



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)		Kode	Rumpun MK	Bobot (sks): 3		Semester	Tgl Penyusunan
Computer Graphics Design		IT082350	Mata Kuliah Wajib	Teori = 2	Praktikum = 1	4	20 Desember 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi	
		1. Dr. Reza Praditya Yudha S.Ikom, M.Ikom 2. Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Reza Praditya Yudha S.Ikom, M.Ikom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S5)					
	CPL2	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian dalam lingkup Ilmu Komunikasi secara mandiri (S9)					
	CPL3	Konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi (P2)					
	CPL4	Mampu menghasilkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (KU2)					
	CPL5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian komunikasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data yang tepat (KU5)					
	CPL6	Mampu memverifikasi, mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi (KU9)					
	CPL7	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku (KK1)					

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan perbedaan konsep komputer grafis dan desain, sejarah perkembangan, prinsip semiotika, serta format bergambar desain grafis pada media (CPL1, CPL3)
	CPMK2	Mampu menjelaskan perbedaan prinsip, komponen atau unsur desain grafis, dan menerapkan ke dalam karya dasar desain grafis komputer (CPL2, CPL3, CPL7)
	CPMK3	Mampu merancang karya desain grafis komputer, logo dan infografis, sesuai dengan desain brief, yang dipadukan dengan teori pewarnaan (CPL1, CPL2, CPL4, CPL7)
	CPMK4	Mampu menganalisa dan mengevaluasi hasil karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan perekaman visual (CPL5, CPL6)
	CPMK5	Mampu membuat dan mempresentasikan hasil karya desain grafis media promosi luar ruangan yang telah dianalisis dan dievaluasi (CPL2, CPL4, CPL6)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CP MK1	Mampu menjelaskan peranan komputer grafis dan desain dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)
	Sub-CP MK2	Mampu menjelaskan dan memahami konsep, sistem, persepsi, hingga prinsip Semiotika pada desain grafis komputer visual (CPMK1)
	Sub-CP MK3	Mampu menjelaskan perbedaan format bergambar pada komputer grafis dan pengolahan citra pada desain (CPMK1)
	Sub-CP MK4	Mampu memahami dan membedakan unsur-unsur dan komponen penting yang membuat karya memiliki ciri khas dalam desain grafis komputer (CPMK2)
	Sub-CP MK5	Mampu memahami dan membedakan komposisi, keseimbangan, irama, proporsi dan kesatuan sebagai prinsip desain grafis komputer (CPMK2)
	Sub-CP MK6	Mampu memahami dan membedakan variasi, ukuran yang sesuai, karakter huruf dalam tipografi yang digunakan pada desain (CPMK3)
	Sub-CP MK7	Mampu memahami dan menerapkan teori, persepsi pewarnaan untuk dipadukan dalam desain grafis (CPMK3)
	Sub-CP MK8	Mampu memahami fungsi, anatomi logo dan memahami proses/tahapan, strategi membuat logo yang sesuai dengan kriteria (CPMK3)
	Sub-CP MK9	Mampu memahami dan menyusun desain brief sebagai panduan pembuatan karya logo yang sesuai dengan permintaan klien (CPMK3)

