



Universitas Negeri Surabaya
D4 Desain Grafis

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																				
Ilustrasi Digital		9034208436			4			25 Agustus 2026																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																						
		Rizal Sofyana Fatahillah, S.Pd., M.Pd.		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																						
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi visual maupun desain grafis sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.																										
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																										
		CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																									
		CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																									
		CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																									
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																										
		CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi.																									
		CPMK-2	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis.																									
		CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis.																									
		CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan gambar ilustrasi dengan teknik digital																									
		Matrik CPL - CPMK																										
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓	CPMK-4			✓
		CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																							
		CPMK-1	✓																									
CPMK-2		✓																										
CPMK-3			✓																									
CPMK-4			✓																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																												

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr></table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1						✓	✓	✓									CPMK-2									✓							✓	CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓												CPMK-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																						
CPMK-1						✓	✓	✓																																																																																																														
CPMK-2									✓							✓																																																																																																						
CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																	
CPMK-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																					
			1. Dreyfuss, Henry. Symbol Sourcebook. Mc Graw Hill. New York, 1972. 2. Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art. Harry N. Abrams Inc. New York. 3. Lamb,Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962 4. Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Ilustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987. 5. Work Book. The National Directory of Creative Talent. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996																																																																																																																			
	Pendukung :																																																																																																																					

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menguasai pembuatan intellectual property dari bentuk dasar manusia secara manual dan digital	1. Mahasiswa menggambar anatomi manusia dengan proporsional 2. Mahasiswa mengoperasikan perangkat lunak digital secara tepat 3. Mahasiswa mentransformasikan sketsa manual menjadi aset digital	Kesesuaian dengan tema	Ceramah dan tanya jawab, demonstrasi, praktek			5%
2	Menguasai pembuatan intellectual property dari bentuk dasar binatang secara manual dan digital	1. Mahasiswa menyusun struktur tubuh binatang secara akurat 2. Mahasiswa menerapkan teknik digital pada karakter binatang 3. Mahasiswa dapat membuat gambar bentuk binatang 4. Mahasiswa membuat variasi gaya gambar secara kreatif	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, praktek			5%
3	Menguasai pembuatan intellectual property dari bentuk dasar tumbuhan (buah) secara manual dan digital	1. Mahasiswa membuat sketsa bentuk tumbuhan secara detail 2. Mahasiswa menyusun komposisi warna buah secara natural 3. Mahasiswa menyempurnakan tekstur tumbuhan menggunakan kuas digital	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
4	Menguasai pembuatan intellectual property dari bentuk dasar benda mati secara manual dan digital	1. Mahasiswa menggambar perspektif benda mati secara benar 2. Mahasiswa mengatur pencahayaan objek pada media digital 3. Mahasiswa menciptakan karakter unik dari benda sehari-hari	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%

5	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk aplikasi pada T-Shirt	1. Mahasiswa menyesuaikan ukuran desain dengan media kaos 2. Mahasiswa memilih palet warna secara efektif 3. Mahasiswa menempatkan posisi ilustrasi pada area cetak	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
6	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk poster olahraga	1. Mahasiswa menciptakan kesan gerak pada ilustrasi poster 2. Mahasiswa menyusun tata letak teks secara harmonis 3. Mahasiswa menonjolkan elemen visual utama secara dominan	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
7	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk sampul komik	1. Mahasiswa membangun suasana cerita melalui sampul buku 2. Mahasiswa meletakkan logo judul pada komposisi gambar 3. Mahasiswa menarik perhatian pembaca melalui teknik pewarnaan	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
8	Evaluasi Tengah Semester / Komik Strip: Menguasai pembuatan intellectual property untuk komik strip	1. Mahasiswa menyusun urutan panel secara sistematis 2. Mahasiswa menulis dialog singkat pada balon kata 3. Mahasiswa menyampaikan pesan cerita secara komunikatif	Kesesuaian dengan tema	Praktik			10%
9	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan minuman	1. Mahasiswa menampilkan visual kesegaran pada produk minuman 2. Mahasiswa mengatur komposisi elemen pendukung secara estetis 3. Mahasiswa menonjolkan identitas merek pada karya ilustrasi	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			10%
10	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan makanan	1. Mahasiswa menciptakan selera makan melalui teknik rendering 2. Mahasiswa menggunakan psikologi warna secara tepat 3. Mahasiswa menyajikan tekstur makanan secara realistis	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
11	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan alat transportasi	1. Mahasiswa menggambar detail mekanis kendaraan secara akurat 2. Mahasiswa dapat menyusun alur cerita komik strip 3. Mahasiswa menyusun sudut pandang gambar secara dinamis	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			10%
12	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan anti narkoba	1. Mahasiswa menyampaikan pesan moral melalui simbol visual 2. Mahasiswa memilih tipografi tegas untuk memperkuat imbauan 3. Mahasiswa menciptakan dampak psikologis melalui kontras warna	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%

13	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan seni budaya	1. Mahasiswa mengadaptasi ragam hias tradisional secara modern 2. Mahasiswa menunjukkan karakteristik budaya lokal dalam ilustrasi 3. Mahasiswa memadukan elemen tradisional dengan teknik digital	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik 3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
14	Mampu merancang ilustrasi digital dengan intellectual property untuk iklan pariwisata	1. Mahasiswa menggambarkan keindahan destinasi wisata secara menarik 2. Mahasiswa menyusun informasi lokasi pada desain iklan 3. Mahasiswa membangun citra positif daerah melalui visualisasi	Kesesuaian dengan tema	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
15	Menguasai pembuatan ilustrasi digital dengan intellectual property untuk desain produk komik	1. Mahasiswa mengembangkan alur cerita komik secara lengkap 2. Mahasiswa mengembangkan karakter IP secara konsisten 3. Mahasiswa membuat desain karakter cerita komik secara runtut	Kesesuaian dengan tema.	Ceramah, tanya jawab, Praktek			5%
16	Mampu menguasai gambar karikatur dengan teknik digital	1. Mahasiswa mengembangkan karakter IP secara konsisten 2. Mahasiswa menyelesaikan seluruh halaman komik secara tuntas 3. Mahasiswa menerapkan standar kualitas industri pada karya	Kesesuaian dengan tema	Ujian Akhir Semester			10%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.

11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.