

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual					Kode Dokumen																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
ILUSTRASI		9024104064	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=4	P=0	ECTS=6.36	3 23 Januari 2026																																																																		
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																				
		Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si		Marsudi, S.Pd., M.Pd.		MARSUDI																																																																				
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-10	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																									
	CPMK - 1	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis. - Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi. - Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis. - Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi.																																																																								
	CPMK - 2	- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain komunikasi visual.																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-10</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-3	CPL-10	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
	CPMK	CPL-3	CPL-10																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																								
CPMK-2		✓																																																																								
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></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	Minggu Ke																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																										
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																											
CPMK-2																✓																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																									
	1. Dreyfuss, Henry. 1972. Symbol Sourcebook . New York: Mc Graw Hill. 2. Huygne, Rene. Ideas and Imagen in World Art . New York: Harry N. Abrams Inc. 3. Lamb, Lynton. 1962. Drawing for Ilustration . Oxford: University Pres. 4. Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Ilustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc. 5. Work Book. 1996. The National Directory of Creative Talent . Los Angeles: Scott an DaughternPublishing Inc.																																																																									
	Pendukung :																																																																									
Dosen Pengampu	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds.																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																			
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																			

1	Mampu memahami makna gambar ilustrasi.	1.1. Dapat mendeskripsikan pengertian, dan prinsip-prinsip seni ilustrasi 2.2. Dapat mendeskripsikan gambar seni ilustrasi	Kriteria: Memahami gambar ilustrasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan tanya jawab. 4 X 50		Materi: Pengantar dan Prinsip Dasar gambar Ilustrasi Pustaka: <i>Work Book. 1996. The National Directory of Creative Talent . Los Angeles: Scott an DaughternPublishing Inc.</i>	5%
2	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi pola gerak anatomis manusia dan binatang	Dapat mendeskripsikan bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang	Kriteria: Memahami bentuk-bentuk dasar pola gerak anatomis manusia dan binatang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Pola Gerak anatomi manusia dan Bunatang Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
3	Mampu meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi berbagai ekspresi wajah dan jari.	Dapat mendeskripsikan ekspresi wajah dan jari.	Kriteria: Memahami berbagai ekspresi saat interaksi muncul. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Ekspresi Wajah dan Gerak tangan (jari) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
4	Mampu meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi adegan sederhana (interaksi) antara manusia dan binatang.	Meningkatkan kemampuan menggambar seni ilustrasi adegan sederhana (interaksi) antara manusia dan binatang.	Kriteria: Komposisi sederhana sntrs obyek utms, obyek pendukung dan obyek latar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Interaksi Manusia dan Binatang Kecil Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
5	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
6	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal. Teknik arsir diagonal.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata normal.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata normal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata normal) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
7	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata kodok.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata kodok. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Suasana Kehidupan sehari-hari (sudut pandang mata burung) Pustaka: <i>Jennings, Simon. 1987.The Complete Guide To Advace Illustration and Design. New Jersey: Chartwel Books Inc.</i>	5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	Kriteria: UJIAN TENGAH SEMESTER Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UJIAN TENGAH SEMESTER 3 X 50		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: <i>Lamb, Lynton. 1962. Drawing for Illustration . Oxford: University Pres.</i>	10%

9	Mampu menguasai gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Dapat mendeskripsikan seni gambar ilustrasi dengan sudut pandang mata burung.	Kriteria: Memahami sudut pandang obyek melalui mata burung. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . New York: Harry N. Abrams Inc.	5%
10	Mampu menguasai prinsip gambar fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Kriteria: Menerapkan prinsip Alih Peran. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . New York: Harry N. Abrams Inc.	5%
11	Mampu menguasai prinsip gambar ilustrasi fantasi simbolik	Dapat mendeskripsikan prinsip Alih Peran.	Kriteria: Menerapkan prinsip Alih Peran. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Alih Peran, Peran Balik Manusia dengan Binatang Pustaka: Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . New York: Harry N. Abrams Inc.	5%
12	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA	Kriteria: Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapan populer seputar CINTA/ASMARA Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMARA, KASIH SAYANG Pustaka: Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . New York: Harry N. Abrams Inc.	5%
13	Mampu menguasai fantasi simbolik tentang CINTA/ASMARA	. Prinsip seputar CINTA/ASMARA 2. Mengolah gagasan visual tentang ungkapan-ungkapan populer seputar CINTA/ASMARA	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbolik tentang CINTA, ASMARA, KASIH SAYANG Pustaka: Huygne, Rene. <i>Ideas and Imagen in World Art</i> . New York: Harry N. Abrams Inc.	5%
14	Mampu menterjemahkan Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil	Dapat mendeskripsikan Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Fantasi Simbilik Manusia masuk kedalam dunia tumbuhan dan Binatang Kecil Pustaka: Jennings, Simon. 1987. <i>The Complete Guide To Advace Illustration and Design</i> . New Jersey: Chartwel Books Inc.	5%
15	Mampu menguasai prinsip KARIKATUR	1. Dapat mendeskripsikan prinsip tentang KARIKATUR 2. Menerapkan prinsip KARIKATUR	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Praktek 4 X 50		Materi: Menggambar Karikatur TOKOH, ARTIS IDOLA disandingkan dengan Karikatur Diri Sendiri Pustaka: Lamb, Lynton. 1962. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford: University Pres.	5%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik3. Komposisi, 4. Teknik Pewarnaan, 5. Eksekusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: Lamb, Lynton. 1962. <i>Drawing for Illustration</i> . Oxford: University Pres.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
		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. **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.
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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 29 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 21:22 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

