

	<p style="text-align: center;">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa</p>					<p style="text-align: center;">Kode Dokumen</p>																																																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																								
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Ilustrasi Buku dan Komik **	8821003178	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	5 24 Januari 2026																																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																			
	Fathoni Setiawan, S.Pd., M.Pd., Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.			FERA RATYANINGRUM																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																							
	CPL-8	Mampu menciptakan karya yang orisinal dan inovatif, serta mempresentasikan karya tersebut secara efektif di berbagai forum, baik secara mandiri maupun kolaboratif.																																																																						
	CPL-9	Mampu merancang, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.																																																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																							
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu merancang, mengembangkan, dan menghasilkan ilustrasi buku dan komik yang orisinal dan kreatif, dengan menggunakan berbagai media dan teknologi																																																																						
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan media visual berupa buku ilustrasi atau komik yang inovatif sebagai sumber belajar atau sebagai produk kreatif untuk wirausaha.																																																																						
	Matrik CPL - CPMK																																																																							
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">CPMK</td> <td style="width: 33%;">CPL-8</td> <td style="width: 33%;">CPL-9</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-8	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
CPMK	CPL-8	CPL-9																																																																						
CPMK-1	✓																																																																							
CPMK-2		✓																																																																						
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <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> <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	Matakuliah pilihan ini mengkaji tentang pemahaman dan penerapan teknik, jenis, dan gaya ilustrasi untuk kebutuhan pada media cetak. Meliputi ilustrasi untuk editorial, book publishing, children book, dan komik serta graphic novel. Perkuliahan dilakukan melalui perancangan proyek, mahasiswa terlebih dahulu melakukan studi karakter dan setting, studi lapangan dan pemahaman terhadap karakter media yang akan digunakan, serta karakter sasaran yang dituju.																																																																							
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"> 1. Alan. 2003. Childrens book cover . USA: Powers. 2. Bang, Molly. 2000. Picture this : How pictures work . Boston: Seaster books 3. Bunanta, Murti. 2000. Cerita rakyat Indonesia . Jakarta: kelompok pecinta buku anak 4. Harthan, John. 1997. The history of the illustrated book, the western traditional. London : Thames & Houston 5. Scott Mc.Cloud. 2006. Making Comics; Story telling secret of comics, manga, graphic novel. London: William morrow. 6. Tony Caputo, Harlan Ellison. 2002. Visual story telling : The Art and Technique. Watson-Guption 7. Matin Salisbury. 2004. Illustrating childrens book: Creating pictures for publication . Barrons education 8. Ana Benaroya. 2013. Illustration next; Contemporary creative collaboration. Thames & Hudson 																																																																							
	Pendukung :																																																																							

