	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						10



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	DESAIN GRAFIS				
KODE	3 KKB 402	sks	3	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	180 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami proses perancangan desain grafis					
DISKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait proses desain mulai dari konsep, media, ide, persiapan data, visualisasi hingga produksi					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Artikel dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
1. Laporan hasil resume proses desain mulai dari konsep, media, ide, persiapan data, visualisasi hingga produksi					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan menjelaskan proses desain mulai dari konsep, media, ide, persiapan data, visualisasi hingga produksi.					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					
DAFTAR RUJUKAN					

1. Ambrose, Gavin & Harris, Paul . 2009. The Fundamentals Of Graphic Design. Switzerland : AVA Publishing SA
2. Effendhy,Asep. 2013. The grand master of photoshop . Media kita : Jakarta
3. Hartoko, Alfa. 2015. Rahasia cepat mahir photoshop dan coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	DESAIN GRAFIS				
KODE	3 KKB 402	sks	3	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	180 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran II					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui seleksi objek pada tool photoshop					
DISKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait seleksi objek pada tool photoshop					
METODE Pengerjaan Tugas					
2. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Artikel dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
2. Laporan hasil resume seleksi objek pada tool photoshop					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan menjelaskan seleksi marquee tool, seleksi elliptical marquee tool, seleksi lasso tool, seleksi polygonal lasso tool, pen tool					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					
DAFTAR RUJUKAN					

1. Ambrose, Gavin & Harris, Paul . 2009. The Fundamentals Of Graphic Design. Switzerland : AVA Publishing SA
2. Effendhy,Asep. 2013. The grand master of photoshop . Media kita : Jakarta
4. Hartoko, Alfa. 2015. Rahasia cepat mahir photoshop dan coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	DESAIN GRAFIS				
KODE	3 KKB 402	sks	3	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	180 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran III					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami model shapping pada corel draw					
DISKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait model-model shaping pada coreldraw					
METODE Pengerjaan Tugas					
3. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Artikel dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
3. Laporan hasil resume model-model shaping pada coreldraw					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan menjelaskan model penggabungan beberapa objek (shaping)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					
DAFTAR RUJUKAN					

1. Ambrose, Gavin & Harris, Paul . 2009. The Fundamentals Of Graphic Design. Switzerland : AVA Publishing SA
2. Effendhy,Asep. 2013. The grand master of photoshop . Media kita : Jakarta
5. Hartoko, Alfa. 2015. Rahasia cepat mahir photoshop dan coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	DESAIN GRAFIS				
KODE	3 KKB 402	sks	3	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran IV					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui fasilitas masking dan penggunaan brush pada photosoft					
DISKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait fasilitas masking dan penggunaan brush pada photoshop					
METODE Pengerjaan Tugas					
4. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Artikel dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
4. Laporan hasil resume terkait fasilitas masking dan brush pada photoshop					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan perbedaan clipping mask dan composite pada fasilitas masking di photoshop Ketepatan menjelaskan penggunaan brush tool					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan.			Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan.		
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					

DAFTAR RUJUKAN

1. Ambrose, Gavin & Harris, Paul . 2009. The Fundamentals Of Graphic Design. Switzerland : AVA Publishing SA
2. Effendhy,Asep. 2013. The grand master of photoshop . Media kita : Jakarta
6. Hartoko, Alfa. 2015. Rahasia cepat mahir photoshop dan coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan atas komponen-komponen tersebut di atas. Nilai akhir yang diperoleh Mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Secara keseluruhan nilai ini mencerminkan tingkat keseriusan dalam proses dan hasil kerja yang diperoleh sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan mata kuliah (yaitu sampai dengan pelaksanaan UAS).

E	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak membuat <i>logbook</i> atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%
D	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini
C-	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk
C	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang
C+	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian masaah dengan akurasi cukup
B-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup
B	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
B+	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
A-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
A	merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang, untuk memahami lebih jauh, memilki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat/industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

RUBRIK PENILAIAN

JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
A	86-100	a. Mahasiswa mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
A-	81 – 85	a. Mahasiswa mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa cukup mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
B+	76 – 80	a. Mahasiswa cukup mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menhgasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
B	71 – 75	a. Mahasiswa cukup mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa cukup mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
B-	66 – 70	a. Mahasiswa cukup mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa cukup mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain

		c. Mahasiswa cukup mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
C+	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
RUBRIK PENILAIAN		
JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
		b. Mahasiswa cukup mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa cukup mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
C	51 – 60	a. Mahasiswa cukup menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa cukup mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa cukup mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa cukup mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
D	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa kurang mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain
		c. Mahasiswa kurang mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa kurang mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik
E	<45	a. Mahasiswa Tidak mampu menguasai konsep desain grafis dengan sangat baik
		b. Mahasiswa Tidak mampu mengoperasikan tools photoshop dan dan corel draw dalam menghasilkan sebuah desain

		c. Mahasiswa Tidak mampu menghasilkan kreatifitas dalam bentuk desain produk promosi
		d. Mahasiswa tidak mampu mengerjakan dan melakukan presentasi project desain yang telah dibuat dengan baik

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play & Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (<i>technology for instruction</i>), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

CATATAN :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion (SGD), Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.