	5. Memahami Prinsip Desain Grafis, Tipografi, Teori Warna Dan Persepsi Pewarnaan untuk diterapkan dalam desain grafis komputer 6. Memproduksi Logo & Infografis 7. Merumuskan Desain Brief & Proses Rancangan Desain Grafis 8. Eye Tracking Dan Perekaman Gaze Trail 9. Media Promosi & Media Luar Ruangan	
Pustaka	Utama :	
	1. Eck, David J. (2021). <i>Introduction to Computer Graphics</i>. New York: http://math.hws.edu/graphicsbook/. (Ebook) 2. hendratman, Hendi. (2017). <i>Computer Graphic Design: warna layout teks logo ilustrasi efek produksi WPAP</i>. Informatika: Bandung 3. Widya, Leonardo A.D dkk. (2016). <i>Pengantar Desain Grafis</i>. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemdikbud 4. Alizamar & Nasbahry Couto. (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Media Akademi 5. Ambrose, Gavin & Paul Harris. (2009). <i>The Fundamentals of Graphic Design</i>. United Kingdom: AVA Publishing 6. Rustan, Surianto. (2009). <i>Mendesain Logo</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 7. (2000). Communication Toolkit: Visual Communication & Graphic Design. Michigan: University Board of Trustees	
	Pendukung :	
	1. Migotuwio, Namuri. (2020). <i>Desain Grafis: Kemarin, Kini dan Nanti</i>. Lampung Selatan: Alinea Media Dipantara 2. Willsen, Lea. (2018). <i>Ragam Tutorial Desain Grafis Bagi Pemula</i>. Jakarta: Elex Media Komputindo 3. Wahyuningsih, Sri. (2015). <i>Desain Komunikasi Visual</i>. Madura: UTM Press 4. Eymeren, Margaretha M.V. (2014). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. <i>Ultimart</i> Vol. V, No.01, September 2014 5. Wijaya, Priscilia Yunita. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. <i>Nirmana</i> Vol. 1 No. 1 6. Haulia Arifiani. (2021). <i>Informasi Grafis: Informasi atau Data yang Diinterpretasikan Secara Visual</i>. WebinarKemdikbud: Seamolec 7. Swasty, Wirania dkk. (2021). Evaluasi Eye Tracking Terhadap Persepsi Warna Dan Gambar Pada Primary Display Panel Kemasan. <i>Sosioteknologi</i> Volume 20, No. 1, April 2021 8. Dirjen Guru & Tenaga Kependidikan. (2018). <i>Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Berbasis Kompetensi</i>. Malang: PPPPTKBOE Kemdikbud 9. Kominfo. (2018). <i>Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik</i>. Jakarta: Kominfo RI 10. Holmqvist, K. and Andersson, R. (2017). <i>Eye tracking: A comprehensive guide to methods, paradigms and measures</i>. Lund, Sweden: Lund Eye-Tracking Research Institute 11. Sayatman, Nurina Orta Darmawati, Putri Dwitasari. (2017). Pengembangan Metode Desain Logo Dan Sistem Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Desain Komunikasi Visual. <i>Idea Jurnal Desain</i> Vol. 16, No.2, Oktober 2017	

Dosen Pengampu		Ahmad Fatoni, S.I.Kom., MM & Ocvita Ardhiani S.I.Kom., M.Si					
Mata kuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan peranan komputer grafis dan desain dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)	1. Kelengkapan dan ketepatan dalam menjelaskan kontrak pembelajaran MK. <i>Computer Design Grafis</i> 2. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, sejarah perkembangan komputer grafis. 3. Ketepatan dalam membedakan software dan hardware grafis 4. Ketepatan dalam menjelaskan kategori dan peranan desain grafis pada media	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	PERKEMBANGAN KOMPUTER GRAFIS & DESAIN • Perkembangan Komputer Grafis • Dasar-Dasar Komputer • Software & Hardware Grafis • Definisi Desain Grafis • Kategori Desain Grafis • Peranan Desain Grafis pada Media	2,5
2	Mampu menjelaskan dan memahami konsep, sistem, persepsi, hingga prinsip Semiotika pada desain grafis komputer visual (CPMK1)	1. Ketepatan dalam menjelaskan mekanisme kerja visual melalui konsep S-O-R, Psikologi kognitif, model AWARE-ness	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.	Kuliah Diskusi [PB: 1x(3x50'')] Tugas 1: Menyusun	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai)	KONSEP, SISTEM, PERSEPSI, & PRINSIP SEMIOTIKA PADA DESAIN GRAFIS KOMPUTER VISUAL	5

		2. Ketepatan dalam menjelaskan pendekatan mekanis komunikasi visual dalam desain grafis melalui teori gestalt dan semiotika 3. Ketepatan dalam membedakan Simbol sebagai status & identitas serta visualisasi yang merujuk pada sensasi indera & perasaan manusia	Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	ringkasan dalam bentuk makalah tentang konsep, sistem, persepsi semiotika pada desain grafis beserta contohnya [PT+KM:(1+1)x (3x60")]	• ppt • Presensi • Referensi	• Mekanisme Kerja Indra Visual (Konsep S-O-R) • Psikologi Kognitif Visual dalam Desain • Proses Kognitif: Persepsi, Model AWARE-ness • Pendekatan Mekanis Komunikasi Visual: Cahaya-Mata-Lokasi, Teori Gestalt (<i>Similarity, Continuity, Closure, Proximity, Figure</i>) • Semiotika dari Kacamata Komunikasi Visual (Definisi & Konsep) • Simbol Sebagai Status & Identitas • Visualisasi Yang Merujuk Pada Sensasi Indera & Perasaan Manusia	
3	Mampu menjelaskan perbedaan format bergambar pada komputer grafis dan	1. Ketepatan dalam menjelaskan berbagai macam pengolahan	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam	Kuliah Tatap muka 170 menit	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom)	IMAGE PROCESSING & FORMAT BERGAMBAR	2,5

