



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JENJANG SARJANA

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**IDENTITAS MATA KULIAH**

NOMOR DOKUMEN:	TANGGAL TERBIT:	REVISI KE-	JUMLAH HALAMAN:
	1 SEPTEMBER 2021	1	20

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	sks	Rumpun Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat
METODE PRODUKSI DKV	KV116	2	MKK	GANJIL	-

Dibuat oleh Dosen:	Diperiksa oleh TPK Program Studi:	Disetujui oleh Ketua Program Studi:
Arief Johari, S.T. M.Ds. NIP. 020160919810122101	Nama & Gelar. NIP.	Arief Johari, S.T. M.Ds. NIP. 020160919810122101

## CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	S-9	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global
	P	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat
	KU-1	Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya
	KK	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming, mindmapping, bytesystem, dan generating idea</i> .
	<i>Keterangan: S = sikap; P = Pengetahuan; KU = Keterampilan Umum; KK = Keterampilan Khusus</i>	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	S9.1	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global guna dapat diterapkan dalam penggunaan metode produksi dkv.
	P.1	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat dalam penggunaan metode produksi dkv.
	KU1-1	Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya dalam penggunaan metode produksi dkv.
	KK.1	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming, mindmapping, bytesystem, dan generating idea</i> dalam proses penggunaan metode produksi dkv.
	<i>Keterangan: Dirumuskan oleh Dosen mata Kuliah dan setiap CPMK diberi tanda rujukan dengan CPL</i>	
Materi Perkuliahan/Bahan Kajian yang dibebankan Pada Matakuliah	KD-001	
	KD-002	
	KD-003	
	KD-004	
	KD-005	
	KD-006	
<i>Keterangan: Kode Bahan Kajian (BK) disesuaikan dengan Kode yang Tersedia di Dokumen Kurikulum.</i>		

## DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata Kuliah Metode Produksi DKV adalah mata kuliah yang menjelaskan tentang prinsip-prinsip teknologi cetak dan printing, mempelajari sejarah tentang proses cetak, pembuatan produk cetak dalam berbagai teknik-teknik dalam percetakan, menganalisa produk-produk cetak serta praktek berbagai teknik cetak hingga mengetahui serta memahami proses cetak digital.

## RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke I			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi pengantar perkuliahan dan rencana pengajaran yang berlaku.		
Indikator Capaian	Mahasiswa paham metode produksi penting dalam proses penciptaan desain komunikasi visual		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pendahuluan Pengenalan matakuliah Susunan rencana pengajaran		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan pengenalan metode produksi dkv
	Audio	-	-
	Video	-	-
Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya	<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	
	<b>Metode Pembelajaran:</b>		

	<i>Interactive Learning</i>					
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan					
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai silabus perkuliahan pengantar metode produksi dkv			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pengenalan metode produksi dkv			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Resume hasil pembelajaran dalam bentuk tulisan essay singkat		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi					

<b>Pertemuan Ke 2</b>		
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi terkait ruang lingkup grafika dalam metode produksi	
Indikator Capaian	Mahasiswa mengetahui sejarah, ruang lingkup Grafika dari manual hingga <i>digital</i>	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan Tentang Ruang Lingkup Teknologi Grafika, Perkembangan Teknologi Grafika Manual hingga <i>Digital</i> Teori metode produksi	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL

	Teks	-	-			
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan ruang lingkup grafika			
	Audio	-	-			
	Video	-	-			
	Animasi	-	-			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>			
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning</i>		<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -			
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>			
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan		ceramah, diskusi dan praktek			
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>			
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai ruang lingkup grafika		-			
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>			
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan ruang lingkup grafika		<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -			
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis		Jenis Instrumen			
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta					
	Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

Pertemuan Ke 3			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi terkait pengenalan bahan kertas, tinta dan warna.		
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengetahui dan mengerti tentang bahan baku kertas, tinta dan warna serta pencampurannya		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan KERTAS, TINTA CETAK dan WARNA		
	1. Kertas dan bahan baku kertas		
	2. Bahan tinta cetak (kertas dan kain)		
	3. Percampuran warna Tinta		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan pengenalan bahan produksi
Audio	-	-	
Video	-	-	
Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning</i>	<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan	tanya jawab dan diskusi terkait pembahasan	
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai pengenalan bahan produksi	-	
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b>	<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b>	

	Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan pengenalan bahan produksi	- <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Resume hasil diskusi kelas				
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

Pertemuan Ke 4				
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami materi terkait teknik cukil kayu dan teknik saring.			
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan bisa membuat material dan bahan untuk teknik cetak cukil kayu dan teknik saring			
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Persiapan material dan desain untuk tugas teknik cetak cukil kayu dan teknik saring			
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line			
	Materi	URL	Deskripsi	
	Teks	-	-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cukil kayu dan teknik saring	
	Audio	-	-	
	Video	-	-	
Animasi	-	-		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>	
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning</i>		<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	

Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum			Praktek asistensi		
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik cukil kayu dan teknik saring			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teknik cukil kayu dan teknik saring			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

<b>Pertemuan Ke 5</b>						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mampu mempraktikan teknik cukil kayu sebagai metode produksi cetak.					
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengetahui dan bisa membuat desain dengan teknik cetak cukil kayu					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Teknik cetak cukil kayu</b>					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cetak cukil kayu	
Audio	-			-		

	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>		<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum		ceramah, diskusi dan praktek
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai Teknik cetak cukil kayu		-
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teknik cetak cukil kayu		<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Tugas 1; cukil kayu
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis		
	Pre test	Proses	Post test
	-	Penilaian proses	-
			Jenis Instrumen
			Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan
			pengamatan
			performa
			produk
			skill
			karya
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta		
	Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.		

### Pertemuan Ke 6

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mampu mempraktikkan teknik cetak sablon sebagai metode produksi cetak di kertas.
--	---

Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengetahui dan bisa membuat desain dengan teknik cetak sablon di kertas					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Tehnik cetak saring</b> (sablon kertas)					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cetak saring kertas	
	Audio	-			-	
	Video	-			-	
Animasi	-			-		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>			<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -		
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum			Praktek asistensi		
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik cetak saring kertas			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teknik cetak saring kertas			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Tugas 2; sablon kertas		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Penilaian proses	-	pengamatan	skill	karya
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta					

Vaughan Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

## Pertemuan Ke 7

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mampu mempraktikan teknik cetak sablon sebagai metode produksi cetak di baju.		
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengetahui dan bisa membuat desain dengan teknik cetak sablon di baju		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Tehnik cetak saring</b> (sablon baju)		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cetak saring baju
	Audio	-	-
	Video	-	-
Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>	<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum	Praktek asistensi	
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik cetak saring baju	-	
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teknik cetak saring baju	<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Tugas 3; sablon baju	

Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Penilaian proses	-	pengamatan	skill	karya
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

<b>Pertemuan Ke 8</b>						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UTS					
Indikator Capaian	Mampu mengerjakan test tulis UTS sesuai dengan pamerian yang telah disampaikan					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Soal UTS					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan soal UTS	
	Audio	-			-	
	Video	-			-	
Animasi	-			-		
	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Mahasiswa mengerjakan soal UTS  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Writing test</i>			<b>Kegiatan Mandiri:</b> Mahasiswa mengerjakan soal UTS <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -		
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	-			Mahasiswa mengerjakan soal UTS materi yang telah disampaikan pada pertemuan perkuliahan		

Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	-			Softfile lembar soal		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit -			Belajar Mandiri: 2 x 60 menit - Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit Soal UTS		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Kode Referensi yang Dirujuk: 1, 2.					

Pertemuan Ke 9						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mengetahui materi terkait teori pra desain.					
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengerti tentang pengenalan media cetak, <i>lay out</i> hingga proses pra cetak					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Teori Pra Desain</b>					
	1. Pengenalan tentang Media Cetak (Kertas-Kain)					
	2. Pengenalan <i>lay out</i> / pracetak (Ukuran/Naskah)					
	3. Pengenalan pra cetak : <i>font</i> / huruf / <i>scanning</i> foto					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
		Materi	URL			Deskripsi
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teori pra desain	
	Audio	-			-	
	Video	-			-	

	Animasi	-	-			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>			<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -		
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum			ceramah, diskusi dan praktek asistensi		
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teori pra desain			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teori pra desain			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

### Pertemuan Ke 10

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mampu mempraktikan teknik layout pra cetak buku komik.
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengerti tentang cara membuat <i>lay out</i> pra cetak

Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Membuat <i>lay out</i> buku komik</b>					
	Pilihan jenis buku : Teknik <i>pop up</i> , teknik lipat, teknik inovasi, ukuran, produksi, komposisi dan resolusi gambar					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik layout pra cetak	
	Audio	-			-	
Video	-			-		
Animasi	-			-		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>			<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -		
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum			Praktek asistensi		
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik layout pra cetak			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan teknik layout pra cetak			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Tugas membuat layout buku komik		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Penilaian proses	-	pengamatan	skill	karya
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta					

