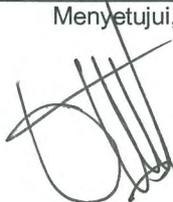


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 2 Desember 2019
Mata Kuliah	: Ilustrasi	Kode MK	: VID 106
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 1
Dosen Penyusun	: Yunisa Fitri Andriani, S.Ds., M.Ds.	Bobot (sks)	: 4
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
			
(Yunisa Fitri Andriani, S.Ds., M.Ds.)	(Desi Dwi Kristanto, M.Ds)	(Ir.Resdiansyah, S.T., M.T.,Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Prodi
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual.
	III.A.2 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media.
	IV.A.2 Mampu menciptakan pesan secara visual.
	IV.A.3 Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis.
	CP-MK
MK1: Memahami dan menguasai prinsip dan teknik gambar bentuk,	
MK2: Memahami dan menguasai prinsip dan teknik gambar perspektif 1-3 titik hilang.	
MK3: Mampu memanfaatkan berbagai media gambar baik manual maupun digital.	
MK4: Mampu menerjemahkan objek 3 dimensi ke dalam bidang statis 2 dimensi.	
MK5: Menguasai teknik-teknik ilustrasi mulai dari sketsa hingga pewarnaan, baik manual maupun digital.	
MK6: Menguasai berbagai gaya ilustrasi dan pengaplikasiannya pada format bidang beragam sesuai kebutuhan.	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memperkenalkan alat dan teknik untuk presentasi grafis ilustratif pada ide-ide desain dan produk. Materi mata kuliah meliputi metode menggambar perspektif lanjutan . Mahasiswa akan mempraktikkan teknik ilustrasi yang sederhana dan cepat dengan berbagai media termasuk pensil, tinta, pensil warna, spidol, dan kolase serta memadukan metode ini dengan rendering digital. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep dan ide-ide desain awal dengan cepat dan mengkomunikasikannya melalui ilustrasi dan diagram yang meyakinkan. Mahasiswa juga dapat menghasilkan gambar proyeksi perspektif realistis yang menggambarkan ruang dan benda dengan menggunakan berbagai metode.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawasan peran dan kegunaan ilustrasi dalam industri 2. Penyampaian informasi melalui gambar ilustratif 3. Teknik, gaya, dan media yang digunakan dalam ilustrasi 4. Ilustrasi manual dan digital 5. Presentasi hasil ilustrasi dalam bentuk portfolio

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

Pustaka	Utama			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. John Harthan. 1981. The History of Illustrated Book, The Western Tradition. Themes and Hudson. 2. Andrew Loomis. 2012. Creative Illustration. Titan Book. 3. Martin Salisbury. 2004. Illustrating Children's Books. A & C Black Publishers Ltd (19 July 2004) 			
	Pendukung			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. The 20th Century ArtBook, Paidon 2. Giovanni Civaldi , 1995; Drawing Human Anatomy; Cassel, 1995 3. Haroled Von Schmidt, 1983 ; How To Draw Animals; Barnes & Noble, 1983 Architectural Sketching and Rendering. 1984. Techniques for Designer and Artists. Cesar Pelli ed. By Stephen Kliment. Whitney Library of Design. 			
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	
	PPT		Proyektor Papan tulis	
Team Teaching	-			
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada			
Kriteria Penilaian	Komponen Bobot Keterangan			
Bobot Penilaian	Nilai	Kredit	Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
	A	4	90.00 – 100	Mahasiswa mampu menganalisa objek di sekitarnya dengan baik dan detail, serta mampu mengaplikasikannya pada karya visual dengan menggunakan prinsip dan teknik yang sesuai secara tepat.
	A-	3.75	80,00 – 89,99	Mahasiswa mampu menganalisa objek di sekitarnya dengan baik dan cukup detail, serta mampu mengaplikasikannya pada karya visual dengan menggunakan prinsip dan teknik yang sesuai secara baik.
	B+	3.3	75,00 – 79,99	Mahasiswa menganalisa objek di sekitarnya dengan baik dan mengaplikasikannya pada karya visual dengan prinsip dan teknik yang sesuai dan cukup baik.
	B	3	70,00 – 74,99	Mahasiswa menganalisa objek di sekitarnya dengan benar dan mengaplikasikannya pada karya visual dengan prinsip dan teknik yang diberikan namun kurang sesuai.
	B-	2.7	65,00 – 69,99	Mahasiswa menganalisa objek di sekitarnya dan mengaplikasikannya pada karya visual dengan prinsip dan teknik yang diberikan namun kurang sesuai.
	C+	2.3	60,00 – 64,99	Mahasiswa kurang menganalisa objek di sekitarnya dan mengaplikasikannya pada karya visual dengan prinsip dan teknik yang diberikan dengan kurang baik.
	C	2	55,00 – 59,99	Mahasiswa tidak menganalisa objek di sekitarnya. Mahasiswa membuat karya visual dengan prinsip dan teknik yang diberikan dengan kurang baik.
	C-	1.7	50,00 – 54,99	Mahasiswa tidak menganalisa objek di sekitarnya. Mahasiswa membuat karya visual dengan prinsip dan teknik yang diberikan dengan salah.
	D	1	40,00 – 49,99	Mahasiswa tidak menyelesaikan tugas sesuai arahan yang diberikan.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

