



**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM STUDI D3**

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Ilustrasi Digital	DK 302	Mata kuliah Ketrampilan Khusus	3	3	14 Juli 2024
<b>Otorisasi</b>		<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Ketua Jurusan</b>	
		 Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.		  Dwisanto Sayogo, M. Ds.	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>				
	KU 1	Mampu mengoperasikan berbagai jenis <i>software</i> grafis dan multi media.			
	KU 2	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur.			
	KU 3	Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.			
	KU 4	Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya.			
	KU 5	Mampu menyusun laporan hasil perancangan dan mempresentasikannya secara efektif dan komunikatif.			
	KU 7	Mampu memilih dan mengaplikasikan huruf yang spesifik sesuai dengan konsep desain dan target audience yang dituju.			
	KU12	Mampu mengolah informasi/tulisan kedalam bentuk gambar/ilustrasi yang menarik dengan teknik manual bertemakan budaya nusantara.			
	KU13	Mampu secara pasif menggunakan kosa kata bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar.			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
KK 2	Mampu merancang dan mendisain portofolio sebagai media <i>personal branding</i> dalam bentuk media cetak dan media daring.				
KK 6	Mampu mengeksplorasi program ilustrasi untuk membuat gambar vektor dan gambar <i>bitmap</i> .				

	KK 9 KK 10 KK 11 PP 1 PP 7 PP 8 PP 10 PP 11 PP 13	Mampu menerapkan etika profesi. Mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan. Mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM dan Pariwisata sesuai dengan skill/kompetensi yang dimilikinya. Menguasai konsep dan prinsip dasar kewirausahaan. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. Menguasai pengetahuan tentang prinsip prinsip dasar komunikasi visual. Menguasai pengetahuan tentang etika profesi. Menguasai pengetahuan tentang tahapan proses perancangan karya komersial. Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan.
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan ilustrasi digital, mulai dari personal branding hingga mampu mempresentasikan hasil portofolionya sendiri.	
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Personal branding.</li> <li>2. Presentasi personal branding.</li> <li>3. Implementasi personal branding.</li> <li>4. Personal branding karakter.</li> <li>5. Merancang ilustrasi desain kaos bertema nusantara wisata daerah.</li> <li>6. Teknik tradigital.</li> <li>7. Ilustrasi adegan / suasana bertema nusantara.</li> <li>8. Menyusun portofolio ilustrasi digital.</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	-	
<b>Media Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, Google Slides, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Procreate, Ibis Paint, dan soft ware pengolah karya ilustrasi digital lainnya.</li> <li>2. Perangkat Keras : Perkakas perancangan grafis maupun untuk penulisan.</li> </ol>	
<b>Team Teaching</b>	-	
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	-	

Minggu	SUB CPMK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT NILAI
1-7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami ilustrasi adegan</li> <li>2) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami personal branding</li> <li>3) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami implementasi personal branding</li> <li>4) Mahasiswa melakukan presentasi personal branding</li> <li>5) Mahasiswa merancang desain kaos bertema nusantara wisata daerah</li> <li>6) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami implementasi teknik tradigital pada pembuatan karya ilustrasi digital</li> </ol>	<p>Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (S1)</p> <p>Memiliki nasionalisme dan rasa tanggungjawab pada bangsa dan negara (S2)</p> <p>Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S3)</p> <p>Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas. berdasarkan agama, moral, dan etika (S4)</p> <p>Memiliki jiwa kemandirian dan semangat kewirausahaan (S5)</p> <p>Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi (S6)</p> <p>Menguasai konsep dan prinsip dasar kewirausahaan (PP1)</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>Memahami materi dengan baik</p> <p>Mampu menciptakan personal branding diri sendiri</p> <p>Mampu menganalisa dan membuat portofolio yang sesuai dengan hasil analisa, terutama analisa pasar</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b></p> <p>Diskusi umum</p> <p>Presentasi</p> <p>Karya</p>	Teori & diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengantar umum mata kuliah portofolio &amp; kontrak kuliah portofolio</li> <li>2) Mahasiswa mencatat &amp; memahami materi kuliah portofolio</li> </ol>	60 %

