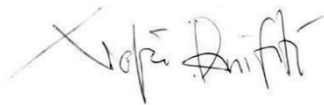




**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1**

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Ilustrasi Digital	406	Matakuliah Ket. Khusus	3	4	25 Feb 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Nofria Doni Fitri, M.Sn.	 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
		1. Mampu mengaplikasikan teknik menggambar manual dan digital dalam merancang gambar ilustrasi dengan memperhatikan komposisi gambar dengan baik untuk menghasilkan karya ilustrasi yang artistik, komunikatif sesuai tujuan pembuatannya. (KU 9). 2. Mahasiswa mampu mengetahui fungsi dan dapat menggunakan peralatan serta perangkat menggambar baik manual maupun digital untuk menciptakan karya ilustrasi dengan cerita rakyat (legenda) dan figur imajinatif dengan baik, artistik dan sesuai tujuan. 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan karya ilustrasi digital dengan menggunakan bahasa komunikasi yang baik dan efektif. 4. Mampu menggambar sesuai prosedur yang dapat dipertanggungjawabkan dalam mempergunakan teknologi Artificial Inteligent dengan berdasarkan pada gambar manual.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				

	KK	1. Mahasiswa mampu menggunakan <i>pencil</i> untuk menghasilkan karya ilustrasi manual dengan objek manusia, alam dan figur imajinatif. 2. Mampu mengatur sudut pandang yang tepat untuk objek sesuai dengan karakter dan kesan yang ingin di capai dengan baik. 3. Mahasiswa mampu memodifikasi <i>gambar</i> dari sketsa kasar, sketsa halus dan sketsa final untuk memudahkan dalam generate Ai. 4. Mampu merancang gambar ilustrasi dengan style yang baik dan artistik. 5. Mampu memusatkan perhatian karakter tokoh dan kesan suasana pada gambar. 6. Mahasiswa mampu menyampaikan ide dan gagasannya melalui ilustrasi dengan komunikasi yang baik
--	----	--

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah wajib berisi tentang pengetahuan teknik dasar menggambar menggunakan media digital dan mengaplikasikan teknologi <i>artificial Intelligent</i> dan prinsip menggambar yang informatif dan artistik. Mengetahui teknik pencahayaan dan pengetahuan komposisi untuk dapat menghasilkan karya ilustrasi digital yang komunikatif dan artistik. Pengetahuan terkait berbagai aplikasi olah gambar <i>artificial intelligent</i> yang sesuai dengan jenis gambar. Mengetahui pengolahan gambar berdasarkan prompt yang tepat. Teknik <i>editing</i> gambar di <i>software Adobe Photoshop</i> untuk memperbaiki hasil gambar ilustrasi. Bertanggung jawab kepada pekerjaan dan bersikap professional di tugas akhir mata kuliah.
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar Ilustrasi Digital. Prinsip perubahan gambar dari manual ke digital. 2. Pengertian ilustrasi dan Jenis Jenis Ilustrasi. Ruang lingkup ilustrasi, gaya ilustrasi dan media untuk karya ilustrasi 3. Pengetahuan Komposisi dalam Ilustrasi digital 4. Penguasaan gambar dan bidang gambar. 5. Analisa Sketsa kasar dan sketsa halus (sketsa final) 6. Pengaplikasian karya ilustrasi digital ke dalam desain buku 7. Penggunaan teknologi Ai untuk rangangan gambar yang terpilih. 8. Evaluasi karya dalam format bentuk buku dan print out karya. 9. Perancangan figur imajinatif 10. Figur imajinatif mualai dari bentuk dasar dan komponen yang melekat pada tubuh figur imajinatif 11. Kritik karya gambar ilustrasi digital (teknis dan estetika gambar) 12. Komposisi gambar – elemen visual, sudut pandang, dan estetika 13. Penggunaan Ai yang berdasarkan pada gambar manual.
Pustaka	1. Teknik Menggambar Manual dan Gambar <i>Ilustrasi Teknik Digital</i> 2. Software menggambar digital 3. Komposisi gambar 4. Artificial Inteligent (Ai)
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak: <i>Microsoft Word, Adobe Photoshop Cs</i> 2. Perangkat Keras: Komputer dengan Ram suport program grafis, <i>digital pen tablet</i>
Team Teaching	Nofria Doni Fitri, M. Sn
Mata Kuliah Syarat	Ilustrasi Manual

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	BOBOT NILAI %
--------	---	-----------	-------------------------------------	------------------------	-------------------------------------	---------------------