	pengolahan citra pada desain (CPMK1)	citra/gambar pada desain grafis komputer 2. Ketepatan dalam menjelaskan perbedaan geometri, animasi, rendering dan format bergambar	mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Ceramah dan diskusi	● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	● Pengolahan Citra (<i>Computer Art; Computer Aided Design (CAD); Computer-Aided Software Engineering (CASE); Virtual Reality</i>) ● Geometri; Animasi; Rendering; Citra) ● Format Bergambar (Pixel; Resolusi; Intensitas)	
4	Mampu memahami dan membedakan unsur-unsur dan komponen penting yang membuat karya memiliki ciri khas dalam desain grafis komputer (CPMK2)	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan berbagai unsur/komponen desain grafis 2. Ketepatan dalam memberikan contoh karya yang memuat unsur-unsur desain grafis seperti titik, garis, bentuk, ruang, gelap terang, warna dan tekstur	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	KOMPONEN/ UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS ● Titik/<i>Dot</i>/Verteks ● Garis/<i>Line</i> ● Bentuk/<i>Raut/Kurva</i> ● Ruang/<i>Space</i>/Massa ● Gelap Terang Bayang/<i>Gradasi</i> ● Warna/<i>Color</i> ● Tekstur	5
5	Mampu memahami dan membedakan komposisi, keseimbangan, irama, proporsi dan kesatuan sebagai prinsip desain grafis komputer (CPMK2)	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan prinsip desain grafis 2. Ketepatan dalam memberikan contoh karya	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai)	PRINSIP DESAIN GRAFIS ● Komposisi (<i>Composition</i>) ● Keseimbangan (<i>Balance</i>)	5

		yang memuat prinsip desain seperti komposisi, keseimbangan, irama, proporsi, kesatuan	Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi		• ppt • Presensi • Referensi	• Irama (<i>Rhythm</i>)/Gerakan • Perbandingan/Proporsi (<i>Proportional</i>) • Kesatuan (<i>Unity</i>)/Total Organization/Harmony	
6	Mampu memahami dan membedakan variasi, ukuran yang sesuai, karakter huruf dalam tipografi yang digunakan pada desain (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan berbagai jenis tipografi tertentu yang cocok digunakan dalam sebuah desain 2. Ketepatan dalam membedakan variasi, bentuk susunan dan karakter huruf yang sesuai dengan jenis dan tujuan desain grafis 3. Ketepatan dalam mengatur ukuran, panjang dan spasi baris pada huruf	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	TIPOGRAFI • Ukuran Huruf • Bobot & Variasi Huruf • Spasi Huruf & Bentuk Susunan (<i>Alignment</i>) • Mengatur Panjang dan Spasi Baris • Karakter Huruf	2,5
7	Mampu memahami dan menerapkan teori, persepsi pewarnaan untuk dipadukan dalam desain grafis (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan prinsip desain grafis 2. Ketepatan dalam memberikan contoh karya yang memuat prinsip desain seperti komposisi,	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test:	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	TEORI WARNA DAN PERSEPSI PEWARNAAN • Definisi • Jenis Warna Layar Komputer • Sifat warna • Cahaya dan pengaruhnya	2,5

		keseimbangan, irama, proporsi, kesatuan	-Tanya jawab - Diskusi			● Persepsi terhadap warna ● Tokoh Teori Warna ● Kategori Warna ● Simbolis Warna	
8	Mampu memahami fungsi, anatomi logo dan memahami proses/tahapan, stratgei membuat logo yang sesuai dengan kriteria (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, tujuan, fungsi logo 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan membuat kriteria dan tahapan membuat logo yang memuat unsur/komponen & prinsip desain 3. Ketepatan dalam membuat dan menentukan jenis logo dan strategi pembuatannya	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Diskusi [PB: 1x(3x50'')] Tugas 2: Merancang logo sebagai karya desain grafis komputer menggunakan unsur/komponen & prinsip desain, menentukan jenis logo dan strategi pembuatan [PT+KM:(1+1)x (3x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	LOGO ● Definisi, Tujuan, Fungsi Logo ● Anatomi, Klasifikasi Bentuk, Logo & Sektor Industri ● Kriteria & Tahapan Membuat Logo ● <i>Sequence of Cognition& Brand Architecture</i> ● Identitas Visual & Pedoman Sistem Identitas ● Logo Instan (Logo Amatir, Logo Cepat & Murah, Logo Software, Kontes Logo, Bidding) ● Riwayat & Trend Logo ● Strategi Pembuatan Logo	5
9	Mampu memahami dan menyusun desain brief sebagai panduan	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi dan tujuan desain <i>brief</i>	Kriteria : Partisipasi mahasiswa	Kuliah Diskusi [PB: 1x(3x50'')] 	e-learning : Cloud Meeting (google meet,	DESAIN BRIEF	5