		<p>Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya (PP7)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang prinsip prinsip dasar komunikasi visual (PP8)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang etika profesi (PP10)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang tahapan proses perancangan karya komersial (PP11)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan (PP13)</p> <p>Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media (KU1)</p> <p>Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur (KU2)</p>				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik (KU3)</p> <p>Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU4)</p> <p>Mampu menyusun laporan hasil perancangan dan mempresentasikannya secara efektif dan komunikatif (KU5)</p> <p>Mampu memilih dan mengaplikasikan huruf yang spesifik sesuai dengan konsep desain dan target audience yang dituju (KU7)</p> <p>Mampu mengolah informasi/tulisan kedalam bentuk gambar/ilustrasi yang menarik dengan teknik manual bertemakan budaya nusantara (KU12)</p> <p>Mampu secara pasif menggunakan kosa kata bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar (KU13)</p> <p>Mampu merancang dan mendisain</p>				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>portofolio sebagai media personal branding dalam bentuk media cetak dan media daring (KK2)</p> <p>Mampu mengeksplorasi program ilustrasi untuk membuat gambar vektor dan gambar bitmap (KK6)</p> <p>Mampu menerapkan etika profesi (KK9)</p> <p>Mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan (KK10)</p> <p>Mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM dan Pariwisata sesuai dengan skill/kompetensi yang dimilikinya (KK11)</p>				
8-15	<p>1) Mahasiswa membuat karya ilustrasi adegan / suasana bertema nusantara</p> <p>2) Mahasiswa membuat karya ilustrasi dan menyusun portofolio ilustrasi digital</p>	<p>Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (S1)</p> <p>Memiliki nasionalisme dan rasa tanggungjawab pada bangsa dan negara (S2)</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>Memahami materi dengan baik</p> <p>Mampu menciptakan personal branding diri sendiri</p> <p>Mampu menganalisa dan membuat portofolio yang sesuai dengan hasil</p>	Teori & diskusi	<p>1) Mahasiswa mencatat &amp; memahami materi kuliah ilustrasi digital</p> <p>2) Mahasiswa menyusun portofolio ilustrasi digital</p>	40%

		<p>Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S3)</p> <p>Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas. berdasarkan agama, moral, dan etika (S4)</p> <p>Memiliki jiwa kemandirian dan semangat kewirausahaan (S5)</p> <p>Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi (S6)</p> <p>Menguasai konsep dan prinsip dasar kewirausahaan (PP1)</p> <p>Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya (PP7)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang prinsip prinsip dasar komunikasi visual (PP8)</p>	<p>analisa, terutama analisa pasar</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b></p> <p>Diskusi umum Presentasi Karya</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>Menguasai pengetahuan tentang etika profesi (PP10)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang tahapan proses perancangan karya komersial (PP11)</p> <p>Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan (PP13)</p> <p>Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media (KU1)</p> <p>Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur (KU2)</p> <p>Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik (KU3)</p> <p>Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU4)</p> <p>Mampu menyusun laporan hasil perancangan dan mempresentasikannya</p>				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>secara efektif dan komunikatif (KU5)</p> <p>Mampu memilih dan mengaplikasikan huruf yang spesifik sesuai dengan konsep desain dan target audience yang dituju (KU7)</p> <p>Mampu mengolah informasi/tulisan kedalam bentuk gambar/ilustrasi yang menarik dengan teknik manual bertemakan budaya nusantara (KU12)</p> <p>Mampu secara pasif menggunakan kosa kata bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar (KU13)</p> <p>Mampu merancang dan mendisain portofolio sebagai media personal branding dalam bentuk media cetak dan media daring (KK2)</p> <p>Mampu mengeksplorasi program ilustrasi untuk membuat</p>				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>gambar vektor dan gambar bitmap (KK6)</p> <p>Mampu menerapkan etika profesi (KK9)</p> <p>Mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan (KK10)</p> <p>Mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM dan Pariwisata sesuai dengan skill/kompetensi yang dimilikinya (KK11)</p>				
--	--	--	--	--	--	--