	E	0	< 40,00	Mahasiswa tidak mengerjakan tugas dan belum layak lulus.
--	---	---	---------	--

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami pengertian dasar ilustrasi, Teknik, gaya, jenis, fungsi serta pengaplikasian dan penggunaan ilustrasi pada media Desain Komunikasi Visual.	Pemahaman terhadap perbedaan teknik, gaya, jenis ilustrasi berdasarkan fungsi dan bagaimana pengaplikasiannya.		<ul style="list-style-type: none"> Teori Diskusi materi 	Pengantar MK Ilustrasi, Pengertian / Definisi, teknik, gaya, jenis dan fungsinya pada media DKV.	
2	Mahasiswa memahami bagaimana menerjemahkan suasana yang dinamis pada bidang statis hitam putih. Mahasiswa mampu menggabungkan Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif pada 1 bidang datar.	Kepekaan terhadap bentuk objek nyata kompleks. Kemampuan mengaplikasikan hasil Analisa ke dalam bentuk karya visual.	Proporsi, perspektif, gesture dan ekspresi.	<ul style="list-style-type: none"> Praktika Diskusi/tugas 1 	a. Sketsa ilustrasi suasana, b. Perspektif ruangan 1 titik hilang, c. Gesture manusia.	5%
3	Mahasiswa memahami bagaimana menerjemahkan suasana yang dinamis pada bidang statis warna. Mahasiswa mampu menggabungkan Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif pada 1 bidang datar.	Kemampuan mengaplikasikan hasil Analisa ke dalam bentuk karya visual.	Proporsi, perspektif, gesture dan ekspresi, bayangan. Teknik kering.	<ul style="list-style-type: none"> Praktika Diskusi/tugas 2 	a. Ilustrasi suasana, b. Perspektif ruangan 1 titik hilang, c. Gesture manusia,	5%
4		Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.			a. Teknik arsir warna. b. Teknik Pensil Warna c. Detail ilustrasi	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

