



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142

No. Dokumen
4.FM-D2.04.03

FORMULIR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Revisi
02

Hal
1 dari 7

Tanggal Terbit
13 Juni 2021

Matakuliah : **Desain Grafis dan Multimedia**

Semester : 5

sks: 2

Kode MK:
SIF21225

Program Studi : **Sistem Informasi**

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : **TM. Zaini, S.Kom.,M.Kom. dan Nursiyanto,M.T.I**

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sikap

Menunjukkan Sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

Keterampilan Umum:

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.

CP Keterampilan Khusus

Mampu Menggunakan aplikasi Desain Grafis dan Multimedia untuk diaplikasikan dalam membuat desain dan objek serta mengembangkannya.

CP Pengetahuan

Mampu menjelaskan prinsip dasar dalam pengembangan Desain Grafis dan Multimedia

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami dasar-dasar desain grafis , komputer grafis dan Mutimedia 2. Mampu mengaplikasikan dalam pembuatan berbagai aplikasi desain grafis dengan menggunakan berbagai software komputer grafis dan multimedia. 					
Deskripsi Matakuliah :		<p>Matakuliah Multimedia membahas tentang pengantar multimedia, desain dengan menggunakan gambar dan tekniknya, animasi dan video. Diharapkan bagi mahasiswa yang mengambil matakuliah ini mendapatkan bekal yang cukup dalam menghadapi persaingan dunia kerja yang berhubungan dengan multimedia, seperti desain grafis, pembuatan iklan, perfilman, dan sebagainya. Monitoring dan umpan balik dari mahasiswa akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Monitoring dan umpan balik akan dilakukan di akhir semester sebagai masukan untuk perbaikan di tahun berikutnya. Sistem evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas mandiri terstruktur kuis, nilai kerja di dalam kelas, ujian tengah semester dan ujian akhir semester, kreatifitas, keaktifan, daya juang, dan <i>teamwork</i>.</p>					
Minggu ke -	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan aspek desain grafis dalam komunikasi	Aspek desain grafis dalam komunikasi 1. Dasar-dasar desain grafis 2. Berbagai aplikasi desain grafis	1. Mampu menjelaskan dasar-dasar desain grafis 2. Mampu menjelaskan aplikasi desain grafis	90'	Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector		10%

2	Mampu menjelaskan Dan mengimplementasikan dasar- dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis	Membuat aplikasi desain grafis berupa 1. Prinsip desain 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasisvektor	1. Mampu menjelaskan dan membuat aplikasi desain grafis 2. Mampu menjelaskan dan menggunakan software computer grafis	90'	Praktikum menggunakan komputer untuk membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis dengan software komputer grafis berbasis vektor		10%
3-4	Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan teks dan gambar	Teks dan Gambar Desain Text , Logo dan Objek	mampu dalam membuat produk text, logo dan Tipe objek	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		5%
5,6	Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan Bentuk	Objek Bentuk Manusia , binatang dan benda sekitar	mampu dalam membuat bentuk model manusia , binatang dan benda sekitar	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		5%
7	Mahasiswa dapat membuat produk animasi	Animasi	a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i>	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		5%
8	Ujian Tengah Semester			90			
9	Mahasiswa dapat membuat produk animasi	Animasi	c. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia d. Produk multimedia yang <i>eye catching</i>	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		5%
10, 11	Mahasiswa dapat membuat produk multimedia berupa video	Video	a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i>	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		8%

12, 13, 14	Mahasiswa dapat membuat produk aplikasi media interaktif	Aplikasi Media Interaktif	a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i>	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		8%
15	Mahasiswa dapat membuat produk yang ditawarkan	Produk Interaktif	Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan	90'	Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan		5%
16	Ujian Akhir Semester			90'			

Refesensi

1. Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia" oleh Dr. Iyan Mulyana, M.Kom, Agung Prajuhana Putra, M.Kom, dan Mohamad Iqbal Suriansyah, M.Kom - Buku ini membahas teori dasar desain grafis dan multimedia serta pengimplementasian menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop, Adobe InDesign, CorelDraw, Flash, dan Blender
2. Buku Ajar Desain Grafis" oleh Pakuan University - Buku ini menyediakan panduan komprehensif tentang ilmu desain grafis yang dapat digunakan oleh pendidik dan pelajar untuk mempelajari berbagai aspek desain grafis
3. TM.Zaini,Ossy Dwi Endah, Buku Desain Grafis Mulrimedia dan Aplikasi, DJ Press
4. Dr Wasilah, Nursiyanto, 2020, Cara Mahir dan Mudah mengaplikasikan Canva, Lampung

