



**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
<b>Otorisasi</b>		<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Ketua Jurusan</b>	
		 Novan Edo Pratama, M.Ds		  Dwisanto Sayogo, M.Ds	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (<i>Learning Outcomes Prodi</i>)</b>				
	Mampu memvisualkan bahasa verbal kedalam karya ilustrasi digital yang kontekstual, sesuai dengan media yang digunakan.				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	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)			
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	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> ).				

<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Ilustrasi dan Mood Board</li> <li>2. Basic Desain Vector</li> <li>3. Ilustrasi Tradigital</li> <li>4. Komposisi dan Basic dasar Ilustrasi Digital dengan Adobe Illustrator</li> <li>5. Eksperimental Display Dalam Jagat Event (Dalam Ranah Ilustrasi Digital)</li> <li>6. Ilustrasi Disangatkan</li> <li>7. Memanfaatkan 3D Poses Dalam Ilustrasi Digital</li> <li>8. Menentukan media dalam Merancang Ilustrasi</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<p><b>A. BUKU :</b>  <b>Exploring Illustration - Michael Fleishman</b>  <b>Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth &amp; Stephen Missal</b>  <b>Warna-Warni – Surianto Rustan</b>  <b>Bisnis Desain - Surianto Rustan</b></p>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat lunak: <i>Tiktok, Youtube, Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Reader (PDF), Powerpoint, Zoom.</i></li> <li>2. Perangkat keras: <i>Laptop/PC, Projector</i></li> </ol>
<b>Team Teaching</b>	Novan Edo Pratama, M.Ds – Asisten Dosen: Katrin Nurnafiah Ismoyo, M.Pd
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	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.	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> 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.	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> 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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> 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><b>Tema: 1. Jaga Ketenangan Kampus</b>  <b>2. Kampus Tanpa Rokok, Miras, dan Narkoba</b></p> <p><b>3. No Bullying</b></p> <p><b>4. Kampus bersih dan Nyaman</b></p>	Kemampuan menjelaskan teknik <i>vector</i>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dan pemahaman dalam memaparkan</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> 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 &amp; Stephen Missal</p> <p>Buku: Warna-Warni – Surianto Rustan</p>	5
5	Mahasiswa mampu mengevaluasi, dan menjabarkan tugas bertema dengan teknik ilustrasi Vektor/Bitmap (C2, C5)	Kemampuan merancang menjelaskan teknik <i>ilustrasi</i> pada karya	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi hasil karya dan diskusi</p>	Presentasi dan diskusi  (50 menit x 3 sks)	Buku: Exploring Character Design – Kevin Hedgpeth & Stephen Missal	5
6	Mahasiswa dapat memahami, mengidentifikasi, dan menerapkan ilustrasi dalam jagat event . (C2, C3, C6)	Kemampuan merancang dan	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis,</p>	Presentasi dan diskusi		5

		menjelaskan karya	mengemukakan pendapat dan kesimpulan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> 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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui kuis di akhir sesi kuliah.	Diskusi, pemaparan materi  (50 menit x 3 sks)	Buku:	5
8	Mahasiswa mampu mengirim dan merancang Ilustrasi <b>Bertema serta penerapan (C3, C6) (UTS)</b>	Kemampuan merancang dan menjelaskan karya	<b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.  <b>Bentuk Penilaian:</b> 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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan melalui	Diskusi, pemaparan materi		10

			<p>pemahaman dan analisis.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> 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><b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> 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><b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis, mengemukakan pendapat dan kesimpulan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> 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><b>Kriteria:</b> Ketepatan analisis, identifikasi, kreativitas, evaluasi dan penjelasan konsep</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> 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)  <b>(UAS)</b>	Ketepatan dalam kreativitas merancang Desain Portfolio berdasarkan macam Tugas-tugas Harian	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas dalam merancang Portfolio</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Melalui hasil desain Kumpulan Portfolio Tugas</p>			15