



UNIVERSITAS BANDAR LAMPUNG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	SEMESTER
Grafis Media	IK 105	Ilmu Komunikasi	1
	JADWAL	BOBOT (sks)	TANGGAL PENYUSUNAN
	*menyesuaikan	3	Agustus 2024
PENGESAHAN	Pengembang RPS	Koordinator MK	Ketua PRODI
	M. Denu Poyo, M.I.Kom	M. Denu Poyo, M.I.Kom	Dr. Budhi Waskito, M.Si
DOSEN PENGAMPU MK	1. M. Denu Poyo, M.I.Kom 2. 0858 4070 0313 3. denu@ubl.ac.id		
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CPL yang dibebankan pada Mata Kuliah		
	CPL-SK 5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
	CPL-SK 6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	
	CPL-SK 9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahlian komunikasi secara mandiri	
	CPL-SK 10	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahlian komunikasi secara mandiri	
	CPL-PG 1	Menguasai konsep teoritis ilmu komunikasi	
	CPL-PG 6	Menguasai konsep teoritis content creator	

	CPL-PG 7	Menguasai konsep teoritis usaha media (mediapreneur)
	CPL-PG 10	Menguasai prinsip-prinsip teknologi digital
	CPL-PG 18	Menguasai prinsip-prinsip seni desain
	CPL-KU 1	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 keahlian komunikasi
	CPL-KU 2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	CPL-KU 6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	CPL-KK 26	Mampu merancang dan memproduksi karya fotografi
	CPL-KK 28	Mampu melakukan analisis kritis pada karya fotografi
	CPL-KK 29	Mampu mengintegrasikan fotografi sebagai strategi komunikasi
	CPL-KK 30	Mampu merancang ide kreatif dan konsep konten berbasis riset audiens dan kebutuhan platform digital.
	CPL-KK 31	Memproduksi berbagai format konten (video pendek, reels, podcast, carousel, blog/vlog, infografis, dsb.) sesuai karakteristik media dan target pengguna.
	CPL-KK 32	Mampu menggunakan alat produksi konten seperti kamera, mic, lighting, serta aplikasi editing (CapCut, Canva, Adobe, dsb.)
	CPL-KK 33	Mampu mengukur efektivitas konten menggunakan metrik digital (engagement, reach, CTR, watch time, dsb.) dan menyusun strategi optimalisasi konten.
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
	CPMK1	Memahami prinsip dasar grafis media
	CPMK2	Mampu menggunakan software grafis media dasar.
	CPMK3	Mampu menerapkan grafis media untuk keperluan komunikasi visual.
	CPMK4	Memiliki kepekaan terhadap etika visual dan estetika desain.
	CPMK5	Mampu menyusun desain sebagai bagian dari strategi komunikasi.

		Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)													
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan peran dan pentingnya grafis media dalam bidang kajian ilmu komunikasi.													
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi elemen-elemen dasar dalam grafis media													
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain visual secara tepat dalam komposisi visual sederhana.													
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan tipografi yang sesuai untuk pesan komunikasi visual tertentu.													
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menganalisis psikologi warna dan mengaplikasikannya dalam desain yang komunikatif.													
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menggunakan software desain dasar untuk membuat layout visual yang fungsional dan komunikatif.													
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu merancang konten visual sederhana yang efektif untuk platform digital dan media sosial.													
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menyusun poster atau infografis yang mengintegrasikan prinsip desain dan struktur informasi.													
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu memilih dan mengedit elemen foto/gambar yang relevan untuk mendukung pesan visual.													
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu mengembangkan elemen visual untuk mendukung identitas dan citra sebuah brand.													
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dan memahami aspek legal dalam penggunaan aset visual.													
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu menganalisis efektivitas visual dari karya desain dalam menyampaikan pesan komunikasi.													
	Sub-CPMK 13	Mahasiswa mampu merancang solusi desain visual yang berbasis brief dan strategi komunikasi tertentu.													
	Sub-CPMK 14	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mengomunikasikan hasil desain secara argumentatif dan reflektif.													
		Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK (diisi bagaimana Sub-CPMK berkontribusi untuk pencapaian CPMK dengan tanda √)													
Matriks Ketercapaian CPL		Sub-CPMK 1	Sub-CPMK 2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK 4	Sub-CPMK 5	Sub-CPMK 6	Sub-CPMK 7	Sub-CPMK 8	Sub-CPMK 9	Sub-CPMK 10	Sub-CPMK 11	Sub-CPMK 12	Sub-CPMK 13	Sub-CPMK 14
	CPMK1	√	√	√	√	√									
	CPMK2						√								

Pengesahan,
Ketua Program Studi,

The image shows a handwritten signature in black ink over a logo. The logo consists of a yellow star, a yellow gear, and the letters 'UBL' in a stylized font, with the tagline 'SOLUTION FOR BRIGHTER FUTURE' underneath.

Dr. Budhi Waskito, M.Si

Dosen Penyusun RPS

The image shows a handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and vertical strokes.

M. Denu Poyo, M.I.Kom