Tugas mahasiswa dan penilaian

1. Tugas

Minggu ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran		Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	Aspek desain grafis dalam komunikasi 1. Dasar-dasar desain grafis 2. Berbagai aplikasi desain grafis	Mandiri	- Mahasiswa membuat gambar dari unsure titik, garis dan perpaduannya - Mahasiswa menjalankan aplikasi	90		Dapat membuat gambar unsure titik dan garis, data menjalankan aplikasi	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat object dari standar primitive dari worksheet	90			
2	Membuat aplikasi desain grafis berupa 1. Prinsip desain 2. Prinsip kerja software komputer grafis berbasisvekt	Mandiri	Mahasiswa membuat gabungan dari beberapa object standard yang ada			Dapat menggabungkan objek	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat gabungan object dan membentuknya sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
3	Teks dan Gambar Desain Text , Logo dan	Mandiri	Mahasiswa membuat desain cover			Dapat membuat cover	
	Objek	Terstruktur	Mahasiswa membuat desain cover dan poster dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
4	Teks dan Gambar Desain Text , Logo dan Objek	Mandiri	Mahasiswa membuat desain poster.			Dapat membuat poster	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat desain poster dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
5	Objek Bentuk benda sehari-	Mandiri	Mahasiswa membuat objek benda sehari-hari (spt : gelas)			Dapat membuat gelas	

	hari, Manusia , binatang dan benda sekitar	Terstruktur	Mahasiswa membuat objek benda dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
6	Objek Bentuk Manusia , binatang dan benda sekitar	Mandiri	Mahasiswa membuat objek benda sehari-hari (spt : kursi)			Dapat membuat kursi	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat objek benda kursi dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
7	Animasi	Mandiri	Mahasiswa membuat animasi gerak dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat animasi gerak dari object yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat Animasi gerak dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
8	Ujian Tengah Semester						
9	Animasi	Mandiri	Mahasiswa membuat animasi suara dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat animasi suara dari object yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat Animasi suara dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
10	Video	Mandiri	Mahasiswa membuat video dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat video dari object yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat video dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
11	Video	Mandiri	Mahasiswa membuat video dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat video dari object yang ada	

		Terstruktur	Mahasiswa membuat video dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
12	Aplikasi Media Interaktif	Mandiri	Mahasiswa membuat video interaktif dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat video interaktif dari objek yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat video interaktif dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
13	Aplikasi Media Interaktif	Mandiri	Mahasiswa membuat video interaktif dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat video interaktif dari objek yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat video interaktif dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
14	Aplikasi Media Interaktif	Mandiri	Mahasiswa membuat video interaktif dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat video interaktif dari objek yang ada	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat video interaktif dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
15	Produk Interaktif	Mandiri	Mahasiswa membuat kemasan dan produk interaktif dari object yang telah di buat sebelumnya			Dapat membuat kemasan produk interaktif	
		Terstruktur	Mahasiswa membuat produk interaktif dan diterapkan sesuai studi kasus yang didapat (telah ditentukan)				
16	Ujian Akhir Semester						

Aspek Penilaian

1) **Sikap**

: cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas,

- 2) **Pengetahuan** : penguasaan materi yang ditunjukkan dalam diskusi, presentasi, ujian tengah semester dan ujian akhir semester
3) **Keterampilan** : kreatifitas membuat ppt, menggunakan aplikasi computer grafis, membuat produk interaktif dan inovasi.

Bobot Penilaian

Bobot Nilai Harian (NH) nilai tugas terstruktur = 2





Bobot Nilai Ujian Tengah Semester

(UTS) Bobot Nilai Ujian Akhir Semester

(UAS) Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{2 \text{ NH} + 2 \text{ UTS} + 3 \text{ UAS}}{7}$$

Bandar Lampung, 13 - Juni - 2021

Disusun oleh	Diperiksa oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh
 <p data-bbox="322 683 654 753">TM.Zaini,M.Kom Dosen Penanggungjawab</p>	 <p data-bbox="792 683 1191 753">Penanggungjawab Kelompok Bidang Keilmuan (KBK)</p>	 <p data-bbox="1272 715 1559 785">Ketua Program Studi Sistem Informasi</p>	 <p data-bbox="1697 689 2033 759">Dekan Fakultas Ilmu Komputer</p>