



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																																				
Ilustrasi Aplikatif	9024103020	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	6	20 April 2022																																																																																																				
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																					
	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.		.....			Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																					
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																										
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																										
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																									
	<b>CPL-5</b>	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.																																																																																																									
	<b>CPL-9</b>	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																																									
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																										
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.																																																																																																									
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi dalam kaitannya kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.																																																																																																									
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi																																																																																																									
	<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.																																																																																																									
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																										
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-9</th> <th colspan="4"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-9					CPMK-1		✓						CPMK-2	✓							CPMK-3	✓		✓					CPMK-4	✓	✓	✓																																																																
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-9																																																																																																							
	CPMK-1		✓																																																																																																								
	CPMK-2	✓																																																																																																									
	CPMK-3	✓		✓																																																																																																							
CPMK-4	✓	✓	✓																																																																																																								
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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																																																																																																											
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																																																																																																										
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																																										

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 Advance Illustration 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 :

Dosen Pengampu  
Muhammad Widyandani, S.Pd., M.Sn.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami makna gambar ilustrasi fantasi simbolik.	1. Dapat mendeskripsikan pengertian, dan prinsip-prinsip ilustrasi fantasi simbolik. 2. Dapat mendeskripsikan dari verbal ke visual	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa Dapat mendeskripsikan pengertian, dan prinsip-prinsip ilustrasi fantasi simbolik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah dan tanya jawab. 3 X 50		<b>Materi:</b> ilustrasi fantasi dan simbolik secara prinsip <b>Pustaka:</b> <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art. Harry N. Abrams Inc. New York.</i>	5%
2	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan manusia masuk kealam dunia benda. 2. Dapat menerapkan fantasi Benda Sederhana dan Manusia	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> materi deskripsi manusia masuk kealam dunia benda <b>Pustaka:</b> <i>Lamb, Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962.</i>	5%
3	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan manusia masuk kealam dunia benda. 2. Dapat menerapkan fantasi Benda Sederhana dan Manusia	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> fantasi Benda Sederhana dan Manusia <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advance Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%

4	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan teori tanda (INDEK, ICON, SIMBOL) 2. Dapat menerapkan ungkapan populer yang berkaitan dengan "CINTA"	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50	<b>Materi:</b> Dapat menerapkan ungkapan populer yang berkaitan dengan "CINTA" <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advance Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
5	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan teori tanda (INDEK, ICON, SIMBOL) 2. Dapat menerapkan ungkapan populer yang berkaitan dengan "CINTA"	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50	<b>Materi:</b> Dapat menerapkan ungkapan populer yang berkaitan dengan "CINTA" <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advance Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
6	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan prinsip verbal-visual 2. Dapat menerapkan prinsip verbal-visual kedalam kedalam lirik lagu.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Unik dan menarik 2.2. Original 3.3. Teknik Pewarnaan 4.4. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50	<b>Materi:</b> prinsip verbal-visual kedalam lirik lagu. <b>Pustaka:</b> <i>Lamb, Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962.</i>	5%
7	Mampu menguasai prinsip verbal-visual.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip verbal-visual 2. Dapat menerapkan prinsip verbal-visual kedalam kedalam lirik lagu.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Unik dan menarik 2.2. Original 3.3. Teknik Pewarnaan 4.4. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50	<b>Materi:</b> prinsip verbal-visual kedalam lirik lagu. <b>Pustaka:</b> <i>Lamb, Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962.</i>	5%

8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	<b>Kriteria:</b> Ujian Tengah Semester  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ujian Tengah Semester 3 X 50		<b>Materi:</b> UTS <b>Pustaka:</b> <i>Lamb, Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962.</i>  <b>Materi:</b> UTS <b>Pustaka:</b> <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art. Harry N. Abrams Inc. New York.</i>	15%
9	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran. 2. Menerapkan prinsip Alih Peran.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik <b>Pustaka:</b> <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art. Harry N. Abrams Inc. New York.</i>	5%
10	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	1. Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran. 2. Menerapkan prinsip Alih Peran.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> ilustrasi prinsip Alih Peran <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advance Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
11	Mampu menguasai prinsip verbal-visual.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip verbal-visual 2. Dapat menerapkan prinsip verbal-visual kedalam sebuah Pribahasa, kata-kata Mutiara, Semboyan dll.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> prinsip verbal-visual kedalam kedalam sebuah Pribahasa, kata-kata Mutiara, Semboyan dll. <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advance Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%

12	Mampu menguasai prinsip verbal-visual.	1. Dapat mendeskripsikan prinsip verbal-visual 2. Dapat menerapkan prinsip verbal-visual kedalam sebuah Pribahasa, kata-kata Mutiara, Semboyan dll.	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> prinsip verbal-visual kedalam kedalam sebuah Pribahasa, kata-kata Mutiara, Semboyan dll.  <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
13	Mampu menguasai prinsip METAFORA	1. Dapat mendeskripsikan prinsip METAFORA 2. Dapat menerapkan prinsip METAFORA	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> menerapkan prinsip METAFORA  <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
14	Mampu menguasai prinsip METAFORA	1. Dapat mendeskripsikan prinsip METAFORA 2. Dapat menerapkan prinsip METAFORA	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> menerapkan prinsip METAFORA  <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Illustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	5%
15	Mampu menguasai prinsip Karikatur	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tentang Karikatur 2. Menerapkan prinsip Karikatur	<b>Kriteria:</b> 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50		<b>Materi:</b> prinsip tentang Karikatur  <b>Pustaka:</b> <i>Lamb, Lynton . Drawing for Illustration. Oxford University Press, 1962.</i>	5%

16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	<b>Kriteria:</b> Ujian Akhir Semester  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ujian Akhir Semester 3 X 50	<b>Materi: UAS</b> <b>Pustaka:</b> <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art.</i> <i>Harry N. Abrams Inc. New York.</i> <hr/> <b>Materi: UAS</b> <b>Pustaka:</b> <i>Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Illustration and Design,</i> <i>Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.</i>	15%
----	----------------------	----------------------	---	--------------------------------	--	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	80%
2.	Penilaian Praktikum	10%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
4.	Tes	2.5%
		100%

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0018077901

**UPM** Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa,  
S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

