

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis					Kode Dokumen																																																																																																					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																											
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Ilustrasi Digital	9034208436	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	2	7 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si.		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.			ASIDIGISIANI SURYA PATRIA																																																																																																					
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																										
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-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																																																																																																									
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis.																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi.																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis.																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menerapkan gambar ilustrasi dengan teknik digital																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPMK-1			✓	CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4			✓																																																																																	
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																																																																																																								
CPMK-1			✓																																																																																																								
CPMK-2	✓																																																																																																										
CPMK-3		✓																																																																																																									
CPMK-4			✓																																																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓												CPMK-2						✓	✓	✓									CPMK-3									✓							✓	CPMK-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																											
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																						
CPMK-2						✓	✓	✓																																																																																																			
CPMK-3									✓							✓																																																																																											
CPMK-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi visual maupun desain grafis sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										

1. Dreyfuss, Henry. Symbol Sourcebook. Mc Graw Hill. New York, 1972. 2. Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art. Harry N. Abrams Inc. New York. 3. Lamb,Lynton . Drawing for Ilustration. Oxford University Press, 1962 4. Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Ilustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987. 5. Work Book. The National Directory of Creative Talent. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996							
Pendukung :							
Dosen Pengampu		Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Nova Kristiana, S.Sn., 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 menguasai prinsip gambar ilustrasi bentuk kubistis dan silindris	1.Mahasiswa dapat menyusun benda/obyek berbentuk kubistis dan silindris 2.Mahasiswa dapat memadukan benda/obyek berbentuk kubistis dan silindris	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, demonstrasi, praktek 4 X 50		Materi: Pola dasar gerak Pustaka: Lamb,Lynton . Drawing for Ilustration. Oxford University Press, 1962	5%
2	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi flora	1. Mahasiswa dapat menyusun benda/obyek berbentuk flora 2.Mahasiswa dapat memadukan benda/obyek flora 3.Mahasiswa dapat membuat gambar bentuk flora	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, praktek 4 X 50		Materi: Memahami anatomi manusia dan binatang Pustaka: Jennings, Simon. The Complete Guide To Advace Ilustration and Design, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.	5%
3	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi pola gerak anatomi hewan berkaki dua	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri hewan berkaki dua 2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan pola gerak hewan berkaki dua 3.Mahasiswa dapat membuat gambar hewan berkaki dua sedang beraktivitas	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Ekspresi wajah dan gerak tangan (jari) Pustaka: Lamb,Lynton . Drawing for Ilustration. Oxford University Press, 1962	5%

4	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi pola gerak anatomi hewan berkaki empat	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri hewan berkaki empat 2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan pola gerak hewan berkaki empat 3.Mahasiswa dapat membuat gambar hewan berkaki empat sedang beraktivitas	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Interaksi manusia dan binatang kecil Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996 Materi: Interaksi manusia dan binatang kecil Pustaka: Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962	5%
---	---	--	--	---	--	--	----

5	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi wajah manusia	1.Dapat mendeskripsikan struktur wajah manusia 2.Dapat mendeskripsikan ekspresi wajah manusia 3.Dapat membuat gambar wajah manusia dengan ekspresi tertentu	Kriteria: 1 . Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb, Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
---	--	--	---	---	--	--	----

6	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi gesture tubuh manusia	1. Dapat mendeskripsikan bentuk tubuh manusia 2. Dapat mendeskripsikan gesture tubuh manusia 3. Dapat membuat gambar tubuh manusia dengan gesture tertentu	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Komposisi 4. Teknik Pewarnaan 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i> . Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb, Lynton. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advance Illustration and Design</i> , Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i> . Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
7	1. Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok. Teknik arsir vertikal-horizontal. 2. Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi suasana lingkungan kota	1. Dapat mendeskripsikan prinsip gambar ilustrasi suasana lingkungan kota 2. Dapat membuat gambar ilustrasi suasana lingkungan kota dengan teknik mata kodok 3. Dapat membuat gambar ilustrasi suasana lingkungan kota dengan teknik mata burung	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Komposisi 4. Teknik Pewarnaan 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata kodok) Pustaka:	5%

