



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Program Studi S1 Seni Rupa Murni**

**Kode  
Dokumen**

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK			BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan					
Ilustrasi Buku dan Komik ***		9020103023				T=3	P=0	ECTS=4.77		6		6 Desember 2025				
OTORISASI		Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi						
										INDAH CHRYSANTI ANGGE						
Model Pembelajaran	Case Study															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)															
	Matrik CPL - CPMK															
		<div>CPMK</div>														
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)														
			CPMK	<div>Minggu Ke</div> <div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>11</div><div>12</div><div>13</div><div>14</div><div>15</div><div>16</div></div>												
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 :															
	<div>1. Alan. 2003. Childrens book cover . USA: Powers.</div> <div>2. Bang, Molly. 2000. Picture this : How pictures work . Boston: Seaster books</div> <div>3. Bunanta, Murti. 2000. Cerita rakyat Indonesia . Jakarta: kelompok pecinta buku anak</div> <div>4. Harthan, John. 1997. The history of the illustrated book, the western traditional. London : Thames &amp; Houston</div> <div>5. Scott Mc.Cloud. 2006. Making Comics; Story telling secret of comics, manga, graphic novel. London: William morrow.</div> <div>6. Tony Caputo, Harlan Ellison. 2002. Visual story telling : The Art and Technique. Watson-Guption</div> <div>7. Matin Salisbury. 2004. Illustrating childrens book: Creating pictures for publication . Barrons education</div> <div>8. Ana Benaroya. 2013. Illustration next; Contemporary creative collaboration. Thames &amp; Hudson</div>															
	Pendukung :															
Dosen Pengampu	Drs. Imam Zaini, 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	Memahami ruang lingkup ilustrasi buku dan komik	Mhs dapat menjelaskan ruang lingkup ilustrasi buku dan komik	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa memperoleh nilai 100 apabila dapat menjawab pertanyaan dgn betul	Ceramah, demonstrasi dan kuiz 3 X 50			0%
2	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi buku pelajaran	Mhs dapat membuat ilustrasi buku pelajaran	<b>Kriteria:</b> 1. Gambar ilustrasi sesuai dgn tema yg telah ditentukan. 2. Menggunakan teknik hitam putih	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas. 6 X 50			0%
3	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi buku pelajaran	Mhs dapat membuat ilustrasi buku pelajaran	<b>Kriteria:</b> 1. Gambar ilustrasi sesuai dgn tema yg telah ditentukan. 2. Menggunakan teknik hitam putih	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas. 6 X 50			0%
4	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi cover buku pelajaran	Mhs dapat membuat ilustrasi cover buku pelajaran	<b>Kriteria:</b> Tugas ilustrasi sesuai dengan tema ilustrasi cover buku pelajaran	Ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50			0%
5	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi buku fiksi	Mhs dapat membuat ilustrasi buku fiksi	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik, karakter dan adegan panel	Teknik pembuatan ilustrasi buku fiksi 6 X 50			0%
6	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi buku fiksi	Mhs dapat membuat ilustrasi buku fiksi	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik, karakter dan adegan panel	Teknik pembuatan ilustrasi buku fiksi 6 X 50			0%
7	Mhs menguasai pembuatan ilustrasi cover buku fiksi	Mhs dapat membuat ilustrasi cover buku fiksi	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dgn tema, fungsi artistik, dan karakter adegan pada panel	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50			0%
8	Mhs menguasai digitalisasi ilustrasi cover buku fiksi	Mhs dapat membuat digitalisasi ilustrasi cover buku fiksi	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dgn tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel	Tugas 3 X 50			0%
9	Mhs menguasai pembuatan skenario komik pendek	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan adegan karakter pada panel	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas 3 X 50			0%
10	Mhs menguasai pembuatan skenario komik pendek	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50			0%
11	Mhs menguasai pembuatan skenario komik pendek	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50			0%
12	Mhs menguasai pembuatan skenario komik pendek	Mhs dapat membuat skenario komik pendek	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema, fungsi artistik dan karakter adegan pada panel	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 9 X 50			0%

13	Mhs menguasai pembuatan komik pendek digital	Mhs dapat membuat komik pendek digital	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50			0%
14	Mhs menguasai pembuatan komik pendek digital	Mhs dapat membuat komik pendek digital	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50			0%
15	Mhs menguasai pembuatan cover komik	Mhs dapat membuat cover komik	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai dengan tema	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50			0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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.