	pembuatan karya logo yang sesuai dengan permintaan klien (CPMK3)	2. Ketepatan dalam membuat desain brief yang sesuai dengan format penulisan, materi sesuai permintaan dan penentuan spesifikasi desain brief. 3. Ketepatan dalam membuat <i>dummy</i> dan pemeriksaan artwork	dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Tugas 3: (Kelompok) Merancang desain brief yang sesuai dengan permintaan klien mengenai pembuatan logo & Infografis [PT+KM:(1+1)x (3x60")]	zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	● Penanganan optimasi desain brief layout ● Materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief ● Penentuan Spesifikasi desain brief ● Pembuatan Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien ● Pembuatan <i>Dummy</i> ● Pembuatan & Pemeriksaan Artwork	
10	Mampu memahami proses persiapan data dan perancangan, revisi dan final artwork dalam proses rancangan desain logo (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep, media, ide/gagasan dalam proses rancangan desain 2. Ketepatan dalam menyiapkan data, melakukan revisi, final artwork dan proses produksi	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	PROSES RANCANGAN DESAIN GRAFIS ● Konsep ● Media 46 ● Ide/Gagasan ● Persiapan Data dan Perancangan ● Revisi ● Final Artwork (FA) ● Produksi	5

	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						20
11	Mampu memahami dan menjelaskan Definisi, Tipe, Format, Kriteria & menentukan standar kualitas infografis yang baik (CPMK 3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, tipe, format dan kriteria infografis 2. Ketepatan dalam menentukan standar kualitas infografis yang baik, memaparkan orientasi pada tujuan, sesuai dengan riset, sumber, waktu produksi, relevansi, keterbacaan, persuasi, lugas dan konsisten	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	INFOGRAFIS DASAR ● Definisi, Tipe, Format & Kriteria Infografis ● Standar Kualitas Infografis Yang Baik (Berorientasi Pada Tujuan; Berdasarkan Riset, Sumber & Waktu Produksi; Relevansi dengan Kebutuhan Pembaca; Keterbacaan; Memuat Unsur Persuasi; Lugas; Konsistensi)	5
12	Mampu memahami elemen, tata letak dan proses kerja produksi Infografis sebagai pengetahuan lanjut dalam pembuatan desain infografis (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan standar elemen infografis dan melakukan visualisasi data 2. Ketepatan dalam membuat dan menentukan tata letak elemen, standar dan proses kerja produksi, serta menambahkan gaya dalam membuat infografis	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Diskusi [PB: 1x(3x50'')] Tugas 4: (Kelompok) Membuat Infografis yang memuat logo perusahaan yang telah dibuat pada tugas	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	INFOGRAFIS LANJUT ● Standar Elemen Infografis ● Memvisualisasikan Data ● Tata Letak Elemen ● Menambahkan Gaya ● Standar & Proses Kerja Produksi Infografis	5

				sebelumnya dengan menerapkan standar kualitas infografis yang baik, dan menerapkan standar elemen, tata letak pada infografis [PT+KM:(1+1)x (3x60")]			
13	Mampu memahami proses evaluasi hasil karya desain melalui perekaman visual dan presentasi pemetaan hasil evaluasi perekaman visual (CPMK4 & CPMK5)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, tujuan dan cara menggunakan <i>eye tracker</i>, <i>eye movement</i>. 2. Ketepatan dalam membuat dan melakukan evaluasi karya desain grafis logo, infografis dan media promosi melalui perekaman gaze trail 3. Ketepatan dalam membuat analisis pemetaan gaze trail ke desain visual dari hasil evaluasi melalui perekaman	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Diskusi [PB: 1x(3x50")] Tugas 5: (Kelompok) Melakukan evaluasi dan analisa dari desain logo dan Infografis yang telah dibuat pada tugas sebelumnya dengan menggunakan <i>eye tracking</i> dan perekaman gaze trail, serta	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	EYE TRACKING DAN PEREKAMAN GAZE TRAIL ● <i>Eye tracking</i>: penggunaan <i>eye tracker</i>, <i>eye movement</i> ● Perekaman gaze trail ● Pemetaan gaze trail ke desain visual	5

				mempresentasikan di depan kelas [PT+KM:(1+1)x (3x60")]			
14	Mampu memahami dan membedakan jenis, tujuan dan konsep media promosi dan media luar ruangan sebagai produk desain grafis komputer serta melakukan presentasi karya (CPMK5)	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan definisi, tujuan, fungsi, konsep media promosi & media luar ruangan 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya flyer, brosur, pamflet, poster sebagai produk desain grafis komputer	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	MEDIA PROMOSI & MEDIA LUAR RUANGAN • Definisi, Tujuan, Fungsi & Konsep Media promosi & Media Luar Ruangan • Jenis Media Promosi & Luar Ruangan (Flyer, Brosur, Pamflet, Poster, dll) • Karakter Media Luar Ruangan	5
Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester							20%

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning dan metode lainnya.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri