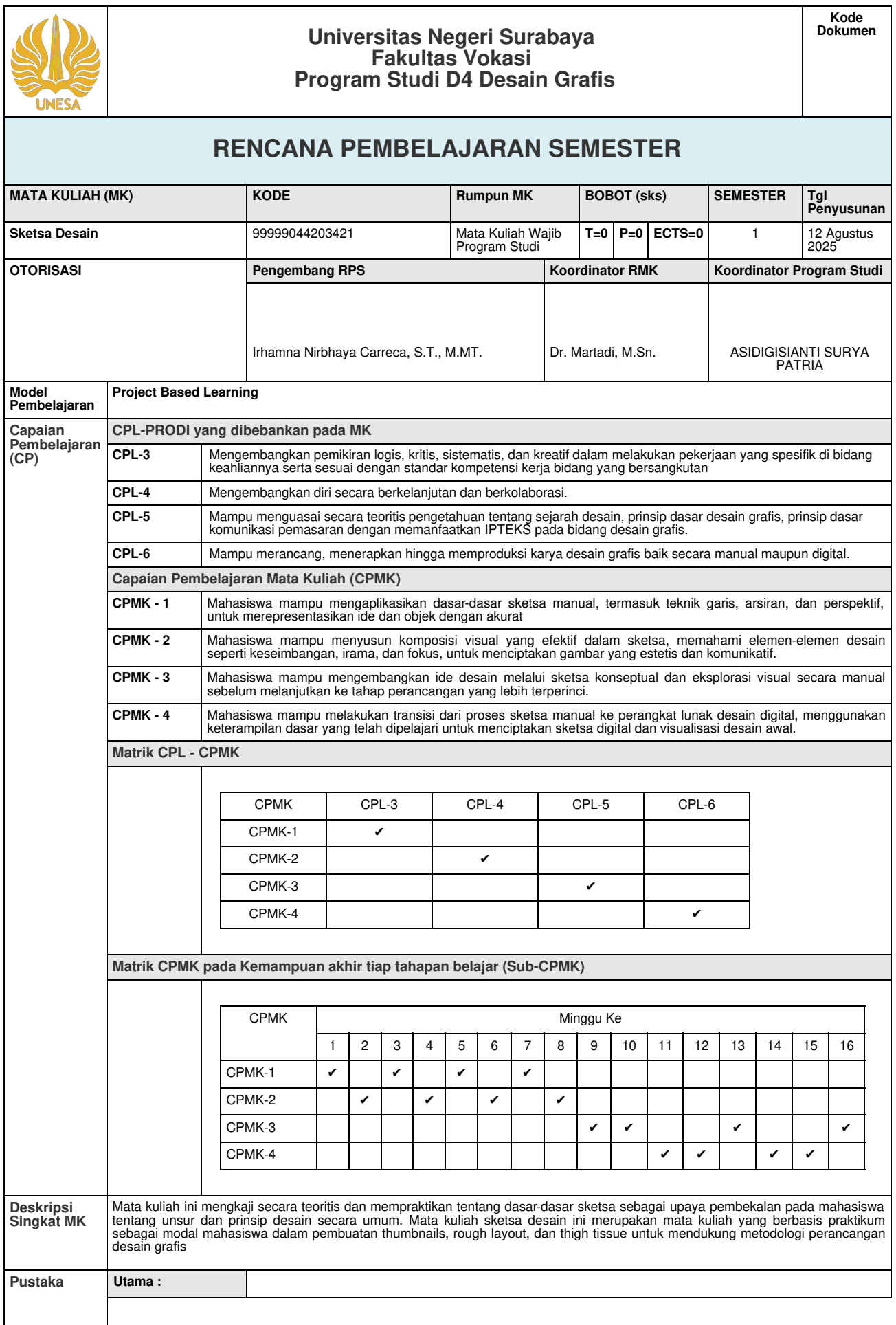




1. Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet 2. Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book 3. Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York 4. Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts 5. Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio							
Pendukung :							
1. Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Focal Press							
Dosen Pengampu Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT. Rizal Sofyana Fatahillah, S.Pd., M.Pd.							
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	Pengenalan & Dasar-Dasar Sketsa Desain	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian Sketsa Desain 2. Mahasiswa mampu mengetahui ruang lingkup Sketsa Desain 3. Mahasiswa mampu mengetahui material dan peralatan sketsa desain	Kriteria: Keaktifan dalam berdiskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan tanya jawab 2 X 1		Materi: Pengenalan & Dasar-Dasar Sketsa Desain Pustaka: Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet	5%
2	Sketsa Bentuk Geometris	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas garis dalam sketsa geometris 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi dan bentuk dalam sketsa geometris 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penerapan perspektif dalam sketsa geometris 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman volume dan shading dalam sketsa geometris 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi dan penempatan dalam sketsa geometris	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Kualitas garis 3. Akurasi proporsi 4. Penerapan perspektif 5. Kedalaman volume dan shading 6. Komposisi dan penempatan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah dan praktikum 2 X 1		Materi: Sketsa Bentuk Geometris Pustaka: Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book	5%

