



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Ilustrasi Dasar	9024103022	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1	4 Februari 2021										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.			Marsudi, S.Pd., M.Pd.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
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-7	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)																
	CPMK - 1	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis.															
	CPMK - 2	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain komunikasi visual.															
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi.															
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis.															
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi.															
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-3	CPL-7													
		CPMK-1					✓										
		CPMK-2	✓														
		CPMK-3					✓										
	CPMK-4	✓															
	CPMK-5					✓											
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																
	CPMK-3																
	CPMK-4																
	CPMK-5																
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.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 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 Illustration . Oxford: University Pres. 4. Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc. 5. Work Book. 1996. The National Directory of Creative Talent . Los Angeles: Scott an DaughternPublishing Inc. 																

		Pendukung :					
Dosen Pengampu		NUNUK GIARI MURWANDANI EKO AGUS BASUKI OEMAR Winarno, S.Sn., M.Sn. Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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.	1.1. Dapat mendeskripsikan pengertian, dan prinsip-prinsip seni ilustrasi 2.2. Dapat mendeskripsikan gambar seni ilustrasi	Kriteria: Memahami gambar ilustrasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab. 4 X 50		Materi: Pengantar dan Prinsip Dasar gambar Ilustrasi Pustaka: <i>Work Book. 1996. The National Directory of Creative Talent . Los Angeles: Scott an DaughternPublishing Inc.</i>	0%
2	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi pola gerak anatomis manusia dan binatang	Dapat mendeskripsikan bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang	Kriteria: Memahami bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Pola Gerak anatomi manusia dan Bunatang Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	0%
3	Mampu meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi berbagai ekspresi wajah dan jari.	Dapat mendeskripsikan ekspresi wajah dan jari.	Kriteria: Memahami berbagai ekspresi saat interaksi muncul. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Ekspresi Wajah dan Gerak tangan (jari) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	0%
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.	Kriteria: Komposisi sederhana sntsrns obyek utsms, obyek pendukung dan obyek latar Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Interaksi Manusia dan Binatang Kecil Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	10%
5	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	0%
6	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal. Teknik arsir diagonal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	0%

7	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata kodok. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata burung) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987. The Complete Guide To Advance Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	Kriteria: UJIAN TENGAH SEMESTER Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UJIAN TENGAH SEMESTER 3 X 50		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: <i>Lamb, Lynton. 1962. Drawing for Illustration . Oxford: University Pres.</i>	20%
9	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata burung. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.</i>	10%
10	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Kriteria: Menerapkan prinsip Alih Peran. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.</i>	0%
11	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Kriteria: Menerapkan prinsip Alih Peran. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.</i>	10%
12	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA	Kriteria: Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapan populer seputar CINTA/ASMARA Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMARA, KASIH SAYANG Pustaka: <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.</i>	0%
13	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA 2. Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapan populer seputar CINTA/ASMARA	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMARA, KASIH SAYANG Pustaka: <i>Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc.</i>	0%
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	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987. The Complete Guide To Advance Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	10%

15	Mampu menguasai prinsip KARIKATUR	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tentang KARIKATUR 2. Menerapkan prinsip KARIKATUR	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Menggambar Karikatur TOKOH, ARTIS IDOLA disandingkan dengan Karikatur Diri Sendiri Pustaka: Lamb, Lynton. 1962. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford: University Pres.	10%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: Lamb, Lynton. 1962. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford: University Pres.	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
2.	Penilaian Portofolio	5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	45%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Oktober 2024

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

VALID