

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Form.MIP.01.01.10

(R P S)

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Perpustakaan dan Sains Informasi
Semester : Genap 2018/2019
Mata Kuliah : Grafika & Desain Grafis
Kode Mata Kuliah : SPT 554
Bobot : 3 (tiga) SKS
M.K. Prasyarat : -
Dosen Pengampu : Dian Kristyanto, S.IIP, M.IP
NIK / NIDN : 17792-ET/ 0713048903

Capaian Pembelajaran : Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa semester 6 mampu memahami konsep dasar grafika beserta sejarah perkembangan grafika, memahami teknologi pra design dan post design, memahami material dalam teknologi grafika, bahan-bahan yang digunakan dalam industri grafika, memahami industri penerbitan dan percetakan, mampu menjelaskan keterkaitan grafika terhadap bidang perpustakaan, mahasiswa dapat mempraktikkan dan menganalisis naskah buku sebagai acuan dasar membuat cover buku, mampu menjelaskan konsep dasar desain grafis, mampu menganalisis konsep perancangan grafis, mampu menjelaskan tentang warna dalam perancangan grafis, mampu menganalisis warna sebagai ornamen perpustakaan, mampu menjelaskan dan menganalisis konsep tipografi, dan mahasiswa mampu membuat poster menggunakan aplikasi design secara online.

Deskripsi MK : Mata kuliah ini berisikan tentang sub materi antara lain konsep dasar grafika, teknologi pre and post design, material teknologi grafika, bahan-bahan yang digunakan dalam industri grafika, industri penerbitan dan percetakan, keterkaitan grafika dengan perpustakaan, konsep dasar desain grafis, perancangan grafis, warna dalam desain grafis, warna sebagai ornamen perpustakaan, konsep tipografi dan penciptaan poster.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
I	Mahasiswa mengetahui sejarah perkembangan grafika, konsep dasar grafika, karakteristik, manfaat serta jenis grafika secara umum	Setelah mendapatkan materi ini mahasiswa memahami sejarah perkembangan grafika, konsep dasar grafika, karakteristik, manfaat serta jenis grafika secara umum	<p><i>Kontrak Kuliah</i></p> <p><i>Pengantar grafika</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah perkembangan grafika • Konsep dasar grafika • Karakteristik grafika • Manfaat dan tujuan grafika serta kegunaan grafika dibidang perpustakaan 	Memberikan materi pokok dan diskusi tentang sejarah perkembangan grafika, konsep dasar grafika, karakteristik, manfaat serta jenis grafika secara umum	Ceramah, diskusi Dan tanya jawab	Slide	110 menit ceramah, 40 menit diskusi	Tes Lisan	Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
II	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang teknologi grafika pra design dan post design	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan mampu menguraikan teknologi grafika pra design Mahasiswa memahami dan mampu menguraikan teknologi grafika post design 	Teknologi grafika <ul style="list-style-type: none"> Pra design Post design 	Memberikan materi pokok dan diskusi tentang teknologi grafika	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Slide	110 menit ceramah, 40 menit diskusi	Tes Lisan	Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.
III	Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai material yang dipakai pada teknologi grafika	Mahasiswa mengerti tentang material yang digunakan pada teknologi grafika	<i>Material Pendukung Grafika</i> <ul style="list-style-type: none"> Kertas Tinta 	Memberikan materi dan diskusi tentang material grafika	Ceramah, diskusi.	Slide	110 mnt ceramah, 40 mnt diskusi	Tes lisan	Sri Muljaningsih. (2002). Membuat Kertas Daur Ulang Berwawasan Lingkungan.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
IV	Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai bahan-bahan grafika	Mahasiswa mengerti tentang bahan-bahan grafika	<p><i>Bahan-Bahan Grafika</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Poster • Brosur/Pamflet • Filmstrip • Lukisan • Foto • Bagan/grafik • Slide • Transparansi • Book cover 	Memberikan materi dan diskusi tentang bahan grafika	Ceramah, dan diskusi, focus grup discussion	Slide	110 mnt ceramah, 40 mnt diskusi	Tes lisan	Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
V	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang industri percetakan dan penerbitan	Mahasiswa mengerti dan mampu menerangkan insdustri percetakan dan penerbitan	<p><i>Industri Penerbitan dan Percetakan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah perkembangan • Bisnis penerbitan dan percetakan di Indonesia • Jenis-jenis penerbitan • Isu-isu bidang penerbitan dan percetakan 	Memberikan materi dan diskusi tentang industri penerbitan dan percetakan	Ceramah, dan diskusi, focus grup discussion	Slide	110 menit ceramah, 40 menit diskusi	Tes lisan	<ul style="list-style-type: none"> • Carunia Muya Firdausi. (2017). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif. Jakarta: YPOI • Beth Townsend. (2011). Inside The Industri Publishing. Minnesota: ABDO Publishing Company

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
VI	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang keterkaitan grafika terhadap bidang perpustakaan	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hubungan grafika dengan perpustakaan	<p><i>Grafika dalam lingkup perpustakaan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Media komunikasi visual perpustakaan • Grafika sebagai keterampilan tambahan pustakawan • Media promosi • Manfaat grafika dalam perkembangan perpustakaan 	Memberikan materi dan diskusi tentang grafika dalam lingkup perpustakaan	Ceramah, diskusi, focus grup discussion	In focus	110 menit ceramah, 40 menit diskusi	Tes Lisan	

