



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Jawa

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																						
Seni Ilustrasi	9020103050	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	3	11 Agustus 2023																																																																																						
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																						
	Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd.,M.Pd		Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd.,M.Pd		Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd.																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																										
	CPL-6	Memerinci konsep teoretis, prinsip, dan prosedur dengan menerapkan creative thinking dalam penciptaan karya seni rupa yang berbasis masalah kontekstual																																																																																									
	CPL-9	Merancang dan menciptakan karya seni rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip penciptaan, metode, serta eksplorasi teknis dan medium yang berbasis riset dan teruji secara teoritis																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu membuat desain karakter dengan menganalisis folklore setempat dengan tepat																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu membuat storyboard sebagai acuan perancangan buku ilustrasi dengan tepat.																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang buku ilustrasi dengan tema folklore setempat dengan memperhatikan nilai-nilai estetika visual.																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																										
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-6	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓																																																																													
CPMK	CPL-6	CPL-9																																																																																									
CPMK-1	✓																																																																																										
CPMK-2		✓																																																																																									
CPMK-3		✓																																																																																									
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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> </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	Minggu Ke																																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																											
CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																							
CPMK-2																																																																																											
CPMK-3																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Seni Ilustrasi adalah suatu pengantar dalam dunia seni visual yang fokus pada pengembangan keterampilan dalam menciptakan ilustrasi visual yang menarik dan bermakna. Ilustrasi memiliki peran penting dalam berbagai media seperti buku, majalah, poster, media digital, dan animasi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan dibimbing untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang konsep seni ilustrasi, teknik-teknik dasar, serta penerapan kreatif dalam berbagai konteks.																																																																																										
Pustaka	Utama : 1. Daley, Terence. 1983. Illustration and Design: Techniques and Materials. New Jersey: Chartwell Books Inc. 2. Doerjanto Dody. 1992. Paket Belajar Menggambar Ilustrasi . Surabaya: PSRK-FPBS IKIP Surabaya. 3. Lamb, Lynton. 1962. Drawing for Illustration. London: University Press. 4. Simpson, Ian. 1990. The New Guide to Illustration. New Yersey: Chartwell Books, Inc. 5. Salam, Sofyan, 2017, Seni Ilustrasi, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar. Pendukung : 1. "Color and Light: A Guide for the Realist Painter" oleh James Gurney 2. "Illustration School: Let's Draw Cute Animals" oleh Sachiko Umoto 3. "The Illustrator's Guide to Pen and Pencil Drawing Techniques" oleh Joanna Goss																																																																																										
Dosen Pengampu	Drs. Imam Zaini, M.Pd.																																																																																										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan	Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																																						

	belajar (Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menganalisis peluang dalam seni ilustrasi	Mahasiswa mampu mengidentifikasi potensi dan peluang dalam bidang seni ilustrasi.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui presentasi singkat oleh setiap mahasiswa tentang tren terkini dalam seni ilustrasi dan peluang pasar yang dapat dijelaskan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Diskusi kelas tentang tren dan peluang dalam seni ilustrasi di pasar saat ini.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, diskusi kelompok.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk menyusun presentasi singkat tentang tren dan peluang dalam seni ilustrasi. 3 X 50</p>		<p>Materi: Menganalisis peluang dalam seni ilustrasi merupakan pendekatan kritis yang memungkinkan ilustrator untuk menggali potensi dalam cerita-cerita lokal dan nilai-nilai budaya, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan pasar serta tren gaya ilustrasi. Dengan memahami cerita rakyat dan makna yang terkandung di dalamnya, ilustrator dapat menciptakan karya-karya yang menggabungkan inovasi, gaya visual yang tepat, dan penggunaan teknologi yang sesuai, sehingga tidak hanya memenuhi permintaan pasar tetapi juga meresapkan kedalaman budaya ke dalam karya ilustrasi yang unik dan berdampak.</p> <p>Pustaka: Daley, Terence. 1983. <i>Illustration and Design: Techniques and Materials</i>. New Jersey: Chartwell Books Inc.</p>	5%
2	Menganalisis tipe dan gaya macam-macam ilustrasi.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai tipe dan gaya ilustrasi.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui diskusi kelompok tentang berbagai tipe dan gaya ilustrasi yang diilustrasikan dengan contoh-contoh visual.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Diskusi kelompok dan presentasi visual.</p> <p>Metode Pembelajaran: Diskusi kelompok, presentasi.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk mencari dan mempresentasikan contoh-contoh ilustrasi yang mengilustrasikan berbagai tipe dan gaya. 3 X 50</p>		<p>Materi: pemahaman mendalam mengenai berbagai tipe dan gaya ilustrasi. Mahasiswa akan mempelajari variasi dalam pendekatan visual, teknik, dan estetika yang membedakan berbagai gaya ilustrasi, mulai dari yang tradisional hingga modern. Melalui pemahaman ini, mahasiswa akan dapat mengidentifikasi dan mengaplikasikan dengan tepat tipe dan gaya ilustrasi yang sesuai dengan konteks cerita folklore yang dipilih, membantu mereka mengembangkan keterampilan artistik yang beragam dan relevan dalam menciptakan karya-karya ilustrasi yang kreatif dan menarik perhatian.</p> <p>Pustaka: Daley, Terence. 1983. <i>Illustration and Design: Techniques and Materials</i>. New Jersey: Chartwell Books Inc.</p>	5%

