





Mata Kuliah	Ilustrasi Dasar	Tanggal	(1 November 2023)
Kode MK	DKV102	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
Dosen Pengembang RPS, Ttd	Koordinator Keilmuan, Ttd	Kepala Program Studi, Ttd	Dekan Ttd
 Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	 Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	 Retno Purwanti M, S.Sn., M.Ds.	 Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DKV-CPL-03
	23-DKV-CPL-04
	23-DKV-CPL-06

Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan intrapreneurship.

Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.

Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional.
	23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi.
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0314	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan karya ilustratif yang kreatif, inovatif, dan profesional.
	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.
	23-DKV-SCPMK-0331	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri.
	23-DKV-SCPMK-0413	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban melalui teknik dan medium gambar
	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DKV-SCPMK-1012	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya gambar dan ilustratif.
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi.
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0314	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0331	23-DKV-SCPMK-0413	23-DKV-SCPMK-0614	23-DKV-SCPMK-1012	23-DKV-SCPMK-1213
23-DKV-CPMK-031	√						
23-DKV-CPMK-032		√					
23-DKV-CPMK-033			√				
23-DKV-CPMK-041				√			
23-DKV-CPMK-061					√		
23-DKV-CPMK-101						√	
23-DKV-CPMK-121							√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0314	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan karya ilustratif yang kreatif, inovatif, dan profesional.	Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	60%
	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0331	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri.	Unjuk Kerja (presentasi)	40%
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0413	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban melalui teknik dan medium gambar.	Oservasi (praktik)	100%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif.	Oservasi (praktik)	100%
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1012	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya gambar dan ilustratif.	Oservasi (proyek)	100%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi.	Oservasi (proyek)	100%
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dasar tentang teknik-teknik ilustrasi dalam konteks desain yang terdiri dari beberapa topik utama, di antaranya adalah sejarah dan perkembangan ilustrasi, teknik dasar menggambar ilustrasi yang komunikatif, dengan menggunakan media gambar seperti pensil, tinta, pastel, dan cat air dan media pendukung lainnya. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari penggunaan berbagai media seperti kertas, kanvas, dan bahan lainnya untuk menciptakan karya ilustrasi dengan memadukan teknik manual dan rendering digital. Mahasiswa juga akan mempelajari bagaimana memilih dan mengadaptasi teknik ilustrasi yang sesuai dengan konteks dan tujuan desain. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang solid tentang teknik-teknik ilustrasi dalam konteks desain, serta keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya ide-ide kreatif kedalam berbagai kebutuhan karya visual. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan ilustrasi yang berkualitas, kreatif, dan komunikatif.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawasan peran dan kegunaan ilustrasi dalam industri 2. Penyampaian informasi melalui gambar ilustratif 3. Teknik, gaya, dan media yang digunakan dalam ilustrasi 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	4. Ilustrasi manual dan digital 5. Presentasi hasil ilustrasi dalam bentuk portfolio																		
Pustaka	Utama 1. John Harthan. 1981. The History of Illustrated Book, The Western Tradition. Themes and Hudson. 2. Andrew Loomis. 2012. Creative Illustration. Titan Book. 3. Martin Salisbury. 2004. Illustrating Children's Books. A & C Black Publishers Ltd (19 July 2004)																		
	Pendukung 1. The 20 th Century ArtBook, Paidon 2. Giovanni Civaldi , 1995; Drawing Human Anatomy; Cassel, 1995 3. Haroled Von Schmidt, 1983 ; How To Draw Animals; Barnes & Noble, 1983 Architectural Sketching and Rendering. 1984. Techniques for Designer and Artists. Cesar Pelli ed. By Stephen Kliment. Whitney Library of Design.																		