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
VII	Diharapkan mahasiswa dapat menganalisa isi naskah buku untuk membuat sebuah cover buku dan mempraktikkan membuat cover buku	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menganalisa kebutuhan terhadap pembuatan cover pada sebuah naskah buku • Mahasiswa mampu mempraktikkan membuat cover buku yang relevan dengan isi naskah buku 	<p>Analisis naskah buku & praktik membuat cover buku</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata cara menganalisis naskah buku • Software pendukung pembuatan cover buku • Pembuatan cover buku 	Memberikan materi cara menganalisis naskah buku & praktik membuat cover yang sesuai dengan isi naskah buku	Ceramah, praktik	Infocus	40 mnt ceramah, 100 mnt praktik	Praktik	
VIII	Ujian Tengah Semester								

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
IX	Diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami tentang konsep dasar desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian dasar desain grafis • Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan desain grafis & desain komunikasi visual • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang bidang-bidang dalam desain grafis • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang potensi industri desain grafis 	<p>Konsep dasar desain grafis;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar desain grafis • Perbedaan desain grafis dengan desain komunikasi visual • Pengaruh teknologi informasi pada desain grafis • Desain grafis Vs Multimedia • Bidang desain grafis • Potensi industri desain grafis 	Memberikan materi tentang konsep dasar desain grafis, dan memberikan kuis untuk mendapatkan feedback dari mahasiswa	Ceramah & diskusi	Infocus	90 mnt ceramah, 60 mnt diskusi	Lisan	<ul style="list-style-type: none"> • Steven Heler. (2005). The Education of a Graphics Designer Second Edition. New York: Allworth Press. • Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
X	Diharapkan mahasiswa memahami dan mampu menganalisis tentang konsep perancangan grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat skema proses perancangan desain grafis • Mahasiswa mampu membuat kerangka kerja perancangan desain grafis • Mahasiswa mampu menumbuhkan ide kreatif 	<p>Perancangan desain grafis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan desain grafis secara umum • Kerangka kerja desain grafis • Ide kreatif • Kebutuhan informasi pengguna • Visualisasi 	Memberikan materi & melakukan diskusi dengan memberikan kuis berupa pertanyaan diselah perkuliahan	Ceramah, diskusi	Infocus	90 mnt ceramah, 60 mnt diskusi	Lisan	Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.
XI	Diharapkan mahasiswa mampu memahami serta menganalisa komponen desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang komponen desain grafis • Mahasiswa mampu menjelaskan kombinasi komponen grafis 	<p>Komponen desain grafis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis komponen desain grafis; gambar, teks, ruang dan warna • Kombinasi komponen grafis 	Memberikan materi, melakukan diskusi dengan memberikan kuis berupa pertanyaan diselah perkuliahan & praktik	Ceramah, diskusi & praktik	Infocus	90 mnt praktik, 60 mnt ceramah	Praktik	Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
XII	Diharapkan mahasiswa mampu menganalisa dan menggunakan warna dalam perancangan desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep warna • Mahasiswa mampu menganalisa warna yang tepat untuk digunakan dalam desain grafis 	<p>Konsep dasar warna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar tentang konsep dasar warna • Metode warna • Psikologi warna 	Memberikan materi, melakukan diskusi dengan memberikan kuis berupa pertanyaan diselah perkuliahan	Ceramah, & diskusi	Infocus	90 mnt ceramah, 60 mnt diskusi	Lisan	<ul style="list-style-type: none"> • David Scott Kastan & Stephen Farthing. (2018). On Color. London: Yale University. • Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design Edisi Revisi 3. Bandung: Penerbit Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
XIII	Diharapkan mahasiswa mampu menganalisa warna sebagai ornamen perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menganalisa penggunaan warna disetiap ornamen yang ada di perpustakaan • Mahasiswa dapat mengaplikasikan penggunaan warna sebagai ornamen perpustakaan 	<p>Implementasi warna sebagai ornamen pendukung perpustakaan;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna pada interior perpustakaan • Psikologi warna pada interior perpustakaan • Kombinasi warna sebagai ornamen perpustakaan 	Memberikan materi, melakukan diskusi dengan memberikan kuis berupa pertanyaan diselah perkuliahan	Ceramah, & diskusi	Infocus	90 mnt ceramah, 60 mnt diskusi	Lisan	<ul style="list-style-type: none"> • David Scott Kastan & Stephen Farthing. (2018). On Color. London: Yale University. • Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design Edisi Revisi 3. Bandung: Penerbit Informatika.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
XIV	Diharapkan mahasiswa mampu menganalisa dan mengimplikasikan konsep tipografi dalam desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep tipografi • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang garis waktu tipografi • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang persepsi visual tipografi • Mahasiswa mampu menganalisa tipografi pada sebuah karya grafis 	Konsep tipografi; <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar konsep tipografi • Garis waktu tipografi • Sintaksi tipografi • Persepsi visual tipografi • Geometri huruf • Transformasi huruf 	Memberikan materi, melakukan diskusi & praktik	Ceramah, diskusi & praktik	Infocus	90 mnt praktik, 60 mnt ceramah	Praktik	<ul style="list-style-type: none"> • Adi Kusrianto. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: Elexmedia Komputindo • Danton Sihombing. (2015). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta:Grame dia • Suriyanto Rustam. 2010. Font dan Tipografi. Jakarta: Gramedia.

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media	Alokasi Waktu	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
XV	Diharapkan mahasiswa dapat menganalisa dan membuat poster	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar poster • Mahasiswa dapat menjelaskan karakter poster • Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pembuatan poster • Mahasiswa dapat menjelaskan jenis poster • Mahasiswa dapat menjelaskan aplikasi pembuatan poster versi online 	Konsep dasar poster; <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar konsep poster • Karakteristik poster • Konsep pembuatan poster • Jenis-jenis poster • Aplikasi poster online 	Memberikan materi, melakukan diskusi & praktik	Ceramah, diskusi & praktik	Infocus	90 mnt praktik, 60 mnt ceramah	Praktik	Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
XVI	Ujian Akhir Semester		Ujian Akhir Semester						