

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Mata Kuliah	: Desain Media Grafik
Kode MK	: 23313329
Kredit	: 3 sks
Semester	: Ganjil (III)
Program Studi	: S1 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM FAKULTAS STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO  
2023/2024**


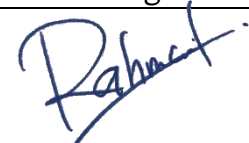


**UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA**  
**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER**

NOMOR DOKUMEN:	TANGGAL PENYUSUNAN:	REVISI:	Jumlah Halaman: 6 Halaman		
Nama Mata Kuliah: Desain Media Grafik	Kode MK: 23313329	Bobot SKS 3 sks	Kelompok MK: Wajib Prodi	Semester III	Mata Kuliah Prasyarat: -

**OTORITAS PENGESAHAN**

Dosen Pengampu MK:	Koordinator MK	Ketua Program Studi
 Abd Rahman K. Ma'ruf, S.Kom., M.Pd	 Abd Rahman K. Ma'ruf, S.Kom., M.Pd	 Rahmat Oliy, S.Pd., M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap (S)	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
		S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
		S6	Bekerjasama & memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
		S9	Menunjukkan sikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	Pengetahuan (P)	PP2	Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam
		PP3	Konsep teoretis pembelajaran, khususnya desain, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran
		PP5	Konsep umum dan pengetahuan operasional media pembelajaran dan sumber belajar
		PP8	Wawasan etika profesi teknologi pendidikan

	Keterampilan Umum (KU)	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan nilai humaniora
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri dan terukur
		KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK sesuai bidangnya berdasarkan kaidah dan etika ilmiah
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya
		KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat
		KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk mencegah plagiarisme
	Keterampilan Khusus (KK)	KK1	Mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam
		KK3	Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran, termasuk mengembangkan produk pembelajaran
		KK4	Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif
		KK5	Mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar
		KK8	Mampu menerapkan etika profesi teknologi pendidikan
KK10	Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan, menyusun rencana bisnis, merancang dan mengembangkan produk yang berkaitan dengan Teknologi Pendidikan		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar desain grafis dan prinsip-prinsip estetika dalam pengembangan media pembelajaran.	
	CPMK2	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan media grafis yang efektif, kreatif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran.	
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak desain grafis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas.	
	CPMK4	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merevisi media grafis berdasarkan aspek pedagogis, teknis, dan estetika.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Desain Media Grafis membahas konsep, prinsip, dan teknik pembuatan media grafis sebagai sarana komunikasi visual dalam pembelajaran. Materi meliputi pengenalan elemen dan prinsip desain, teori warna, tipografi, layout, serta penerapan perangkat lunak desain grafis seperti CorelDRAW, Adobe Photoshop, Illustrator, dan Canva. Mahasiswa akan mempelajari cara merancang media grafis untuk berbagai kebutuhan, baik cetak maupun digital, dengan memperhatikan aspek estetika, fungsi, dan		

