	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
ILUSTRASI	9024104064		4		27 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Marsudi, S.Pd., M.Pd.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi 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-10	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis. - Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi. - Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis. - Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi.
CPMK-2	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain komunikasi visual.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-10
CPMK-1	✔	
CPMK-2		✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	
CPMK-2																✔

Pustaka

Utama :

1. Dreyfuss, Henry. 1972. Symbol Sourcebook . New York: Mc Graw Hill.
2. Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.
3. Lamb, Lynton. 1962. Drawing for Ilustration . Oxford: University Pres.
4. Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Ilustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.
5. Work Book. 1996. The National Directory of Creative Talent . Los Angeles: Scott an DaughternPublishing Inc.

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	Mampu memahami makna gambar ilustrasi.	1. 1. Dapat mendeskripsikan pengertian, dan prinsip-prinsip seni ilustrasi 2. 2. Dapat mendeskripsikan gambar seni ilustrasi	Memahami gambar ilustrasi	Ceramah dan tanya jawab.			5%
2	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi pola gerak anatomis manusia dan binatang	Dapat mendeskripsikan bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang	Memahami bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang	Ceramah dan Praktek			5%
3	Mampu meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi berbagai ekspresi wajah dan jari.	Dapat mendeskripsikan ekspresi wajah dan jari.	Memahami berbagai ekspresi saat interaksi muncul.	Ceramah dan Praktek			5%
4	Mampu meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi adegan sederhana (interaksi) antara manusia dan binatang.	Meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi adegan sederhana (interaksi) antara manusia dan binatang.	Komposisi sederhana sntsrs obyek utsms, obyek pendukung dan obyek latar	Ceramah dan Praktek			5%
5	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal.	Ceramah dan Praktek			5%
6	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal. Teknik arsir diagonal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal.	Ceramah dan Praktek			5%
7	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Memahami sudut pandang obyek melalui mata kodok.	Ceramah dan Praktek			5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER			10%
9	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Memahami sudut pandang obyek melalui mata burung.	Ceramah dan Praktek			5%
10	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Menerapkan prinsip Alih Peran.	Ceramah dan Praktek			5%
11	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Menerapkan prinsip Alih Peran.	Ceramah dan Praktek			5%
12	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA	Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapam popular seputar CINTA/ASMARA	Ceramah dan Praktek			5%

13	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA 2. Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapam popular seputar CINTA/ASMARA	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi	Ceramah dan Praktek			5%
14	Mampu menterjemahkan Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil	Dapat mendeskripsikan Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi	Ceramah dan Praktek			5%
15	Mampu menguasai prinsip KARIKATUR	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tentang KARIKATUR 2. Menerapkan prinsip KARIKATUR	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi	Ceramah dan Praktek			5%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi				20%

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.