



**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN**

**KONTRAK KULIAH**

<b>MATA KULIAH</b>	GRAFIKA DAN DESAIN GRAFIS		
<b>KODE</b>	SPT 554	<b>sks</b>	3
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	DIAN KRISTYANTO, S.IIP., M.IP	<b>SEMESTER</b>	VI (GANJIL)

**MATERI PEMBELAJARAN**

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah**

1. Mahasiswa mampu membuat desain grafis di bidang perpustakaan dan informasi
2. Mahasiswa mampu menganalisis unsur grafis di dalam pusat informasi dan dokumentasi
3. Mahasiswa mampu menganalisis industri di bidang penerbitan dan percetakan

**Evaluasi UAS**

(10)

Mempraktekkan pemanfaatan tipografi pada desain grafis

(9)

Mempraktekkan pemanfaatan warna pada desain grafis

(8)

Mempraktekkan desain grafis pada ruang lingkup perpustakaan

**Evaluasi UTS**

(6)

Menganalisis peranan grafika dibidang perpustakaan

(5)

Menganalisis industri penerbitan dan percetakan

(3)

Menganalisis material teknologi grafika

(4)

Menganalisis bahan-bahan grafika

(2)

Menjelaskan teknologi grafika pra design & post design

(1)

Menjelaskan konsep dasar grafika

## METODE/STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi instruksional yang digunakan pada mata kuliah ini terdiri dari:

- a. Urutan kegiatan instruksional berupa: pendahuluan (TIU dan TIK, cakupan materi pokok bahasan, dan relevansi), penyajian (uraian, contoh, diskusi, evaluasi), dan penutup (umpan balik, ringkasan materi, petunjuk tindak lanjut, pemberian tugas di rumah, gambaran singkat tentang materi berikutnya)
- b. Metode instruksional menggunakan: metode ceramah, demonstrasi, tanya-jawab, diskusi kasus (*case study*), praktikum dan penugasan.
  - Ceramah berupa penyampaian bahan ajar oleh dosen pengajar dan penekanan-penekanan pada hal-hal yang penting dan bermanfaat untuk diterapkan nantinya dalam praktek di lapangan.
  - Demonstrasi berupa menunjukkan contoh-contoh yang berkaitan dengan pokok bahasan.
  - Tanya jawab dilakukan sepanjang tatap muka, dengan memberikan kesempatan mahasiswa untuk memberi pendapat atau pertanyaan tentang hal-hal yang tidak mereka mengerti atau bertentangan dengan apa yang mereka pahami sebelumnya.
  - Diskusi kasus dilakukan dengan memberikan contoh kasus/kondisi pada akhir pokok bahasan, mengambil tema yang sedang aktual di masyarakat dan berkaitan dengan pokok bahasan tersebut, kemudian mengajak mahasiswa untuk memberikan pendapat atau menganalisis secara kritis kasus/kondisi tersebut sesuai dengan pengetahuan yang baru mereka dapatkan.
  - Praktikum dilakukan dengan mengajak mahasiswa praktek tentang materi-materi yang membutuhkan keterampilan teknis.
  - Penugasan diberikan untuk membantu mahasiswa memahami bahan ajar, membuka wawasan, dan memberikan pendalaman materi. Penugasan bisa dalam bentuk menulis tulisan ilmiah, membuat *review* artikel ilmiah, ataupun membuat tulisan yang membahas kasus/kondisi yang berkaitan dengan pokok bahasan. Pada penugasan ini, terdapat komponen ketrampilan menulis ilmiah, berpikir kritis, penelusuran referensi ilmiah, dan ketrampilan bahasa Inggris.
- c. Media instruksionalnya berupa: *LCD projector*, *whiteboard*, gambar demonstrasi, artikel aktual dari jurnal ilmiah, buku diktat bahan ajar, *handout*, dan kontrak perkuliahan.
- d. Alokasi waktu: 60 menit sesi materi (ceramah), 90 menit diskusi. Apabila kegiatan praktikum alokasi waktu 150 menit praktik

## BENTUK PENILAIAN

Penilaian akan dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan kriteria PAP sebagai berikut:

Nilai dalam huruf	Rentang skor
A	90-100
AB	80-89
B	70-79
BC	65-69
C	60-64
D	50-59
E	00-49

- Pembobotan nilai adalah sebagai berikut:  
Nilai Tugas dan presensi : 25%  
UTS : 35%  
UAS : 40%

## LAIN-LAIN

Mahasiswa dan pengajar sepakat untuk tidak mengganti jadwal perkuliahan.

## DAFTAR RUJUKAN

- 1) Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.
- 2) Carunia Muya Firdausi. (2017). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif. Jakarta: YPOI
- 3) Beth Townsend. (2011). Inside The Industri Publishing. Minnesota: ABDO Publishing Company
- 4) Steven Heler. (2005). The Education of a Graphics Designer Second Edition. New York: Allworth Press.
- 5) David Scott Kastan & Stephen Farthing. (2018). On Color. London: Yale University.
- 6) Danton Sihombing. (2015). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia
- 7) Suriyanto Rustam. 2010. Font dan Tipografi. Jakarta: Gramedia.
- 8) Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta:

Surabaya, .....2020

Mahasiswa

Dosen Pengampu

.....

Dian Kristyanto, S.IIP., M.IP