	Perangkat Lunak: PPT	Perangkat Keras: Laptop Proyektor Whiteboard																	
Media Pembelajaran																			
Dosen Pengampu																			
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20	Ujian Akhir Semester	20	Presensi/Kehadiran	10	Tugas	20	Project	20	Kuis	5	Diskusi Kelas	5	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20																		
Ujian Akhir Semester	20																		
Presensi/Kehadiran	10																		
Tugas	20																		
Project	20																		
Kuis	5																		
Diskusi Kelas	5																		
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan untuk menjelaskan dasar ilustrasi, Teknik, gaya, jenis, fungsi serta pengaplikasian dan penggunaan ilustrasi pada media Desain Komunikasi Visual.	Pemahaman terhadap perbedaan teknik, gaya, jenis ilustrasi berdasarkan fungsi dan bagaimana pengaplikasiannya.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengantar MK Ilustrasi, Pengertian / Definisi, teknik, gaya, jenis dan fungsinya pada media DKV.	
2	Kemampuan untuk menjelaskan bagaimana menerjemahkan suasana yang dinamis pada bidang statis hitam putih. Mahasiswa mampu menggabungkan Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif pada 1 bidang datar.	Kepekaan terhadap bentuk objek nyata kompleks. Kemampuan mengaplikasikan hasil Analisa ke dalam bentuk karya visual.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Sketsa ilustrasi suasana, b. Perspektif ruangan 1 titik hilang, c. Gesture manusia.	5%
3	Kemampuan untuk menjelaskan bagaimana menerjemahkan suasana yang dinamis pada bidang statis warna. Mahasiswa mampu menggabungkan Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif pada 1 bidang datar.	Kemampuan mengaplikasikan hasil Analisa ke dalam bentuk karya visual.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Ilustrasi suasana, b. Perspektif ruangan 1 titik hilang, c. Gesture manusia,	5%
4	Mahasiswa memahami bagaimana menerjemahkan bentuk objek organik nyata pada bidang datar dengan Teknik basah.	Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	a. Teknik arsir warna. b. Teknik Pensil Warna c. Detail ilustrasi	
5			a.Edukatif b.Otentik	a. Ceramah/Tatap Muka		a. Sketsa ilustrasi objek.	10%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
6		Kemampuan membuat ilustrasi objek 3 dimensi di atas bidang 2 dimensi. Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.	c.Objektif/Relevansi	b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Ilustrasi objek b. Teknik cat air.	
7	Kemampuan untuk menggambar objek bergerak (hewan) dengan berbagai gaya ilustrasi nonrealistik (surealis, abstraksi, dan lain-lain). Mahasiswa mampu menganalisa objek kompleks bergerak yang ada di sekitarnya	Pemahaman gaya ilustrasi. Kemampuan menerjemahkan objek kompleks hewan ke dalam ilustrasi non-realis. Kemampuan menggabungkan Teknik kering dan basah.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Gestur hewan b. Gaya ilustrasi, c. Teknik pensil warna cat air dan cat poster.	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						
9	Kemampuan untuk menjelaskan bagaimana menerjemahkan kegiatan manusia berinteraksi dengan benda organik/geometris nyata pada bidang datar dengan Teknik basah.	Kemampuan membuat ilustrasi objek 3 dimensi di atas bidang 2 dimensi. Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Sketsa ilustrasi objek. b. Gestur manusia c. Struktur benda d. Teknik cat poster.	10%
10							
11	Kemampuan untuk membuat ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan. Mahasiswa memahami kebutuhan ilustrasi cover buku.	Kemampuan memvisualisasikan isi buku ke dalam ilustrasi cover. Kemampuan penggunaan gaya dan teknik ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz	a. Gaya ilustrasi b. Teknik pensil warna, cat air dan cat poster.	5%
12					Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
13	Kemampuan untuk membuat ilustrasi identitas.	Kemampuan memvisualisasikan identitas produk ke dalam ilustrasi	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Gaya ilustrasi b. Teknik pensil warna, cat air dan cat poster.	10%
14	Kemampuan untuk menjelaskan kebutuhan ilustrasi kemasan.	kemasan. Kemampuan penggunaan gaya dan teknik ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>			
15	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi secara digital.	Kemampuan Teknik digital. Kemampuan teknik gaya ilustrasi karikatur.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		a. Ilustrasi digital, b. Photoshop	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						