3	Menciptakan Naskah dengan Folklore Setempat	Mahasiswa mampu menulis naskah berdasarkan folklore setempat dengan fokus pada elemen-elemen visual.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui penyerahan naskah oleh mahasiswa dan umpan balik tertulis mengenai kualitas naskah</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah, diskusi tentang elemen-elemen visual dalam naskah.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, diskusi.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk menulis naskah berdasarkan folklore setempat dengan penekanan pada deskripsi elemen-elemen visual. 3 X 50</p>	<p>Materi: mengajarkan mahasiswa untuk menciptakan naskah yang berdasarkan folklore setempat dengan penekanan pada elemen-elemen visual. Mahasiswa akan belajar bagaimana mengolah cerita rakyat menjadi narasi yang kuat dan menarik, sambil mempertimbangkan cara menyajikan elemen visual yang kaya dan mendukung alur cerita. Dalam proses ini, mereka akan mengembangkan kemampuan untuk mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam teks, sekaligus memahami cara menggambarkan adegan dan karakter yang mendalam dalam naskah, sebagai langkah awal yang penting menuju perancangan ilustrasi yang berkesan.</p> <p>Pustaka: <i>Doerjanto Dody. 1992. Paket Belajar Menggambar Ilustrasi . Surabaya: PSRK-FPBS IKIP Surabaya.</i></p>	5%
4	Membuat Desain Karakter Sesuai Naskah	Mahasiswa mampu menggambarkan karakter-karakter utama dalam naskah secara visual.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui penugasan pembuatan sketsa karakter dan presentasi karakter kepada kelas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah, praktik membuat sketsa karakter.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, praktik.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk membuat sketsa karakter utama dalam naskah. 3x50</p>	<p>Materi: pembuatan desain karakter yang sesuai dengan naskah. Mahasiswa akan melanjutkan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dalam menggambarkan karakter-karakter utama dalam bentuk visual. Mereka akan mendalami aspek visual yang lebih detail, termasuk perincian fisik, ekspresi wajah, pakaian, dan atribut yang lebih mendalam untuk setiap karakter. Tujuan dari pertemuan ini adalah agar mahasiswa mampu menciptakan desain karakter yang kuat, kohesif, dan khas, yang mampu menghidupkan karakter-karakter naskah dan memperkaya dimensi visual dari cerita yang diilustrasikan.</p> <p>Pustaka: <i>Daley, Terence. 1983. Illustration and Design: Techniques and Materials. New Jersey: Chartwell Books Inc.</i></p>	5%

