






SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1
RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Ilustrasi Digital	SK 406	Mata kuliah Praktek	3	Genap	18 Feb 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Novan Edo Pratama, M.Ds		  Dwisanto Sayogo, M.Ds	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (<i>Learning Outcomes Prodi</i>)				
	Mampu memvisualkan bahasa verbal kedalam karya ilustrasi digital yang kontekstual, sesuai dengan media yang digunakan.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK6, PP1, S6	Mampu memvisualkan bahasa verbal kedalam karya ilustrasi digital yang kontekstual, sesuai dengan media yang digunakan, dan mahasiswa mampu membuat, merancang karya ilustrasi digital dengan mengembangkan imajinasi dan kreativitas dari objek-objek yang ada serta dapat memvisualisasikannya kedalam karya, (Mockup)			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Merupakan mata kuliah yang mempelajari dan mengasah <i>skill</i> dalam karya yang berkonsep (<i>concept art</i>) dan juga karya yang menggunakan teknik (<i>technic art</i>).				

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Ilustrasi dan Mood Board 2. Basic Desain Vector 3. Ilustrasi Tradigital 4. Komposisi dan Basic dasar Ilustrasi Digital dengan Adobe Illustrator 5. Eksperimental Display Dalam Jagat Event (Dalam Ranah Ilustrasi Digital) 6. Ilustrasi Disangatkan 7. Memanfaatkan 3D Poses Dalam Ilustrasi Digital 8. Menentukan media dalam Merancang Ilustrasi
Pustaka	<p>A. BUKU : Exploring Illustration - Michael Fleishman Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth & Stephen Missal Warna-Warni – Surianto Rustan Bisnis Desain - Surianto Rustan</p>
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat lunak: <i>Tiktok, Youtube, Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Reader (PDF), Powerpoint, Zoom.</i> 2. Perangkat keras: <i>Laptop/PC, Projector</i>
Team Teaching	Novan Edo Pratama, M.Ds – Asisten Dosen: Katrin Nurnafiah Ismoyo, M.Pd
Mata Kuliah Syarat	Gambar bentuk, gambar anatomi, ilustrasi manual

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1	Pengantar Ilustrasi Digital, Moodboard dan Kontarak Kuliah	Kemampuan Memahami pengantar, moodboard dan kontrak kuliah Ilustrasi digital.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan. Bentuk Penilaian: Melalui diskusi dan tanya jawab studi visual ilustrasi.	Diskusi, pemaparan materi (50 menit x 3 sks)		5
2	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis macam: Teknik Outline, Color Basic, Color Shadow, Composition dan jenis ilustrasi Vector dan Bitmap (C2, C3)	Kemampuan menjelaskan jenis ilustrasi dan karakternya.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan. Bentuk Penilaian: Melalui diskusi dan tanya jawab studi visual ilustrasi.	Diskusi, pemaparan materi (50 menit x 3 sks)	Buku: Exploring Illustration - Michael Fleishman	5
3	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menyimpulkan proses perancangan sign sistem dengan ilustrasi tradigital (C2, C5)	Kemampuan menjelaskan Proses Perancangan Ilustrasi Digital	Kriteria: Ketepatan menjelaskan, mengemukakan pendapat dan kesimpulan. Bentuk Penilaian: Melalui diskusi dan studi visual	Presentasi dan diskusi (50 menit x 3 sks)	Buku: Exploring Illustration - Michael Fleishman	5

4	<p>Mahasiswa dapat memahami, menerapkan dan merancang karya dengan menggunakan Teknik ilustrasi vector. (C2, C3, C6)</p> <p>Tema: 1. Jaga Ketenangan Kampus 2. Kampus Tanpa Rokok, Miras, dan Narkoba</p> <p>3. No Bullying</p> <p>4. Kampus bersih dan Nyaman</p>	Kemampuan menjelaskan teknik <i>vector</i>	<p>Kriteria: Ketepatan dan pemahaman dalam memaparkan</p> <p>Bentuk Penilaian: Ketepatan dalam memaparkan.</p> <p>tanya jawab studi visual teknik pewarnaan pada karya ilustrasi.</p>	Diskusi, pemaparan materi (50 menit x 3 sks)	<p>Buku: Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth & Stephen Missal</p> <p>Buku: Warna-Warni – Surianto Rustan</p>	5
5	<p>Mahasiswa mampu mengevaluasi, dan menjabarkan tugas bertema dengan teknik ilustrasi Vektor/Bitmap (C2, C5)</p>	Kemampuan merancang menjelaskan teknik <i>ilustrasi</i> pada karya	<p>Kriteria: Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi</p>	Presentasi dan diskusi (50 menit x 3 sks)	Buku: Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth & Stephen Missal	5
6	<p>Mahasiswa dapat memahami, mengidentifikasi, dan menerapkan ilustrasi dalam jagat event . (C2, C3, C6)</p>	Kemampuan merancang dan	<p>Kriteria: Ketepatan analisis,</p>	Presentasi dan diskusi		5

		menjelaskan karya	mengemukakan pendapat dan kesimpulan. Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi	(50 menit x 3 sks)		
7	Mahasiswa mampu merancang, menjabarkan dan menerapkan karya tugas teknik ilustrasi disangatkan (C1, C2, C4)	Kemampuan memahami dan menjelaskan tema	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan. Bentuk Penilaian: Melalui kuis di akhir sesi kuliah.	Diskusi, pemaparan materi (50 menit x 3 sks)	Buku:	5
8	Mahasiswa mampu mengirim dan merancang Ilustrasi Bertema serta penerapan (C3, C6) (UTS)	Kemampuan merancang dan menjelaskan karya	Kriteria: Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan. Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi	Presentasi dan diskusi (50 menit x 3 sks)	Buku: Exploring Illustration - Michael Fleishman Buku: Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth & Stephen Missal	10
9	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis, menghubungkan dan merancang Ilustrasi Memanfaatkan 3D Poses Dalam Ilustrasi Digital. (C2, C4, C6)	Kemampuan memahami dan menganalisis	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan melalui	Diskusi, pemaparan materi		10

			<p>pemahaman dan analisis.</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui tugas di akhir sesi kuliah.</p>	(50 menit x 3 sks)		
10	<p>Mahasiswa mampu memahami, menganalisis media dalam penerapan Ilustrasi Bertema Tugas Pertemuan 9. (C2, C4)</p>	<p>Kemampuan memahami dan menganalisis.</p>	<p>Kriteria: Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi</p>	<p>Presentasi dan diskusi</p> <p>(50 menit x 3 sks)</p>		10
11-13	<p>Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi dan merancang Ilustrasi bertema. (C2, C4, C5, C6)</p>	<p>Kemampuan merancang dan menjelaskan karya</p>	<p>Kriteria: Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi</p>	<p>Diskusi, pemaparan materi</p> <p>(50 menit x 3 sks)</p>		10

14-15	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi dan merancang karya bertema (C2, C4, C5, C6)	Kemampuan memahami, menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi dan merancang karya	<p>Kriteria: Ketepatan analisis, identifikasi, kreativitas, evaluasi dan penjelasan konsep</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi hasil karya dan diskusi</p>	Presentasi dan diskusi (50 menit x 3 sks)		10
16	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan merancang Karya UAS dengan berisi karya-karya dari tugas ilustrasi. (C2, C4, C6) (UAS)	Ketepatan dalam kreativitas merancang Desain Portfolio berdasarkan macam Tugas-tugas Harian	<p>Kriteria: Kreativitas dalam merancang Portfolio</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui hasil desain Kumpulan Portfolio Tugas</p>			15