5	Mahasiswa memahami bagaimana menerjemahkan bentuk objek organik nyata pada bidang datar dengan Teknik basah.	Kemampuan membuat ilustrasi objek 3 dimensi di atas bidang 2 dimensi. Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.	Komposisi bentuk, bayangan, teknik basah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktika ● Diskusi/tugas 3 	a. Sketsa ilustrasi objek.	10%
6					a. Ilustrasi objek b. Teknik cat air.	
7	Mahasiswa mampu menggambar objek bergerak (hewan) dengan berbagai gaya ilustrasi nonrealistik (surealis, abstraksi, dan lain-lain). Mahasiswa mampu menganalisa objek kompleks bergerak yang ada di sekitarnya.	Pemahaman gaya ilustrasi. Kemampuan menerjemahkan objek kompleks hewan ke dalam ilustrasi non-realis. Kemampuan menggabungkan Teknik kering dan basah.	Gaya ilustrasi, bentuk, Teknik kering dan basah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktika ● Diskusi/tugas 4 	a. Gestur hewan b. Gaya ilustrasi, c. Teknik pensil warna cat air dan cat poster.	
8	Mahasiswa mampu menggambar objek bergerak (hewan), dengan berbagai gaya ilustrasi non-realistik dan dengan Teknik yang sesuai. bobot penilaian 25%					
9	Mahasiswa memahami bagaimana menerjemahkan kegiatan manusia berinteraksi dengan benda organik/geometris nyata pada bidang datar dengan Teknik basah.	Kemampuan membuat ilustrasi objek 3 dimensi di atas bidang 2 dimensi. Kepekaan terhadap proporsi, gelap terang, dan bayang-bayang dari bentuk 3 dimensi.	Komposisi bentuk, bayangan, teknik basah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktika ● Diskusi/tugas 5 	a. Sketsa ilustrasi objek. b. Gestur manusia c. Struktur benda d. Teknik cat poster.	10%
10						
11	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan. Mahasiswa memahami kebutuhan ilustrasi cover buku.	Kemampuan memvisualisasikan isi buku ke dalam ilustrasi cover. Kemampuan penggunaan gaya dan teknik ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan.	Gaya ilustrasi, bentuk, Teknik kering dan basah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktika ● Diskusi/tugas 6 	a. Gaya ilustrasi b. Teknik pensil warna, cat air dan cat poster.	10%
12						
13	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi identitas.	Kemampuan memvisualisasikan identitas produk ke dalam ilustrasi	Gaya ilustrasi, bentuk, Teknik kering dan basah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktika ● Diskusi/tugas 7 	a. Gaya ilustrasi b. Teknik pensil warna, cat air dan cat poster.	10%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID106 Ilustrasi

14	Mahasiswa memahami kebutuhan ilustrasi kemasan.	kemasan. Kemampuan penggunaan gaya dan teknik ilustrasi sesuai fungsi dan kebutuhan.				
15	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi secara digital.	Kemampuan Teknik digital. Kemampuan teknik gaya ilustrasi karikatur.	Teknik <i>tracing</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Praktika • Diskusi/tugas 8 	a. Ilustrasi digital, b. Photoshop	
16	Mampu menggambar objek-objek manusia dan lingkungannya. Bobot UAS 25 %					

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 minggu).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Mahasiswa mampu mengontrol motorik halus dan kognitif /kreatifitasnya. Mahasiswa mampu membuat gambar secara manual dengan menggunakan berbagai media gambar dan menguasai berbagai ukuran bidang gambar. Mahasiswa memiliki kepekaan dalam menganalisa objek nyata dan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya mahasiswa mampu mengaplikasikan hasil analisisnya berupa visual di atas bidang gambar baik secara manual maupun digital.
3	Indikator	Pemahaman Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif. Penguasaan gaya ilustrasi.
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Proses sektsa, progress visual, penggunaan teknik yang tepat, kesesuaian tugas dengan arahan yang diberikan, serta kerapian dan kelengkapan visual akhir.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Pemberian dan penjelasan materi dengan teori yang dibutuhkan (25 menit). Pengarahan tugas (25 menit). Observasi dan analisa lingkungan sekitar, <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> (100 menit). Sketsa, asistensi dan diskusi (100 menit). Proses final (100 menit).
6	Materi Pembelajaran	Teknik gambar bentuk dan gambar perspektif. Gaya, fungsi dan jenis ilustrasi.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya kontribusi tugas terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini