

		Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual				Kode Dokumen																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																										
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER																				
ILUSTRASI APLIKATIF		9024104102		4		25 Agustus 2026																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																				
				Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.		MARSUDI																				
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 <table border="1"> <tr> <td>CPL</td> <td>Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.</td> </tr> <tr> <td>CPL</td> <td>Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini</td> </tr> </table>					CPL	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.	CPL	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																
CPL	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																									
CPL	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																									
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) <table border="1"> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi dalam kaitannya kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.</td> </tr> </table>					CPMK-1	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi	CPMK-2	Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi dalam kaitannya kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.												
CPMK-1	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi																									
CPMK-2	Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.																									
CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi dalam kaitannya kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.																									
CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.																									
		Matrik CPL - CPMK <table border="1"> <tr> <td></td> <td>CPMK</td> <td>CPL</td> <td>CPL</td> </tr> <tr> <td></td> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL	CPL		CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3	✓			CPMK-4		✓
	CPMK	CPL	CPL																							
	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 Ilustration. 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							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

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.