1-4	Mahasiswa memahami teknik menggambar manual di atas kertas dengan memperhatikan 1. Besaran objek yang digambar dengan ruang kosong di kertas gambar 2. Memahami berbagai macam karakter objek dan karakter permukaan benda yang digambar. 3. Memahami tujuan menggambar baik; (promosi dan ekspresi)	Ketepatan dalam menjelaskan menganalisa objek yang digambar dari aspek visual. dan teknik menggambar. Tercapai Tujuan menggambar ilustrasi	Kriteria: Analisa objek tepat Pahami dimensi, distorsi dalam gambar Bentuk Penilaian: Diskusi, analisa, evaluasi	Teori, Analisa, <i>brainstorming</i>, praktik dan diskusi (50'x 3 x 4 Pertemuan)	Kelby, S. (2011). <i>The Digital Painting Book</i>. Peachpit Press. 3dtotal Publishing. (2016). <i>Digital Painting Techniques: Volume 8</i>. 3dtotal Publishing.	20
-----	---	--	--	--	---	----

5-7	Mahasiswa mampu menganalisa dan menggambar objek, konsep proporsional, pencahayaan, dan sudut pandang dan komposisi melalui tahapan yang jelas, yaitu; 1. Memahami objek utama dalam gambar dan penempatannya. 2. Memahami prinsip Pengambilan gambar, manusia, tumbuhan dan alam benda serta kombinasinya. mampu menempatkan objek dengan komposisi yang dinamis dan ideal dengan bidang gambar. 3. Evaluasi karya (gambar yang informatif dan imajinatif memenuhi kriteria artistik)	Ketepatan dalam analisa objek utama/ cerita utama pada gambar. Terampil menggunakan alat gambar manual dan digital sesuai kebutuhan. Hasil karya informatif dan artistik	Kriteria: Ketepatan analisa, identifikasi dan pengaplikasian. Tepat dalam menggunakan alat dan media gambar Bentuk Penilaian: Diskusi, Presentasi Evaluasi karya	Tutorial, Analisa objek, Analisa faktor proporsional Diskusi, praktik dan presentasi. (50'x 3 x 3 Pertemuan)	Adobe Creative Team. (2018). <i>Adobe Photoshop CC Classroom in a Book</i>. Adobe Press. Houston, G. (2016). <i>Illustration that Works: Professional Techniques for Artistic and Commercial Success</i>. Rockport Publishers	30
	4. Menganalisa hasil gambar					

8-14	Mahasiswa mampu mengaplikasikan gambar ke dalam format buku dengan memperhatikan: 1. Prinsip-prinsip me layout 2. Prinsip-prinsip desain 3. Mampu menata gambar ilustrasi secara berurutan dari naskah, sketsa kasar, sketsa halus hingga ke gambar final. 4. Menciptakan komposisi elemen yang digunakan dengan baik. 5. Memahami teknik mengaplikasikan karya manual ke teknologi Ai. 6. Mampu menge edit karya yang digenerate oleh Ai.	Terampil dalam mengatur layout dan komponen lain dalam buku. Memahami arah alur pandang yang baik dalam mendesain buku.	Kriteria: Dapat menghasilkan karya yang artistik Bentuk Penilaian: Pada kelengkapan file karya mulai dari naskah hingga karya final.	Perencanaan, Diskusi, Praktik studio (50'x 3 x 7 Pertemuan)	3dtotal Publishing. (2013). <i>Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth</i>. 3dtotal Publishing	30
15	Mahasiswa mampu menyajikan Karya Ilustrasi Digital untuk tujuan informasi dan apresiasi artistik.	Ketepatan memilih gaya gambar, mengkoreksi hasil karya. Mempresentasikan hasil karya dengan media yang tepat	Kriteria: Karya ilustrasi digital berkualitas baik informatif dan artistik. Bentuk Penilaian: Presentasi karya	Praktik: Pameran karya diskusi, dan evaluasi (50'x 3 x 1 Pertemuan)	Loomis, A. (1947). <i>Creative Illustration</i>. Viking Press. Beccia, C. (2012). <i>Digital Painting for the Complete Beginner</i>. Watson-Guption.	20

--	--	--	--	--	--	--

B. Rencana Evaluasi				
no	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Pemahaman teknis dan penerapan	Kuiz dan Presensi	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran dalam perkuliahan satu semester dan menjawab pertanyaan di kelas teori
2	Pemahaman pokok bahasan	Tugas	20	Hasil capaian
3	Kognitif/ pengetahuan	Ujian Tengah Semester	30	Hasil capaian kualitas karya UTS dan presentasi karya foto
4	Soft skill dan Psikomotorik	Ujian Akhir Semester	40	Hasil capaian kualitas karya UAS dan presentasi karya foto di pameran