





Mata Kuliah	Ilustrasi & Pengolahan Gambar Digital		Tanggal	(27 November 2023)
Kode MK	DKV207		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori )	1	Semester	3
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	<b>23-DKV-CPL-03</b>	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 <i>intrapreneurship</i> .

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<b>23-DKV-CPL-06</b>	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.
	<b>23-DKV-CPL-10</b>	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.
	<b>23-DKV-CPL-12</b>	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.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	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-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	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
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>		
	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-0331	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri.
	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.
	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
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>		

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

		23-DKV-SCPMK-0314	23-DKV-SCPMK-0331	23-DKV-SCPMK-0614	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-1012	23-DKV-SCPMK-1213
23-DKV-CPMK-031	√						
23-DKV-CPMK-033		√					
23-DKV-CPMK-061			√				
23-DKV-CPMK-062				√			
23-DKV-CPMK-101						√	
23-DKV-CPMK-121							√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
<b>23-DKV-CPL-03</b>	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)	50%
	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0331	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri.	Partisipasi (kuis)	50%
<b>23-DKV-CPL-06</b>	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif	Observasi (proyek)	50%
	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Observasi (praktik)	50%
<b>23-DKV-CPL-10</b>	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	Observasi (proyek)	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
<b>23-DKV-CPL-12</b>	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	Observasi (proyek)	100%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		<p>Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan pengalaman praktis dalam teknik-teknik ilustrasi digital yang merupakan lanjutan dari mata kuliah ilustrasi dasar. Mata kuliah ini terdiri dari beberapa topik utama, di antaranya adalah pengenalan <i>software</i> ilustrasi digital, penggunaan teknik menggambar dengan tablet grafis, teknik-teknik dasar ilustrasi digital, serta aplikasi ilustrasi digital dalam berbagai konteks, seperti ilustrasi editorial, ilustrasi buku anak-anak, dan ilustrasi karakter. Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik ilustrasi digital mulai dari dasar-dasarnya, seperti penggunaan layer, seleksi warna, penggunaan <i>brush</i> dan pensil digital, hingga teknik-teknik yang lebih kompleks, seperti <i>masking</i>, <i>blending</i>, dan manipulasi foto. Selain itu, mahasiswa juga akan diberikan pemahaman tentang karakteristik dan kelebihan dari berbagai jenis <i>software</i> ilustrasi digital yang sering digunakan dalam industri kreatif. Selama kuliah, mahasiswa akan diberikan latihan dan tugas-tugas untuk mempraktikkan pemahaman mereka tentang teknik-teknik ilustrasi digital dan aplikasinya dalam industri kreatif. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang solid tentang teknik-teknik ilustrasi digital, serta keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya dalam karya visual. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan teknologi ilustrasi digital secara efektif dan kreatif dalam menciptakan karya ilustrasi digital yang kreatif dan komunikatif.</p>			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Ilustrasi digital</li> <li>2. Teknik dasar Ilustrasi digital</li> <li>3. Ilustrasi berbasis vektor vs bitmap</li> <li>4. Palet warna</li> <li>5. Ilustrasi digital dalam desain grafis</li> <li>6. Efek khusus</li> <li>7. Proyek dan portfolio ilustrasi digital</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b>			
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Denia Zilber. 2016; Digital Painting Techniques. 3dtotal publishing</li> <li>2. Adobe Press, Adobe Illustrator Classroom in a Book (2022 release). Adobe Press, 2022</li> <li>3. Adobe Press, Adobe Photoshop Classroom in a Book (2022 release). Adobe Press, 2022</li> </ol>			
		<b>Pendukung</b>			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>																		
	Adobe Photoshop Adobe Illustrator																		
	<b>Perangkat Keras:</b>																		
	Laptop Proyektor																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<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 ilustrasi digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		Pengantar ilustrasi digital	

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)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
2	Kemampuan untuk menjelaskan Perangkat lunak ilustrasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Perangkat lunak ilustrasi digital	5%
3	Kemampuan untuk mengolah teknik dasar ilustrasi digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Teknik dasar ilustrasi digital	5%
4	Kemampuan untuk mengolah stilisasi dalam Ilustrasi Digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Stilisasi dalam Ilustrasi Digital	5%
5	Kemampuan untuk menganalisis Ilustrasi Berbasis Vektor vs. Bitmap	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Ilustrasi Berbasis Vektor vs. Bitmap	

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 untuk menerapkan komposisi pada ilustrasi digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Penyusunan Komposisi	5%
7	Kemampuan untuk mengolah palet warna	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Menggunakan Palet Warna	5%
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						
9	Kemampuan untuk mengolah teknik ilustrasi spesifik seperti karakter, lingkungan, dll	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Teknik Keterampilan Spesifik (karakter, lingkungan, dll)	5%
10	Kemampuan untuk menganalisis Ilustrasi Digital dalam Desain Grafis	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Ilustrasi Digital dalam Desain Grafis	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)			(7)	
				<b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>			
11	Kemampuan untuk mengolah kombinasi warna & tekstur	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Kombinasi warna & tekstur	
12	Kemampuan untuk mengolah Efek Khusus dalam Ilustrasi Digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Efek Khusus dalam Ilustrasi Digital	5%
13	Kemampuan untuk menerapkan Ilustrasi untuk berbagai medium (Medsos, web, game, dll)	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Pembuatan Ilustrasi untuk berbagai medium (Medsos, web, game, dll)	
14	Kemampuan untuk menganalisis penilaian dan kritik dalam Ilustrasi Digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		Penilaian dan Kritik dalam Ilustrasi Digital	



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)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
15	Kemampuan untuk merancang Proyek dan Portofolio Ilustrasi Digital	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Proyek dan Portofolio Ilustrasi Digital	10%
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b> <b>UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						