5	Menguasai Ilustrasi Buku Bergambar	Dapat Ilustrasi Buku Bergambar	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui penyerahan storyboard oleh mahasiswa dan umpan balik tertulis mengenai struktur narasi visual.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	CeramahTanya jawabPemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: pembuatan storyboard yang sesuai dengan naskah. Mahasiswa akan belajar bagaimana menyusun urutan visual yang efektif dan koheren dalam bentuk storyboard, yang akan menjadi panduan dasar bagi proses perancangan ilustrasi lebih lanjut. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap narasi naskah, mahasiswa akan mengasah kemampuan mereka dalam merancang tata letak, komposisi, dan alur visual yang dapat mengkomunikasikan cerita dengan jelas dan dinamis. Tujuan dari pertemuan ini adalah agar mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan dalam menyajikan alur cerita secara visual, menjadi langkah awal yang penting dalam merancang karya ilustrasi yang kohesif dan menarik.</p> <p>Pustaka: <i>Simpson, Ian. 1990. The New Guide to Illustration. New Jersey: Chartwell Books, Inc.</i></p>	5%
6	Membuat Storyboard Sesuai Naskah	Mahasiswa mampu mengembangkan sketsa ilustrasi yang sesuai dengan urutan dalam storyboard.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui presentasi sketsa ilustrasi oleh mahasiswa dan umpan balik mengenai ekspresi visual dan komposisi.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah, diskusi tentang prinsip komposisi visual.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, diskusi.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk mengembangkan sketsa ilustrasi berdasarkan urutan dalam storyboard. 3 X 50</p>		<p>Materi: mengembangkan sketsa ilustrasi yang konsisten dengan urutan dalam storyboard. Mahasiswa akan belajar bagaimana mengambil panduan dari storyboard yang telah mereka buat sebelumnya dan mentransformasikannya menjadi sketsa yang lebih rinci dan mendalam. Proses ini melibatkan penjabaran elemen-elemen visual dari setiap adegan, mulai dari komposisi, pose karakter, ekspresi wajah, hingga pencahayaan awal. Melalui praktik ini, mahasiswa akan mengasah kemampuan mereka dalam merencanakan tata letak visual yang efektif dan menyampaikan mood dan atmosfer cerita dengan lebih jelas melalui sketsa yang lebih detail.</p> <p>Pustaka: <i>Daley, Terence. 1983. Illustration and Design: Techniques and Materials. New Jersey: Chartwell Books Inc.</i></p>	5%

7	Menciptakan gambar ilustrasi yang sudah diwarnai sesuai sketsa.	Mahasiswa mampu menciptakan gambar ilustrasi berdasarkan sketsa dan menerapkan teknik pewarnaan yang sesuai	<p>Kriteria: Kriteria : Penilaian dilakukan melalui penyerahan gambar ilustrasi berwarna oleh mahasiswa dan umpan balik mengenai penggunaan warna dan teknik pewarnaan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah, praktik pewarnaan ilustrasi.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, praktik.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk mewarnai gambar ilustrasi berdasarkan sketsa yang telah mereka buat sebelumnya. 3x50</p>	<p>Materi: okusnya adalah pada proses menciptakan gambar ilustrasi yang telah diwarnai sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik pewarnaan yang tepat, memahami penggunaan warna untuk menciptakan mood dan atmosfer yang sesuai dengan cerita, serta menerapkan elemen-elemen estetika yang memperkaya karya ilustrasi. Dengan memanfaatkan keterampilan teknis dan pemahaman tentang komposisi visual, mahasiswa akan dapat menghasilkan gambar ilustrasi yang mampu mengekspresikan karakteristik masing-masing adegan dan mendukung narasi secara visual.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi</i>, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</p>	5%
8	Membuat Cover buku Ilustrasi	Mahasiswa mampu menciptakan cover ilustrasi berdasarkan sketsa dan menerapkan teknik pewarnaan yang sesuai.	<p>Kriteria: Penilaian dilakukan melalui penyerahan gambar ilustrasi berwarna oleh mahasiswa dan umpan balik mengenai penggunaan warna dan teknik pewarnaan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah, praktik pewarnaan ilustrasi.</p> <p>Metode Pembelajaran: Kuliah, praktik.</p> <p>Penugasan Mahasiswa: Mahasiswa diminta untuk membuat cover buku 3 X 50</p>	<p>Materi: fokusnya adalah pada pembuatan cover buku ilustrasi. Mahasiswa akan belajar bagaimana merancang cover yang menarik dan menggambarkan inti cerita dengan jelas. Dengan memanfaatkan sketsa awal sebagai panduan, mereka akan mengembangkan ilustrasi cover yang kuat dengan mengaplikasikan teknik pewarnaan yang sesuai. Proses ini melibatkan pemilihan elemen visual yang paling representatif dari cerita, serta pemilihan palet warna yang mendukung mood dan pesan cerita secara keseluruhan. Mahasiswa akan menggabungkan kreativitas dan pemahaman tentang tata letak visual untuk menciptakan cover buku ilustrasi yang menarik perhatian dan mampu menyampaikan esensi cerita dalam sekilas.</p> <p>Pustaka: Daley, Terence. 1983. <i>Illustration and Design: Techniques and Materials</i>. New Jersey: Chartwell Books Inc.</p>	10%
9	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok Pendahuluan</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan</p>	5%