Dosen Pengampu		Kartika Herlina Candraning Shiam, S.Pd., M.Pd. Fathoni Setiawan, S.Pd., M.Pd.					
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	Mahasiswa mampu menganalisis isi kontrak kuliah untuk memahami hak, kewajiban, strategi pembelajaran, dan capaian yang akan dicapai selama satu semester.	Mhs dapat menjelaskan ruang lingkup ilustrasi buku dan komik	Kriteria: Mahasiswa memperoleh nilai 100 apabila dapat menjawab pertanyaan dgn betul Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan kuiz 3 X 50		Materi: Menguasai ruang lingkup menggambar ilustrasi Pustaka: Ana Benaroya. 2013. <i>Illustration next; Contemporary creative collaboration.</i> Thames & Hudson	5%
2	Mahasiswa mampu mengevaluasi karakteristik ilustrasi buku fiksi dan non-fiksi berdasarkan pendekatan visual yang sesuai dengan isi dan tujuan bacaan.	Mhs dapat membuat ilustrasi buku pelajaran	Kriteria: Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas. 6 X 50		Materi: Pengertian, fungsi dan tujuan menggambar ilustrasi buku dan komik Pustaka:	5%
3	Mahasiswa mampu mengkaji dan menyusun konsep ilustrasi buku non-fiksi serta desain cover melalui konsultasi berdasarkan analisis konten dan kebutuhan pembaca.	Mhs dapat membuat ilustrasi buku pelajaran	Kriteria: 1. Gambar ilustrasi sesuai dgn tema yg telah ditentukan. 2. Kesesuaian konsep ilustrasi, teknik dan visual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas. 6 X 50		Materi: Menggambar ilustrasi Pustaka: Harthan, John. 1997. <i>The history of the illustrated book, the western traditional.</i> London : Thames & Houston	5%
4	Mahasiswa mampu merealisasikan ilustrasi dan cover buku non-fiksi berdasarkan masukan konsultasi dengan mempertimbangkan teknik, isi, dan fungsi visual.	Mhs dapat membuat ilustrasi cover buku pelajaran	Kriteria: Tugas ilustrasi sesuai dengan tema ilustrasi cover buku pelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		Materi: Ilustrasi buku Pustaka: Harthan, John. 1997. <i>The history of the illustrated book, the western traditional.</i> London : Thames & Houston	5%
5	Mahasiswa mampu menyusun dan merefleksikan hasil akhir ilustrasi dan cover buku non-fiksi ke dalam format presentasi atau portofolio siap terbit.	Mhs dapat menyelesaikan Ilustrasi Buku Non Fiksi dan Cover	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik, karakter dan adegan panel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Teknik pembuatan ilustrasi buku fiksi 6 X 50		Materi: Menggambar ilustrasi prosedur/langkah2 pembuatan karya seni Pustaka:	5%
6	Mahasiswa mampu mengkaji narasi dan karakter dalam buku fiksi untuk menyusun ilustrasi dan desain cover yang imajinatif dan komunikatif.	Mhs dapat membuat ilustrasi buku fiksi	Kriteria: Tugas sesuai dengan konsep, teknik dan visual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Teknik pembuatan ilustrasi buku fiksi 6 X 50		Materi: Menggambar ilustrasi buku langkah2 pembuatan karya seni Pustaka:	5%
7	Mahasiswa mampu mengembangkan progres ilustrasi buku fiksi dan cover yang sesuai dengan hasil konsultasi dan analisis gaya visual.	Mhs dapat membuat ilustrasi cover buku fiksi	Kriteria: Tugas sesuai degn tema, fungsi artistik, dan karakter Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		Materi: Merancang cover buku seni budaya Pustaka:	5%

8	Mahasiswa mampu menyajikan ilustrasi dan cover buku fiksi sebagai bentuk evaluasi tengah semester (UTS) dengan memperhatikan kualitas naratif dan estetika.	Pengumpulan Ilustrasi Buku Fiksi dan Cover (UTS) tepat sesuai rancangan	Kriteria: Tugas sesuai dgn tema, fungsi artistik dan karakter Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Tugas 3 X 50		Materi: Karya cover buku seni budaya Pustaka:	15%
9	Mahasiswa mampu menganalisis struktur dan elemen dalam komik strip konvensional untuk memahami alur cerita, visualisasi tokoh, dan dinamika panel.	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan adegan karakter pada panel Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas 3 X 50		Materi: Pengertian, tujuan, fungsi komik Pustaka:	5%
10	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep cerita komik strip konvensional melalui konsultasi naskah, sketsa, dan eksplorasi teknis visual.	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50		Materi: Prosedur pembuatan komik Pustaka:	5%
11	Mahasiswa mampu memproduksi progres komik strip konvensional dengan menerapkan kemampuan naratif dan teknis gambar manual secara efektif.	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50		Materi: Merancang pembuatan komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	5%
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi perbedaan pendekatan konvensional dan digital dalam komik strip sebagai landasan produksi karya digital.	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50		Materi: Pembuatan komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	5%
13	Mahasiswa mampu menyusun konsep dan teknik produksi komik strip digital melalui konsultasi estetika, teknis, dan naratif.	Mhs dapat membuat komik pendek digital	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50		Materi: Pembuatan komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	5%
14	Mahasiswa mampu merealisasikan progres komik strip digital dengan memanfaatkan software desain serta memperhatikan unsur visual storytelling.	Mhs dapat membuat komik pendek digital	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50		Materi: Pembuatan komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	5%
15	Mahasiswa mampu mendesain dua cover buku yang komunikatif dan estetis, sesuai dengan tema, segmentasi pembaca, dan gaya ilustratif.	Mhs dapat membuat cover komik	Kriteria: Tugas sesuai dengan tema Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		Materi: Pembuatan komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	5%

16	Mahasiswa mampu menyusun dan mengumpulkan dua jilid buku komik strip sebagai karya akhir (UAS) yang mencerminkan proses berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan teknis.	menghasilkan gambar ilustrasi buku	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dgn berpedoman pd IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	luring/offline		Materi: Karya komik tentang cerita rakyat di Indonesia Pustaka:	15%
----	--	------------------------------------	---	----------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
3.	Penilaian Praktikum	15%
		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 studinya 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 28 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



NIDN 0024019104