Vaughan Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pertemuan Ke 11			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mengetahui materi terkait teori warna dan resolusi dalam film.		
Indikator Capaian	Mahasiswa memahami teori mengenai warna Red, Green dan Black (RGB serta Cyan, Magenta, Yellow dan Black serta memahami proses pecah film)		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Teori mengenai RGB, CMYK, Resolusi, Film.</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Film 2 warna</li> <li>- Film <i>Embos</i> dan <i>foil</i></li> <li>- Film Separasi</li> <li>- Film untuk pisau potong (<i>Pond</i>)</li> </ul>		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan RGB, CMYK, resolusi dan film
	Audio	-	-
Video	-	-	
Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>	<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>	<b>Asynchronous</b>	
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum	Praktek asistensi	

Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai RGB, CMYK, resolusi dan film			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan RGB, CMYK, resolusi dan film			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> - Tugas membuat file film pecah warna		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Penilaian proses	-	pengamatan	skill	karya
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

<b>Pertemuan Ke 12</b>						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mengetahui materi terkait pembuatan film pra cetak hingga siap cetak.					
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan memahami proses pembuatan film pra cetak hingga plat cetak siap naik cetak					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengetahuan proses film hingga menjadi plat siap cetak					
	1. Membuat film negatif dan positif 2. Membuat plat cetak 3. Membuat matres, pisau pond					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			Konten ini berisikan materi berkenaan dengan proses pembuatan film	
Audio	-			-		

	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>		<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum		ceramah, diskusi dan praktek
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai proses pembuatan film		-
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan proses pembuatan film		<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis		
	Pre test	Proses	Post test
	-	-	-
			Jenis Instrumen
			Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan
			Performa
			Produk
			-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta		
	Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.		

### Pertemuan Ke 13

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mengetahui materi terkait teori teknik cetak printing.
--	---

Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengerti persoalan tehnik cetak dari cetak menggunakan film hingga cetak tanpa film dan juga mengetahui teori cetak handpress dan teori cetak <i>printing</i>		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Teori Teknik Cetak Printing (Teknik Cetak Film dan Teknik cetak Tanpa Film (CTF))</b>		
	1. Teori Cetak <i>Handpress</i> ( <i>Emboss, Foil, Pond / Cutting</i> )		
	2. Teori <i>Printing</i> (Cetak mesin kecil (1 warna) dan Cetak separasi (4 warna))		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cetak printing
Audio	-	-	
Video	-	-	
Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>	<b>Asynchronous</b>  <b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> - Kunjungan ke percetakandan komposisi	
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum	<b>Asynchronous</b> Praktek asistensi	
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik cetak printing	<b>Asynchronous</b> -	
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan proses pembuatan film teknik cetak printing	<b>Asynchronous</b> <b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -	
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis	Jenis Instrumen	

	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

Pertemuan Ke 14			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mengetahui materi terkait teori teknik cetak digital.		
Indikator Capaian	Mahasiswa di harapkan mengerti tentang program ( <i>software</i> ) untuk membuat sebuah proses digital, membuat film, memahami <i>raster</i> dan resolusi film		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Teori teknik digital</b>		
	1. Pengenalan program komputer untuk proses cetak <i>digital</i> 2. Teknik membuat film untuk proses cetak <i>digital</i> 3. <i>Raster</i> dan resolusi film untuk proses cetak <i>digital</i> 4. Teknik cetak docucolour		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	Konten ini berisikan materi berkenaan dengan teknik cetak digital
	Audio	-	-
	Video	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya		
	<b>Asynchronous</b>		
	<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b>		

	<b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>			-		
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum			Praktek asistensi		
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point mengenai teknik cetak digital			-		
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>			<b>Asynchronous</b>		
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu memahami materi berkenaan dengan proses pembuatan film teknik cetak digital			<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> - <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> -		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	-	-	-	-	-
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.					

<b>Pertemuan Ke 15</b>	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa memahami dan mampu mempraktikan perencanaan metode proses cetak.
Indikator Capaian	Tugas akhir mata kuliah MPG merupakan intisari semua teori dan pengetahuan tentang proses grafika dari mulai manual hingga digital, mahasiswa pada akhirnya di harapkan mempunyai wawasan dan pengetahuan yang cukup mengenai MPG
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	<b>Tugas membuat perencanaan aplikasi media proses cetak</b> 1. Promosi (Poster, Brosur, Leaflet, Stiker, X Banner) 2. <i>Uniform</i> (Kaos, Topi, <i>Paper bag</i> ) <i>Mechandise</i> ( <i>Stationery, Mug</i> )
Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	

