

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142			No. Dokumen 4.FM-D2.04.03
	FORMULIR RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)			
	No. Revisi isi		Hal 1 dari 12	
Matakuliah : Gambar Ekspresi		Semester: 2	sks: 4	Kode MK : DKV23423
Program Studi: Desain Komunikasi Visual		Dosen Pengampu/Penanggung jawab : Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Sikap 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		

	10. Adaptif terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi. Keterampilan Umum 1. Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0. 2. Mampu menumbuhkan sikap technopreneur dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital. 3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 4. Mampu mewujudkan suatu inovasi karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal. 5. Mampu mengimplementasikan metode dalam suatu perancangan karya desain komunikasi visual mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan. 6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 7. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan dengan pihak –pihak terkait dalam suatu proses perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan industri kreatif. Pengetahuan. 1. Menguasai prinsip – prinsip desain sebagai landasan dalam berkarya. 2. Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia. 3. Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan bidang keahliannya. 4. Menguasai manajemen proyek desain komunikasi visual. 5. Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi 6. visual. 7. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.
--	---

		Keterampilan Khusus 1. Mampu menerapkan elemen rupa pada karya gambar ekspresi. 2. Mampu menggambar anatomi tubuh manusia dan hewan. 3. Mampu menggambar prinsip dasar gerak tubuh manusia. 4. Mampu mewujudkan bentuk ekspresi manusia ke dalam karya gambar. 5. Mampu mengolah gambar ekspresi dengan menggunakan teknologi aplikasi gambar digital. 6. Mampu mengimplementasikan teknik digital painting pada karya gambar ekspresi berbasis digital. 7. Mampu mengimplementasikan teknik <i>blocking</i> pada karya gambar ekspresi berbasis digital.					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		- Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat gambar anatomi figur manusia dewasa, anak-anak dan binatang dengan proporsi yang baik dan benar. - Mahasiswa memiliki pengalaman membuat gambar figure manusia ataupun binatang dengan beberapa standar proporsi tinggi tubuh yang sering digunakan dalam menggambar ilustrasi. - Mahasiswa mampu merealisasikan gambar gerak anatomi tubuh manusia berdasarkan ekspresi atau gimmick dengan memanfaatkan teknologi digital.					
Deskripsi Matakuliah :		Mata kuliah ini mengajarkan dasar dasar membuat gambar anatomi dengan teknik manual yang akan dilanjutkan ke bentuk gerak ekspresi dengan memanfaatkan teknik <i>digital drawing</i> seperti <i>digital painting</i> dan <i>blocking</i> .					
Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)			
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu memahami dan mengetahui sistematika perkuliahan selama 1	Pengantar perkuliahan : - Kontrak perkuliahan - Sistematika perkuliahan	Metode : Offline = Ceramah dan Diskusi	T = 3x60 = 180 menit	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai gambar ekspresi.	

	semester serta peralatan yang dibutuhkan.	selama 1 semester Defenisi gambar ekspresi.	Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengetahuan mengenai gambar ekspresi.				
2	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Gambar anatomi plastis. Praktek : Latihan membuat anatomi kepala manusia seperti : mata dan hidung. *Latihan di buku gambar.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat anatomi wajah manusia.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar anatomi wajah manusia.	
3	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Prinsip –prinsip gambar anatomi Praktek : Latihan membuat wajah dan mulut manasia.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id	T = 2x60 = 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar anatomi wajah manusia.	

			Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat anatomi wajah manusia.	P = 2x60= 120 menit			
4	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Review Latihan. Praktek : Latihan membuat struktur utuh bagian wajah manusia.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat anatomi wajah manusia.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar anatomi wajah manusia.	
5	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tangan dan kaki manusia.	Teori : Bentuk gambar anatomi tangan manusia. Praktek : Latihan membuat gambar anatomi tangan manusia.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi tangan manusia.	

			kemampuan dalam membuat anatomi tangan manusia..				
6	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tangan dan kaki manusia.	Teori : Bentuk gambar anatomi kaki manusia. Praktek : Latihan membuat gambar anatomi kaki manusia.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat anatomi kaki manusia.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60 = 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi kaki manusia.	
7	Mahasiswa mampu memahami dan merealisasikan gambar figure manusia sesuai dengan proporsi yang benar.	Teori : Proporsi gambar figure manusia. Praktek : Latihan membuat anatomi figure manusia dewasa.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengetahuan mengenai proporsi figure	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60 = 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat proporsi figure manusia dewasa.	

