



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	30 September 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.		 Dwisanto Sayogo, M. Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 1	Mampu mengoperasikan berbagai jenis <i>software</i> grafis dan multi media			
	KU 2	Mampu menunjukan 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			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
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
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan ilustrasi digital, mulai dari personal branding hingga mampu mempresentasikan hasil portofolionya sendiri	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar Ilustrasi Digital 2. Teknik Brush dan Pembuatan Ilustrasi DTIYS 3. Personal Branding untuk Ilustrator 4. Ilustrasi Kartu Nama dan Teknik Coloring 5. Ilustrasi Stiker Digital 6. Ilustrasi untuk Desain Baju (Tema Nusantara) 7. Ilustrasi Adegan (Scene Illustration) 8. Pengembangan & Revisi Ilustrasi 9. Ilustrasi tema bebas: Eksplorasi kreativitas dalam tema bebas & Pengembangan personal style 10. Art Block & Manajemen Kreativitas 11. Penyusunan Portofolio Ilustrasi Digital 12. UAS – Portofolio Ilustrasi Digital	
Pustaka	1. Lardner, J., & Roberts, P. (2012). <i>Digital Art Techniques for Illustrators & Artists: The Essential Guide to Creating Digital Illustration and Artworks Using Photoshop, Illustrator and Other Software</i>. A & C Black – Buku ini memberikan panduan lengkap tentang teknik digital art termasuk penggunaan software ilustrasi digital secara praktis 2. Yusa, I. M. M., Sudi Anggara, I. G. A., Muhdaliha, B., Yuda Putra, I. N., Prasetyo, D., Ramadhani, N., ... Sallu, S. (2024). <i>Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan</i>. PT Sonpedia Publishing Indonesia – Buku lokal berbahasa Indonesia yang komprehensif membahas teori, prinsip, komposisi, dan aplikasi ilustrasi digital 3. Nisaburi, I., & Arofah, S. H. (2014). <i>Teknik Desain Ilustrasi dan Karakter dengan Photoshop</i>. Elex Media Komputindo – Referensi yang fokus pada desain ilustrasi karakter digital, sangat cocok untuk bagian tugas karakter dan style dalam materi kuliah	

	4. Stenning, D. (n.d.). <i>Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters</i>. (contoh buku populer bidang digital painting) – Cocok untuk fokus pada teknik pewarnaan, shading, dan pembuatan karakter digital 5. 3dTotal Publishing (Ed.). (n.d.). <i>Sketching from the Imagination: An Insight into Creative Drawing</i> – Buku ini memperkenalkan teknik sketch, ide kreatif, dan beragam gaya ilustrasi yang membantu mahasiswa eksplorasi gaya visual digital 6. Holmes, C. V. (2014). <i>How to Draw Cool Stuff</i>. Library Tales Publishing – Buku populer yang membantu memahami prinsip dasar bentuk, garis, ruang dan ilustrasi secara praktis 7. McCloud, S. (2006). <i>Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels</i>. William Morrow Paperbacks – Meskipun fokus pada komik, buku ini kaya teori narasi visual, desain karakter, dan storytelling yang relevan untuk ilustrasi adegan / story illustration
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, Google Slides, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Procreate, Ibis Paint, dan soft ware pengolah karya ilustrasi digital lainnya 2. Perangkat Keras : Perkakas perancangan grafis maupun untuk penulisan
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu	SUB CPMK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN
1	Mahasiswa memahami pengantar mata kuliah ilustrasi digital, dasar penggunaan brush, dan mampu membuat ilustrasi DTIYS (Draw This In Your Style)	1. Menjelaskan fungsi brush digital 2. Menghasilkan sketsa ilustrasi diri full-body	1. Ketepatan penggunaan brush → Tugas DTIYS 2. Pemahaman dasar ilustrasi digital → Review kelas	Ceramah, demonstrasi tools, latihan dasar	1. Panduan Dasar Brush Digital 2. Digital Illustration Starter Guide
2	Mahasiswa memahami konsep personal branding visual dan workflow ilustrasi digital	1. Menjelaskan alur kerja (workflow) ilustrasi digital 2. Mengidentifikasi elemen personal branding	1. Review tugas 1 2. Partisipasi dalam analisis workflow	Ceramah, studi contoh, diskusi karya	1. Personal Branding for Artists 2. Digital Illustration Workflow Basics
3	Mahasiswa mampu merancang ilustrasi untuk kartu nama dan menerapkan teknik coloring	1. Menghasilkan ilustrasi kartu nama 2. Menerapkan teknik pewarnaan digital	1. Tugas ilustrasi kartu nama 2. Review tugas 2 (coloring)	Praktik studio, demonstrasi teknik coloring	1. Digital Coloring Essentials 2. Ilustrasi untuk Media Identitas
4	Mahasiswa menyempurnakan ilustrasi kartu nama dan memahami konsep ilustrasi stiker	1. Perbaiki desain kartu nama 2. Membuat konsep ilustrasi stiker digital	1. Review tugas kartu nama (tugas 3) 2. Tugas baru: ilustrasi stiker	Praktik, konsultasi desain, demonstrasi style	1. Panduan ilustrasi kartu nama 2. Style & Format Stiker Digital
5	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi stiker digital dan memahami dasar pricing ilustrasi	1. Hasil ilustrasi stiker sesuai style 2. Menjelaskan cara menentukan	1. Tugas ilustrasi stiker (tugas 4) 2. Diskusi pricing ilustrasi	Ceramah, studi kasus harga, praktik ilustrasi	1. Digital Sticker Illustration Guide 2. Basic Illustration Pricing Handbook