	Materi	URL			Deskripsi			
	Teks	-				-		
	Slide (ppt)	-				-		
	Audio	-				-		
	Video	-				-		
	Animasi	-				-		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>				<b>Asynchronous</b>			
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Melalui pertemuan tatap muka / tatap maya  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Interactive Learning dan Latihan (Drill)</i>				<b>Kegiatan Mandiri:</b> - <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -			
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>				<b>Asynchronous</b>			
	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum				Praktek asistensi			
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>				<b>Asynchronous</b>			
	Media visual dalam bentuk bahan tayangan melalui power point progress berkarya				Mahasiswa melaksanakan tahapan perancangan media proses cetak			
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>				<b>Asynchronous</b>			
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> Mahasiswa mampu mempraktikan proses cetak				<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> Mahasiswa melaksanakan tahapan perancangan media proses cetak <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> Mahasiswa melaksanakan tahapan perancangan media proses cetak			
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis				Jenis Instrumen			
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan		Performa	Produk	
	-	- penilaian proses	-	- pengamatan	- skill	- karya		
Referensi	Pusat Grafika Indonesia. 1978. <i>Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6</i> . Jakarta  Vaughan Tay. 2006. <i>Multimedia: Making It Work</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi.							

Pertemuan Ke 16				
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UAS			
Indikator Capaian	Mampu mempraktikan UAS teknik cetak dalam metode produksi			
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Praktek UAS			
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line			
	Materi	URL	Deskripsi	
	Teks	-	-	
	Slide (ppt)	-	-	
	Audio	-	-	
	Video	-	-	
	Animasi	-	-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>	
	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> <b>Metode Pembelajaran:</b> Latihan ( <i>Drill</i> )		<b>Kegiatan Mandiri:</b> Mahasiswa mengerjakan praktikum UAS <b>Kegiatan Kolaboratif:</b> -	
Pengalaman Belajar	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>	
	-		Mahasiswa mengerjakan dan menyiapkan produk cetak	
Media/alat bantu Pembelajaran	<b>Synchronous</b>		Mahasiswa mampu menyiapkan hasil desain produk cetak	
	-		<i>Softfile</i> tugas UAS	
Beban Perkuliahan	<b>Synchronous</b>		<b>Asynchronous</b>	
	<b>Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit</b> -		<b>Belajar Mandiri: 2 x 60 menit</b> Mahasiswa mampu menyiapkan hasil desain produk cetak <b>Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit</b> Mahasiswa mampu menyiapkan hasil desain produk cetak	
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis		Jenis Instrumen	

	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	- penilaian proses	-	pengamatan	skill	karya
Referensi	Kode Referensi yang Dirujuk: 1, 2.					

### PENILAIAN DAN KETERCAPAIAN

Pertemuan	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Bentuk Assessment	Bobot (%)	Kategori
1	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan		-	5%	Mudah
2	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan		-	5%	Mudah
3	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan		-	5%	Mudah
4,6,8,10,12,14,16	S-9, P, KU-1, KK-1	Keterampilan	tugas	Penugasan	20%	Sulit
5,7,9,11,13,15	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan		-	5%	Mudah

Keterangan: Tabel ini merupakan rekapitulasi kegiatan penilaian dari setiap minggu atau pertemuan

### PROPORSI DAN SKALA PENILAIAN

Proporsi Penilaian per Kategori *)		
No	Kategori	Proporsi
1	Aktivitas Mahasiswa (proses)	25%
2	Ujian Tengah Semester	25%
3	Tugas (produk)	20%
4	Ujian Akhir Semester	30%
5	.....	.....
6		
Total		100%

Keterangan: \*) Dapat ditambahkan dan diubah sesuai keperluan mata kuliah

Skala Penilaian		
No	Skor Nilai	Nilai
1	92-100	A
2	86-91	A-
3	81-85	B+
4	76-80	B
5	71-75	B-
6	66-70	C+
7	60-65	C
8	55-59	D
9	Lebih kecil dari 55	E

**RUJUKAN (REFERENSI) PERKULIAHAN**  
**(Daftar referensi yang digunakan dalam perkuliahan)**

1. Pusat Grafika Indonesia. 1978. *Pengajaran Terprogramkan Cetak –Offset Jilid 1s/d 6*. Jakarta
2. Vaughan Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi
3. Sumedi, Pudjo. 2005. *Direktori Grafika dan Media*. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia
4. Mardjuki, Sentot. 2001. *Dasar-Dasar Kalkulasi dan Perhitungan Biaya Cetak Buku*. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia.

**1. Lampiran**

Lampiran 1. Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat dosen pengampu)

Lampiran 2. Instrumen Penilaian (Soal, Rubrik, format dll)

**SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER:**

1. Jelaskan teknik dan metoda produksi DKV
2. Jelaskan tentang prinsip-prinsip teknologi cetak dan sejarah tentang proses cetak,

**SOAL TUGAS PROYEK UJIAN AKHIR SEMESTER:**

1. Buatlah produk komunikasi visual produk cetak dalam berbagai teknik-teknik dalam percetakan, menganalisa produk-produk cetak serta praktek berbagai teknik cetak hingga mengetahui serta memahami proses cetak digital