		efektivitas penyampaian pesan. Melalui kombinasi teori dan praktik, mata kuliah ini bertujuan menghasilkan lulusan yang mampu merancang media grafis kreatif, komunikatif, dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran serta pengembangan sumber belajar.					
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran serta Penugasan Mahasiswa		Waktu (Menit)	Kriteria dan Indikator	Bobot (%)
			Luring	Daring			
1	Memahami konsep dasar desain media grafis	Pengertian, sejarah, dan peran desain grafis dalam pembelajaran	Ceramah, diskusi, tanya jawab; Tugas ringkas tentang sejarah desain grafis		150	Ketepatan penjelasan konsep & sejarah	5
2	Menjelaskan prinsip-prinsip desain grafis	Prinsip estetika (balance, contrast, unity, emphasis, rhythm, proportion)	Ceramah interaktif, studi kasus; Tugas analisis prinsip desain		150	Kelengkapan dan ketepatan analisis	5
3	Mengidentifikasi elemen desain grafis	Elemen garis, bentuk, warna, tekstur, tipografi	Demonstrasi, diskusi kelompok; Penugasan membuat sketsa elemen desain		150	Kreativitas & ketepatan identifikasi elemen	5
4	Menggunakan teori warna dalam desain grafis	Teori warna, psikologi warna, dan penerapannya	Ceramah, praktik software desain; Tugas membuat palet warna		150	Kesesuaian warna & konteks desain	5
5	Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis	Pengenalan software (CorelDraw, Photoshop, Illustrator, Canva)	Demonstrasi, praktik langsung; Tugas latihan tool dasar		150	Kemampuan mengoperasikan tools dasar	5
6	Mendesain layout sederhana	Layout dan komposisi, grid system	Ceramah, praktik desain; Tugas membuat layout poster sederhana		150	Kerapian, kesesuaian layout, proporsi	5
7	Menerapkan tipografi dalam desain grafis	Jenis font, hirarki tipografi, keterbacaan	Ceramah, praktik; Tugas membuat desain brosur dengan tipografi tepat		150	Kreativitas & keterbacaan tipografi	5

8	<b>UTS</b>	Evaluasi pemahaman teori & praktik pertemuan 1–7	Tes tertulis & praktik desain		150	Skor ujian teori & kualitas hasil desain	15
9	Mendesain ikon & ilustrasi digital	Teknik membuat ikon, vektor, ilustrasi sederhana	Demonstrasi, praktik langsung; Tugas membuat set ikon		150	Orisinalitas & konsistensi ikon	5
10	Mendesain media pembelajaran berbasis grafis	Integrasi desain grafis dalam media pembelajaran	Ceramah, studi kasus, praktik; Tugas membuat infografis pendidikan		150	Kesesuaian pesan & desain media	5
11	Mengoptimalkan desain untuk media cetak	Resolusi, ukuran, format file cetak	Ceramah, praktik; Tugas membuat desain siap cetak		150	Kualitas cetak & format file benar	5
12	Mengoptimalkan desain untuk media digital	Resolusi, ukuran, format untuk web & sosial media	Ceramah, praktik; Tugas membuat banner digital		150	Kualitas visual di media digital	5
13	Menerapkan prinsip branding & identitas visual	Logo, warna brand, konsistensi desain	Ceramah, studi kasus, praktik; Tugas membuat logo		150	Orisinalitas & konsistensi identitas	5
14	Mengembangkan proyek desain media grafis	Perencanaan, sketsa, pengembangan	Diskusi, konsultasi desain; Persiapan proyek akhir		150	Kelengkapan perencanaan proyek	5
15	Presentasi & revisi proyek desain	Penyajian desain, menerima masukan, revisi	Presentasi kelompok, diskusi		150	Kemampuan presentasi & revisi	5
16	<b>UAS</b>	Presentasi dan penilaian proyek akhir desain grafis	Presentasi, penilaian portofolio		150	Kualitas karya akhir & portofolio	15
Jumlah							100%
Daftar Pustaka		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arifin, Z., &amp; Rahmawati, R. (2019). <i>Desain grafis: Teori dan penerapan</i> (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.</li> <li>2. Daryanto. (2015). <i>Desain grafis: Panduan praktis untuk pemula</i>. Yogyakarta: Gava Media.</li> </ol>					

- |  |   |
|--|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>3. Hidayat, R., &amp; Ramadhan, A. (2018). <i>Panduan praktis Adobe Photoshop untuk pemula</i>. Bandung: Informatika.</li><li>4. Nugroho, A. (2020). <i>Mahir CorelDRAW untuk desain grafis dan percetakan</i>. Yogyakarta: Andi Publisher.</li><li>5. Pramono, A. (2017). <i>Tipografi dalam desain grafis</i>. Jakarta: Elex Media Komputindo.</li><li>6. Yuliana, N. (2021). <i>Teori warna dan aplikasinya dalam desain grafis</i>. Bandung: Remaja Rosdakarya.</li></ol> |
|--|---|