				<p>mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan. Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku</p>	<p>konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi</i>, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</p>
--	--	--	--	--	---

				<p>Ilustrasi</p> <p>Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi.</p> <p>Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku.</p> <p>Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas.</p> <p>Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas.</p> <p>Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek.</p> <p>Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project 3 X 50</p>		
10	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok</p> <p>Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat.</p> <p>Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok.</p> <p>Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat.</p> <p>Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter</p> <p>Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan.</p> <p>Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih.</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi</p> <p>Pembahasan tentang prinsip</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan.</p>	5%

				<p>dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek.</p> <p>Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project 3 X 50</p>	<p>Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</i></p>	
11	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian :</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan: Tahap 1:</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore</p>	5%

			<p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok</p> <p>Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat.</p> <p>Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok.</p> <p>Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat.</p> <p>Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter</p> <p>Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan.</p> <p>Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih.</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi</p> <p>Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi.</p> <p>Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore.</p> <p>Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi</p> <p>Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna.</p> <p>Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi</p> <p>Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka.</p> <p>Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan.</p> <p>Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan</p>	<p>setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL).</p> <p>Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama.</p> <p>Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut.</p> <p>Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok.</p> <p>Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.</p> <p>Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual.</p> <p>Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan.</p> <p>Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan.</p> <p>Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai.</p> <p>Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya.</p> <p>Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: <i>Salam, Sofyan, 2017, Seni Ilustrasi, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</i></p>
--	--	--	---	---	---

				<p>masuk.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek. Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project</p>		
12	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan. Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi</p>	5%

				<p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek.</p> <p>Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project 3 X 50</p>	<p>mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi</i>, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</p>	
13	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan	Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai	Pada tahap ini membuat buku dengan Project	Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang	5%

		tema folklore setempat	estetika dan komposisi yang tepat Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	<p>Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan. Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan.</p>	<p>memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</i></p>
--	--	------------------------	--	---	---

				<p>Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek. Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project</p>		
14	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan. Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan</p>	5%

<p>dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek.</p> <p>Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project</p>		<p>perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi</i>, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.</p>
---	--	---

15	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklor setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklor setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklor dan Pembagian Kelompok Pendahuluan mengenai folklor, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklor setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklor yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklor dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklor, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan. Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklor yang dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 3: Konsep Ilustrasi Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklor. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.</p> <p>Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.</p> <p>Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik</p>	<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklor setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklor, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklor dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklor yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap-tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklor, membuat sketsa awal, dan mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.</p> <p>Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, <i>Seni Ilustrasi</i>, Makassar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makassar.</p>	5%
----	---	--	--	--	--	----