		harga karya ilustrasi			
6	Mahasiswa mampu mengembangkan ilustrasi untuk desain baju bertema Nusantara	1. Menghasilkan konsep desain baju bertema daerah 2. Menyesuaikan ilustrasi dengan media pakaian	1. Progres tugas desain baju 2. Perbaikan tugas stiker (untuk yang belum selesai)	Konsultasi individual, praktik studio	1. Textile Illustration Guide 2. Ilustrasi Tema Nusantara
7	Mahasiswa menyempurnakan desain baju dan memperbaiki ilustrasi stiker bila belum tuntas	1. Revisi desain baju berdasarkan feedback	1. Progres tugas 2. Konsistensi teknik dan tema	Studio practice & mentoring	1. Penerapan ilustrasi pada desain apparel
8	Mahasiswa memahami konsep ilustrasi adegan (scene illustration)	1. Mampu membuat sketsa adegan (scene) 2. Mengidentifikasi komposisi dan storytelling visual	1. Tugas awal ilustrasi adegan 2. Review progres desain baju & stiker	Ceramah, analisis karya, praktik sket adegan	1. Scene Composition Essentials 2. Visual Storytelling for Illustrators
9	Mahasiswa menyempurnakan ilustrasi desain baju dan adegan	1. Perbaikan berdasarkan arahan dosen 2. Menentukan komposisi adegan yang tepat	1. Progres tugas desain baju 2. Progres tugas adegan	Konsultasi, revisi, bimbingan studio	1. Komposisi adegan lanjutan 2. Revisi ilustrasi apparel
10	Mahasiswa memfinalkan ilustrasi adegan	1. Ilustrasi adegan selesai dengan komposisi kuat	1. Hasil tugas ilustrasi adegan	Praktik, asistensi teknik	1. Scene Illustration Finalization
11	Mahasiswa menghasilkan ilustrasi dengan tema bebas sebagai eksplorasi kreativitas	1. Orisinalitas ide dan kreativitas	1. Tugas ilustrasi tema bebas 2. Konsultasi tugas sebelumnya	Praktik mandiri, konsultasi studio	1. Creative Digital Illustration Techniques

12	Mahasiswa menyelesaikan ilustrasi tema bebas secara mandiri	1. Proses kerja mandiri dan konsistensi style	1. Progres dan hasil ilustrasi bebas	Praktik mandiri + konsultasi	1. Pengembangan style individual
13	Mahasiswa mampu memahami art block dan strategi mengatasinya, serta menerima penugasan UAS (portofolio ilustrasi digital)	1. Menjelaskan konsep art block 2. Menyusun rencana portofolio	1. Refleksi materi art block 2. Rancangan awal portofolio UAS	Ceramah, sharing pengalaman, diskusi solusi	1. Overcoming Art Block 2. Digital Portfolio Planning
14	Mahasiswa menyusun portofolio ilustrasi digital lengkap	1. Kerapian, konsistensi, alur visual karya	1. Hasil portofolio (draft final)	Praktik mandiri & konsultasi final	1. Portfolio Design for Illustrators
15	Mahasiswa menyelesaikan penilaian akhir melalui portofolio ilustrasi digital	1. Portofolio lengkap 1 semester	1. UAS: Portofolio Ilustrasi Digital	Penilaian portofolio	1. Seluruh materi semester