8	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi mata uang kertas	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan jenis-jenis mata uang kertas Indonesia 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri mata uang kertas Indonesia 3. Mahasiswa dapat membuat gambar uang kertas Indonesia	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Komposisi 4. Teknik Pewarnaan 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik 4 X 50		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huyghe, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb, Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	10%
---	---	--	--	-------------------	--	--	-----

9	Mampu menguasai gambar ilustrasi digital suasana kebun binatang dengan gaya kartun	1.Dapat mendeskripsikan gambar ilustrasi digital gaya kartun 2.Dapat mendeskripsikan suasana kebun binatang 3.Dapat membuat gambar ilustrasi suasana kebun binatang dengan gaya kartun	Kriteria: 1 .Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata burung) Pustaka: Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata burung) Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i> . Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i> . Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i> , Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). Work Book. <i>The National Directory of Creative Talent</i> . Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	10%
---	--	--	--	---	--	---	-----

10	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi digital desain karakter komik	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan desain karakter komik 2.Mahasiswa dapat membuat desain karakter komik dengan teknik digital	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Alih peran, Peran Balik antara manusia dan binatang Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Illustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Illustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
----	--	---	--	---	--	---	----

11	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi digital komik strip	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan alur cerita komik 2.Mahasiswa dapat menyusun alur cerita komik strip 3.Mahasiswa dapat membuat komik strip dengan teknik digital	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Alih peran, Peran Balik antara manusia dan binatang Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	10%
----	--	---	--	---	--	---	-----

12	Mampu merancang banner dengan prinsip gambar ilustrasi menggunakan teknik digital	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik banner digital 2.Mahasiswa dapat menggambar ilustrasi untuk banner digital 3.Mahasiswa dapat membuat banner digital dengan menggunakan gambar ilustrasi	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMAR, KASIH SAYANG Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
----	---	--	--	---	--	---	----

13	Mampu merancang poster dengan prinsip gambar ilustrasi menggunakan teknik digital	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik poster digital 2.Mahasiswa dapat menggambar ilustrasi untuk poster digital 3.Mahasiswa dapat membuat poster digital dengan menggunakan gambar ilustrasi	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik. 3. Komposisi. 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMAR, KASIH SAYANG Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb, Lynton . <i>Drawing for Illustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advance Illustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
----	---	--	---	--------------------------------------	--	--	----

14	Mampu merancang billboard dengan prinsip gambar ilustrasi menggunakan teknik digital	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik billboard 2.Mahasiswa dapat menggambar ilustrasi untuk billboard dengan teknik digital 3.Mahasiswa dapat membuat billboard digital dengan menggunakan gambar ilustrasi	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik yang berkaitan dengan Zhio atau Zodiak Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
----	--	---	--	---	--	---	----

15	Mampu merancang brosur dengan prinsip gambar ilustrasi menggunakan teknik digital	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik brosur 2.Mahasiswa dapat menggambar ilustrasi untuk brosur 3.Mahasiswa dapat membuat brosur menggunakan gambar ilustrasi dengan teknik digital	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tema. 2.Unik dan menarik 3.Komposisi 4.Teknik Pewarnaan 5.Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, Praktek 4 X 50		Materi: Menggambar Karikatur TOKOH, ARTIS IDOLA disandingkan dengan Karikatur Diri Sendiri Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i>. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huyghe, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i>. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . <i>Drawing for Ilustration</i>. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advace Ilustration and Design</i>, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i>. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	5%
----	---	---	---	---	--	--	----

16	Mampu menguasai gambar karikatur dengan teknik digital	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik karikatur 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi karikatur 3. Mahasiswa dapat menggambar karikatur dengan teknik digital	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema 2. Unik dan menarik 3. Komposisi 4. Teknik Pewarnaan 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Akhir Semester 4 X 50		Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 1). Dreyfuss, Henry. <i>Symbol Sourcebook</i> . Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huyghe, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb, Lynton. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. <i>The Complete Guide To Advance Illustration and Design</i> , Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). <i>Work Book. The National Directory of Creative Talent</i> . Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996	10%
----	--	--	---	--------------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	70%
		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.

11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANI SURYA
PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 08:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