			manusia.				
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktek sesuai bobot penilaian.	• Memberikan soal UTS teori • praktek : Membuat gambar figure anak-anak.	Ujian tertulis dan Praktek	90 menit	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktek.	20 %
9	Mahasiswa mampu membuat gambar anatomi hewan.	Teori ; Gambar anatomi hewan. Praktek ; Latihan membuat gambar anatomi hewan berkaki empat dan dua.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan.	
10	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi manusia.	Teori ; Bentuk ekspresi manusia seperti sedih, tertawa, bingung dan terkejut. Praktek ; Latihan membuat gambar ekspresi manusia. Salah satu hasil latihan akan dipilih untuk dilanjutkan	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan.	Kemampuan dalam membuat gambar ekspresi manusia.	

		ke latihan <i>digital painting</i> .	kemampuan dalam membuat gambar ekspresi manusia.				
11	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai teknik gambar digital yaitu <i>digital painting</i> .	• Teori : <i>Digital Painting</i> • Praktek : Latihan membuat gambar ekspresi manusia dengan teknik <i>digital painting</i>.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar digital.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar digital dengan teknik <i>digital painting</i> .	
12	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai teknik gambar digital yaitu teknik <i>blocking</i> .	• Teori ; Teknik <i>blocking</i> atau <i>tracing</i>. • Praktek ; Latihan membuat gambar ekspresi dengan teknik <i>tracing</i> atau <i>blocking digital</i>.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar digital.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar digital dengan teknik <i>tracing</i> atau <i>blocking digital</i> .	

13	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	- Teori ; Bentuk gerak serta ekspresi manusia sesuai proporsi gambar. - Praktek : Membuat gambar ekspresi dan gerak manusia sesuai dengan objek yang dipilih. Tugas = Membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik <i>digital drawing</i>.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar digital ekspresi dan gerak.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam membuat gambar digital gerak dan ekspresi manusia	
14	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	- Teori : Review tugas Tahap 1 - Praktek : Melanjutkan proses digitalisasi gambar ekspresi dan gerak.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar digital ekspresi dan	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab.	Kemampuan dalam membuat gambar digital gerak dan ekspresi manusia	

			gerak.				
15	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	• Teori : Final review • Praktek : Melanjutkan finalisasi tugas. *Tugas dikumpulkan setelah UAS dalam bentuk softcopy (file desain dan JPG) ke lms.darmajaya.ac.id dan google drive.	Metode : Ceramah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id Pengalaman belajar: Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar digital ekspresi dan gerak.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60 = 120 menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam membuat gambar digital gerak dan ekspresi manusia.	
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktek : Membuat gerak hewan berkaki empat dengan teknik digital.	Tatap muka	90 menit	Tertulis dan praktek	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	20%

DAFTAR PUSTAKA

- Hart, Christoper. 2014. Figure It Out! Human Proportions. New York. Sixth&Spring Books
- Hart, Christoper. 2016. Figure It Out! Drawing Essential Poses. New York. Sixth&Spring Books

Rencana Tugas dan Penilaian

1. Tugas

Minggu Ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	Membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik <i>digital drawing</i> .	Mandiri	Latihan		Teknik, bentuk visual dan proporsi	Kemampuan dalam membuat gambar digital gerak dan ekspresi manusia.	20%
		Terstruktur					

2. Penilaian

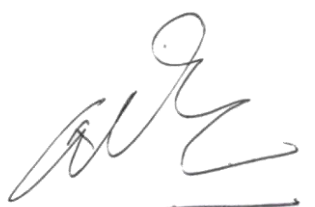
Aspek Penilaian

- a) **Sikap** : cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas
- b) **Pengetahuan** : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.
- c) **Keterampilan**: kreatifitas dalam memenculkan ide serta strategi dalam komunikasi massa secara visual dengan memanfaatkan media.

Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

Bandar Lampung, 20 Agustus 2023

Disusun Ole Oleh		Diperiksa oleh		Disahkan oleh Dekan DHP :
 Dosen Penanggung jawab	 Koordinator Bidang Kurikulum	 Ketua Program Studi		