3	Ilustrasi Still Life	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi observasi dalam ilustrasi still life 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi visual dalam ilustrasi still life 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas gelap - terang (value) dalam ilustrasi still life 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan penanganan tekstur dalam ilustrasi still life 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan suasana dalam ilustrasi still life	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Akurasi observasi 3.Komposisi visual 4.Kualitas gelap - terang (value) 5.Penanganan tekstur 6.Suasana dan latar belakang Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah dan praktikum 2 x 50 menit		Materi: Ilustrasi Still Life Pustaka: <i>Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York</i>	5%
4	Sketsa Anatomi Manusia	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan proporsi dan struktur dasar dalam sketsa anatomi manusia 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan gesture dan gerakan dasar dalam sketsa anatomi manusia 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan volume dan bentuk tiga dimensi dalam sketsa anatomi manusia 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan penguasaan garis (line quality) dalam sketsa anatomi manusia 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan simplifikasi dan detail dalam sketsa anatomi manusia	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Proporsi dan struktur dasar 3.Gesture dan ekspresi tiga dimensi 4.Volume dan bentuk tiga dimensi 5.Penguasaan garis (line quality) 6.Simplifikasi dan detail Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah dan praktikum 2 x 50 menit		Materi: Sketsa Anatomi Manusia Pustaka: <i>Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts</i>	5%

5	Sketsa Anatomi Hewan	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan proporsi dan struktur dasar dalam sketsa anatomi hewan 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan gesture dan gerakan dalam sketsa anatomi hewan 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan volume dan bentuk tiga dimensi dalam sketsa anatomi hewan 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan karakteristik spesifik spesies dalam sketsa anatomi hewan 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tekstur permukaan dan detail dalam sketsa anatomi hewan	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Proporsi dan struktur dasar 3. Gesture dan gerakan 4. Volume dan bentuk tiga dimensi 5. Karakteristik spesifik spesies 6. Tekstur permukaan dan detail Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum 6 x 50 menit		Materi: Sketsa Anatomi Hewan Pustaka: <i>Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio</i>	5%
6	Sketsa Perspektif 1 Titik Hilang	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan titik hilang dan garis horison dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan keteraturan garis ortogonal dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan garis vertikal dan horisontal dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi objek dalam ruang dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman dan dimensi dalam sketsa perspektif 1 titik hilang	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Ketepatan titik hilang dan garis horison 3. Keteraturan garis ortogonal 4. Ketepatan garis vertikal dan horisontal 5. Akurasi proporsi objek dalam ruang 6. Kedalaman dan dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 6 x 50 menit		Materi: Sketsa Perspektif 1 Titik Hilang Pustaka: <i>Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet</i>	5%

7	Sketsa Perspektif 2 Titik Hilang	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan titik hilang dan garis horison dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan keteraturan garis ortogonal dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan garis vertikal dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi dan skala dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman dan dimensi dalam sketsa perspektif 2 titik hilang	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Ketepatan titik hilang dan garis horison 3.Keteraturan garis ortogonal 4.Ketepatan garis vertikal 5.Akurasi proporsi dan skala 6.Kedalaman dan dimensi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 6 x 50 menit		Materi: Sketsa Perspektif 2 Titik Hilang Pustaka: <i>Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book</i>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Setengah Semester	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Tes	Ujian Setengah Semester 2 x 50 menit		Materi: Sketch Book For The Artist Pustaka: <i>Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York</i>	10%
9	Vektor dan Raster	1.Menjelaskan dunia software Desain Grafis 2.Mengetahui tipe software desain 3.Memahami fitur yang ditawarkan software desain 4.Mengerti design software yang lazim digunakan 5.Dapat membandingkan karakteristik beberapa software desain 6.Mengerti faktor yang dipertimbangkan bagi seorang desainer dalam memilih software desain dalam sebuah project 7.Mengerti penggunaan suatu software dalam sebuah project desain	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Kualitas desain digital Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah dan praktikum 4 x 50 menit		Materi: Vektor dan Raster Pustaka: <i>Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts</i>	5%

