



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA**  
 Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142

**Tanggal Terbit**  
 20  
 Agustus  
 2023

**SILABUS MATA KULIAH GAMBAR EKSPRESI**

Program Studi: Desain Komunikasi Visual		Semester: 2	sks: 4		Kode MK : DKV224		
		Dosen Pengampu/Penanggung jawab : Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat gambar anatomi figur manusia dewasa, anak-anak dan binatang dengan proporsi yang baik dan benar.</li> <li>- Mahasiswa memiliki pengalaman membuat gambar figure manusia ataupun binatang dengan beberapa standar proporsi tinggi tubuh yang sering digunakan dalam menggambar ilustrasi.</li> <li>- Mahasiswa mampu merealisasikan gambar gerak anatomi tubuh manusia</li> </ul>					
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	Pengalaman Belajar	Waktu (menit)			
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu memahami dan mengetahui	Pengantar perkuliahan :	<b>Pengalaman belajar:</b>	T = 3x60 = 180 menit	Tanya jawab	Pengetahuan	

	sistematika perkuliahan selama 1 semester serta peralatan yang dibutuhkan.	- Kontrak perkuliahan - Sistematika perkuliahan selama 1 semester  Defenisi gambar ekspresi.	Memperoleh pengetahuan mengenai gambar ekspresi.			mengenai gambar ekspresi.	
2	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Gambar anatomi plastis.  Praktek : Menggambar proporsi tubuh manusia (Man, Woman and Kids Figure)  *Latihan manual dan digital.	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat proporsi tubuh manusia	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar proporsi tubuh manusia dengan Teknik manual dan digital.	
3	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Review Latihan  Praktek : Melanjutkan Latihan manual digital	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat proporsi tubuh manusia.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar proporsi tubuh manusia	

						dengan Teknik manual dan digital.	
4	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh manusia yaitu wajah atau kepala manusia.	Teori : Review Latihan.  Praktek : Finalisasi Latihan.	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat proporsi tubuh anak - anak	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam menggambar proporsi tubuh manusia dengan Teknik manual dan digital.	
5	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tangan dan kaki manusia.	Teori : Prinsip – Prinsip Gambar Anatomi  Praktek : Latihan menggambar wajah manusia (Manual dan Digital).	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik manual dan digital.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik manual dan digital.	

6	Mahasiswa mampu menggambar anatomi tangan dan kaki manusia.	Teori : Review Latihan  Praktek : Melanjutkan Latihan.	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik maual dan digital.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik maual dan digital.	
7	Mahasiswa mampu memahami dan merealisasikan gambar figure manusia sesuai dengan proporsi yang benar.	Teori : Review Final Latihan.  Praktek : Finalisasi gambar wajah manusia (manual dan digital).	<b>Pengalaman belajar:</b> Kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik maual dan digital..	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar ekspresi wajah manusia dengan Teknik maual dan digital.	
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktek sesuai bobot penilaian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan soal UTS teori</li> <li>• praktek : Wajah manusia (Manual dan digital).</li> </ul>	Ujian tertulis dan Praktek	90 menit	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktek.	20 %

9	Mahasiswa mampu membuat gambar anatomi hewan.	Teori ; <i>Digital Painting</i> .  Praktek ; Latihan membuat gambar gerak manusia (manual dan digital).	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak dengan teknik digital painting.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak anatomi dengan teknik digital painting.
10	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi manusia.	Teori ; Review Latihan  Praktek ; Melanjutkan Latihan.	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak dengan teknik digital painting.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan.	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak anatomi dengan teknik digital painting.
11	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai teknik gambar digital yaitu <i>digital painting</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review Final Latihan.</li> <li>• Praktek : Finalisasi Latihan (manual dan digital).</li> </ul>	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak dengan	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi gerak anatomi

			teknik digital painting.			dengan teknik digital painting.	
12	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori ; Gambar Anatomi Hewan.</li> <li>• Praktek : Membuat gambar gerak hewan (manual dan Digital)</li> </ul> <p>Tugas : Membuat Gambar anatomi hewan yaitu hewan kaki empat dan berkaki 2.</p>	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	$T = 2 \times 60 = 120$ menit $P = 2 \times 60 = 120$ menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	
13	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review tugas Tahap 1</li> <li>• Praktek : Melanjutkan proses digitalisasi tugas.</li> </ul>	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	$T = 2 \times 60 = 120$ menit $P = 2 \times 60 = 120$ menit	Tanya jawab.	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	

14	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review tugas tahap 2</li> <li>• Praktek : Melanjutkan finalisasi tugas.</li> </ul>	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	
15	Mahasiswa mampu membuat gambar ekspresi dan gerak manusia dengan teknik digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Final review tugas</li> <li>• Praktek : Melanjutkan finalisasi tugas.</li> </ul>	<b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual	T = 2x60 = 120 menit  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam membuat gambar anatomi hewan dengan teknik manual dan digital.	
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktek : Membuat gerak hewan berkaki empat dengan teknik digital.</li> </ul>	Tatap muka	<b>90 menit</b>	Tertulis dan praktek	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	20%