				<p>konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.</p> <p>Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.</p> <p>Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan hasil proyek. Tahap 8: Penilaian dan Apresiasi hasil project 3 X 50</p>			
16	Membuat buku ilustrasi dengan tema folklore setempat	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan tema folklore setempat	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat buku ilustrasi berdasarkan nilai estetika dan komposisi yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	<p>Pada tahap ini membuat buku dengan Project Base Learning dengan tahapan:</p> <p>Tahap 1: Pengenalan Folklore dan Pembagian Kelompok Pendahuluan mengenai folklore, pengertian, fungsi, dan keunikan dalam budaya setempat. Penjelasan tentang proyek akhir: Membuat buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak atau berdasarkan minat. Setiap kelompok memilih folklore yang akan diilustrasikan.</p> <p>Tahap 2: Penelitian Folklore dan Karakter Pengenalan langkah-langkah penelitian folklore, termasuk wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan.</p>		<p>Materi: Proyek ini dirancang dengan tahapan-tahapan yang memandu mahasiswa dalam menciptakan buku ilustrasi berdasarkan folklore setempat menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Tahap pertama melibatkan pengenalan konsep folklore, tujuan proyek, dan pembagian kelompok yang akan bekerja bersama. Mahasiswa akan belajar mengenai keunikan folklore dalam budaya setempat, serta merancang buku ilustrasi dengan tema tersebut. Tahap berikutnya melibatkan penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur dari cerita folklore yang dipilih oleh setiap kelompok. Penelitian ini meliputi wawancara dengan tokoh lokal jika memungkinkan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Tahap berikutnya melibatkan pengembangan kreatifitas visual. Mahasiswa akan memilih gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore, membuat sketsa awal, dan</p>	20%

Penelitian mendalam tentang karakter, latar, dan alur folklore yang dipilih. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian.

Tahap 3: Konsep Ilustrasi
Pembahasan tentang prinsip dasar ilustrasi. Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita folklore. Setiap kelompok membuat sketsa awal ilustrasi berdasarkan hasil penelitian.

Tahap 4: Pengembangan Ilustrasi
Mengenalkan teknik-teknik ilustrasi lanjutan seperti pencahayaan, komposisi, dan warna. Setiap kelompok mulai mengembangkan ilustrasi sesuai sketsa awal.

Tahap 5: Review dan Perbaikan Ilustrasi
Pertemuan kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka. Umpan balik konstruktif dari dosen dan teman sekelas untuk perbaikan. Setiap kelompok memperbaiki ilustrasi mereka berdasarkan masukan.

Tahap 6 : Penyelesaian dan Layout Buku Ilustrasi
Mengenalkan elemen-elemen penting dalam layout buku ilustrasi. Setiap kelompok menyusun ilustrasi mereka dalam format buku. Diskusi tentang tata letak, teks pendukung, dan pengaturan halaman.

Tahap 7: Presentasi dan Pameran Karya
Setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka di depan kelas. Pameran karya di ruang kelas atau area kampus untuk memamerkan hasil kreatifitas. Refleksi individu dan kelompok mengenai proses pembelajaran dan

mengembangkan ilustrasi sesuai dengan teknik-teknik ilustrasi lanjutan. Review dan perbaikan terjadi dalam tahap kritis di mana setiap kelompok mempresentasikan perkembangan ilustrasi mereka, menerima umpan balik, dan memperbaiki karyanya berdasarkan masukan. Selanjutnya, mahasiswa akan memahami pentingnya tata letak buku ilustrasi serta menyusun ilustrasi dalam format buku, mempertimbangkan elemen layout, teks, dan pengaturan halaman yang sesuai. Proyek ini menculminasi dalam presentasi dan pameran di depan kelas, di mana setiap kelompok mempresentasikan buku ilustrasi mereka dan hasil kreatifitas dipamerkan dalam pameran karya. Tahap akhir melibatkan penilaian dan apresiasi atas hasil proyek serta refleksi mengenai proses pembelajaran dan kerja tim.

Pustaka: Salam, Sofyan, 2017, *Seni Ilustrasi*, Makasar, Badan Penerbit Umum Universitas Negeri Makasar.

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
4.	Tes	15%
		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 7 September 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Dan Sastra
Jawa



Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0001108801

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Bahasa Dan Sastra Jawa



Khoiril Amin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0005018608

File PDF ini digenerate pada tanggal 17 November 2024 Jam 15:37 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