10	Intellectual Property	1.Mahasiswa mampu memahami dasar intellectual property dalam lingkup desain grafis 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsep dan orisinalitas karakter dalam desain karakter 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan desain visual dan estetika dalam desain karakter 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gesture dalam desain karakter 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsistensi desain dalam desain karakter 6.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas desain dalam desain karakter	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Konsep dan orisinalitas 3.Desain visual dan estetika 4.Ekspresi dan gesture 5.Konsistensi desain 6.Kualitas desain Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah dan praktikum 4 x 50 menit		Materi: Desain Karakter Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic</i>, North Light Books, Ohio Materi: What Makes For Good Character Design? Pustaka: Tillman, Bryan. 2011. <i>Creative Character Design</i>. Focal Press	5%
11	Desain Karakter	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsep dan orisinalitas karakter dalam desain karakter 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan desain visual dan estetika dalam desain karakter 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gesture dalam desain karakter 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsistensi desain dalam desain karakter 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas desain dalam desain karakter	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Konsep dan orisinalitas 3.Desain visual dan estetika 4.Ekspresi dan gesture 5.Konsistensi desain 6.Kualitas desain Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum 4 x 50 menit		Materi: Desain Karakter Pustaka: Jeff Mellem. 2009. <i>Sketching People : Life Drawing Basic</i>, North Light Books, Ohio	5%

12	Desain Anatomi Karakter	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi proporsi dan gaya dalam desain anatomi karakter 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan integritas struktural dan volume dalam desain anatomi karakter 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan dinamika pose dan gesture dalam desain anatomi karakter 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kesesuaian dengan konsep karakter dalam desain anatomi karakter 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan gambar tampak berbagai sisi dalam desain anatomi karakter	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Komposisi proporsi dan gaya 3.Integritas struktural dan volume 4.Dinamika pose dan gesture 5.Kesesuaian dengan konsep karakter 6.Gambar tampak berbagai sisi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 4 x 50 menit		Materi: Desain Anatomi Karakter Pustaka: <i>Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book</i>	5%
13	Desain Ilustrasi Karakter	1.Mahasiswa mampu mengoptimalkan relevansi dengan konsep karakter dalam desain ilustrasi karakter 2.Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi dan tata letak dalam desain ilustrasi karakter 3.Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gerak dalam desain ilustrasi karakter 4.Mahasiswa mampu mengoptimalkan penguasaan gaya visual dan warna dalam desain ilustrasi karakter 5.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas teknis dan detail dalam desain ilustrasi karakter	Kriteria: 1.Ketepatan waktu 2.Relevansi dengan konsep karakter 3.Komposisi dan tata letak 4.Ekspresi dan gerak 5.Penguasaan gaya visual dan warna 6.Kualitas teknis dan detail Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 2 x 50 menit		Materi: Desain Ilustrasi Karakter Pustaka: <i>Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York</i>	5%

14	Digitalisasi Desain Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penggunaan software desain dalam digitalisasi desain karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tata letak dan komposisi dalam digitalisasi desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pewarnaan dalam digitalisasi desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pencahayaan dalam digitalisasi desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas hasil akhir dalam digitalisasi desain karakter	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Penggunaan software desain 3. Tata letak dan komposisi 4. Pewarnaan 5. Pencahayaan 6. Kualitas hasil akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 2 x 50 menit		Materi: Digitalisasi Desain Karakter Pustaka: Koos Eissen. 2006. <i>Sketching : Drawing Techniques for Product Designer</i>, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. <i>Pencil Sketching</i>, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. <i>Perspective Sketching</i>, RockPort Publisher, Massachusetts	5%
15	Digitalisasi Desain Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penggunaan software desain dalam digitalisasi desain karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tata letak dan komposisi dalam digitalisasi desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pewarnaan dalam digitalisasi desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pencahayaan dalam digitalisasi desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas hasil akhir dalam digitalisasi desain karakter	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Penggunaan software desain 3. Tata letak dan komposisi 4. Pewarnaan 5. Pencahayaan 6. Kualitas hasil akhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan praktikum 2 x 50 menit		Materi: Digitalisasi Desain Karakter Pustaka: Koos Eissen. 2006. <i>Sketching : Drawing Techniques for Product Designer</i>, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. <i>Pencil Sketching</i>, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. <i>Perspective Sketching</i>, RockPort Publisher, Massachusetts	5%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: 1. Ketepatan waktu 2. Pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Ujian Akhir Semester 2 x 50 menit		Materi: Sketch Book For The Artist Pustaka: Sarah Simblet. 2005. <i>Sketch Book For The Artist</i>, DK Publishing, New York	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Portofolio	10%
4.	Penilaian Praktikum	10%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
6.	Tes	7.5%
		100%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **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.