

CPL-PG 6

Menguasai konsep teoritis content creator

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

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER												
MATA KULIAH (MK)		KODE	SEMESTE	R									
Grafis Media		IK 105	1	1									
		JADWAL	BOBOT (sks)	TANGGA	L PENYUSUNAN								
		*menyesuaikan	Agustus 2	Agustus 2024									
PENGESAHAN		Pengembang RPS	Koordinator MK	inator MK Ketua PRO									
		M. Denu Poyo, M.I.Kom	M. Denu Poyo, M.I.Kom	Dr. Budhi	Waskito, M.Si								
		1. M. Denu Poyo, M.I.Kom 2. 0858 4070 0313 3. denu@ubl.ac.id											
	CPL yang dil	pebankan pada Mata Kuliah											
CAPAIAN	CPL-SK 5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain											
PEMBELAJARAN	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 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.								
C	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah								
CPMK1	Memahami prinsip dasar grafis media								
СРМК2	Mampu menggunakan software grafis media dasar.								
СРМК3	Mampu menerapkan grafis media untuk keperluan komunikasi visual.								
CPMK4	Memiliki kepekaan terhadap etika visual dan estetika desain.								
СРМК5	Mampu menyusun desain sebagai bagian dari strategi komunikasi.								
	CPL-PG 10 CPL-PG 18 CPL-KU 1 CPL-KU 2 CPL-KK 26 CPL-KK 28 CPL-KK 29 CPL-KK 31 CPL-KK 31 CPL-KK 32 CPL-KK 32 CPL-KK 33								

	l I	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)													
	Sub-CPM K 1	Mahasis	swa mamp	u menjel	askan pera	n dan pen	tingnya gı	rafis med	ia dalam l	bidang ka	jian ilmu	komuni	kasi.		
	Sub-CPM K 2	Mahasis	swa mamp	u mengid	lentifikasi (dan menje	laskan fur	ngsi elem	en-eleme	n dasar d	alam gra	fis medi	a		
	Sub-CPM K 3	Mahasis	swa mamp	u menera	pkan prins	ip desain v	risual seca	ıra tepat o	lalam kon	nposisi vi	sual sede	erhana.			
	Sub-CPM K 4	Mahasis	swa mamp	u memilil	n dan mene	erapkan tip	ografi ya	ng sesuai	untuk pes	san komu	nikasi vi	sual terte	entu.		
	Sub-CPM K 5	Mahasis	Mahasiswa mampu menganalisis psikologi warna dan mengaplikasikannya dalam desain yang komunikatif.												
	Sub-CPM K 6	Mahasis	Mahasiswa mampu menggunakan software desain dasar untuk membuat layout visual yang fungsional dan komunikatif.												
	Sub-CPM K 7	Mahasis	Mahasiswa mampu merancang konten visual sederhana yang efektif untuk platform digital dan media sosial.												
	Sub-CPM K 8	Mahasis	Mahasiswa mampu menyusun poster atau infografis yang mengintegrasikan prinsip desain dan struktur informasi.												
	Sub-CPM K 9	Mahasis	Mahasiswa mampu memilih dan mengedit elemen foto/gambar yang relevan untuk mendukung pesan visual.												
	Sub-CPM K 10	Mahasiswa mampu mengembangkan elemen visual untuk mendukung identitas dan citra sebuah brand.													
	Sub-CPM K 11	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dan memahami aspek legal dalam penggunaan aset visual.													
	Sub-CPM K 12	Mahasiswa mampu menganalisis efektivitas visual dari karya desain dalam menyampaikan pesan komunikasi.													
	Sub-CPM K 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 tand														
													ngan tanda	√)	
Matriks Ketercapaian CPL		Sub-CP MK 1	Sub-CPM K 2		Sub-CPM K 4	Sub-CPM K 5	Sub-CP MK 6	Sub-CP MK 7	Sub-CP MK 8	Sub-CP MK 9	Sub-CP MK 10	Sub-CP		Sub-CP	Sub-CP MK 14
Iscurcapaian CI L	CPMK1		V		V	V									
	CPMK2				_		$\sqrt{}$								

			,	ı				,	,		, ,				ı
	CPMK3							$\sqrt{}$	$\sqrt{}$		$\sqrt{}$				
	CPMK4											$\sqrt{}$			
	CPMK5												1		
	Mata kuliah Grafis media memberikan pemahaman dasar mengenai elemen dan prinsip visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan													kan pesan	
	secara efektif dalam konteks kajian bidang ilmu komunikasi. Mahasiswa akan mempelajari teori dan praktik desain grafis, termasuk														
Deskripsi Mata	penggunaan warna, tipografi, komposisi visual, serta pemanfaatan perangkat lunak desain dasar. Melalui pendekatan komunikatif, mahasiswa														
Kuliah	diajak untuk tidak hanya menguasai keterampilan teknis desain, tetapi juga mampu merancang materi visual yang selaras dengan tujuan														
	komunikasi, audiens sasaran, dan nilai-nilai etika. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk mengkaji dan														
	menganalisis karya visual sebagai bagian dari strategi komunikasi yang terencana.														
	1. Pengant														
	2. Elemen	,			,	· /									
			kontras, ke		an, ritme,	hirarki, pro	oporsı)								
	4. Tipogra														
	5. Warna dalam Komunikasi Visual6. Software Desain Dasar (Canva/Illustrator/Figma)														
Bahan Kajian:				nva/IIIusi	rator/F1gn	na)									
Materi	7. Desain untuk Media Sosial														
Pembelajaran	8. Desain Poster & Infografis 9. Foto & Combar sebagai Komponen Desain														
	9. Foto & Gambar sebagai Komponen Desain 10. Mendesain untuk Branding														
	10. Mendesain untuk Branding 11. Etika & Hak Cipta dalam Desain														
	12. Analisis Komunikasi Visual														
	13. Proyek Desain Komunikasi														
	14. Presenta														
	Utama:														
	1. Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). <i>Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula</i> . Nuansa Cendekia.														
Pustaka	2. Kristiyono, J. (2020). Komunikasi grafis: Dilengkapi panduan teknis desain layout dengan aplikasi software grafis InDesign. Kencana														
		•	lia Group.		<i>O V</i> .	<i>G T</i> ·	1			G ···	1	J	<i>U , -</i>	<i>G</i> · ·	
				Dasar-da	sar dosain	komunika	si visual i	$(DKV) \cdot P_{\ell}$	anduan la	nokan un	tuk nomi	ıla PT C	Green Du	etaka Indo	nesia
	3. Basiroen, V. J. (2024). Dasar-dasar desain komunikasi visual (DKV): Panduan lengkap untuk pemula. PT Green Pustaka Indonesia.														
	Pendukung:														
	1.														

Pengesahan, Ketua Program Studi,

Dr. Budhi Waskito, M.Si

Dosen Penyusun RPS

M. Denu Poyo, M.I.Kom