



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL





No. Dokumen
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No.
Revisi

Hal
1 dari 12

Tanggal Terbit
07 April 2021

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Ilustrasi Desain	DKV23434	3	4
Otorisasi/Pengesahaan  Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	Dosen Pengembang RPS  Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	Ketua Program Studi  Abdi Darmawan, ST., M.T.I
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap 1. S1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. S5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. S9 - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	Keterampilan Umum 1. KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.		
	Pengetahuan Umum		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. P2 Menguasai teknik komunikasi baik secara verbal maupun non verbal dan menjadi dasar dalam perancangan komunikasi visual. 2. P5 Memiliki pengetahuan menguasai konsep sustainable development dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.
	<p><u>Keterampilan Khusus</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KK1 Memiliki keterampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking dan generating idea. 2. KK3 Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain. 3. KK4 Memiliki kemampuan merancang dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, animasi, videografi, metode produksi grafika, dan lain-lain, baik secara manual maupun dukungan teknologi software dan/atau digital. 4. KK7 Mampu mengembangkan diri dan adaptif pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan lingkungan kerja, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional

<p>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. CPMK1 Mampu peranan ilustrasi pada konteks komunikasi secara visual 2. CPMK2 Mampu membuat naskah untuk cerita bergambar 3. CPMK3 Mampu menerapkan elemen rupa untuk pembuatan karya ilustrasi 4. CPMK4 Mampu membuat karya ilustrasi dengan teknik manual digital untuk diaplikasikan sebagai sarana komunikasi visual. 5. CPMK5 Mampu merancang karya ilustrasi berbasis kearifan lokal sebagai sarana informasi dan edukasi. 6. CPMK6 Mampu mewujudkan konsep perancangan ke dalam bentuk karya ilustrasi untuk kemasan produk. 7. CPMK7 Menguasai teknik – teknik perancangan ilustrasi untuk komersil. 																																																																																																																														
<p>Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;"></th> <th style="width: 10%;">CMPK1</th> <th style="width: 10%;">CMPK2</th> <th style="width: 10%;">CMPK3</th> <th style="width: 10%;">CMPK4</th> <th style="width: 10%;">CMPK5</th> <th style="width: 10%;">CMPK6</th> <th style="width: 10%;">CMPK7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sub-CPMK1</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK2</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK3</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK4</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK5</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK6</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK7</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK9</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK10</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK11</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK12</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK13</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK14</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK15</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> </tbody> </table>								CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7	Sub-CPMK1	√							Sub-CPMK2	√	√						Sub-CPMK3	√	√						Sub-CPMK4	√	√	√					Sub-CPMK5	√	√	√	√				Sub-CPMK6	√	√	√	√				Sub-CPMK7	√	√	√	√				Sub-CPMK9	√	√	√	√				Sub-CPMK10	√	√	√	√	√			Sub-CPMK11	√	√	√	√	√			Sub-CPMK12	√	√	√	√	√			Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√
	CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7																																																																																																																								
Sub-CPMK1	√																																																																																																																														
Sub-CPMK2	√	√																																																																																																																													
Sub-CPMK3	√	√																																																																																																																													
Sub-CPMK4	√	√	√																																																																																																																												
Sub-CPMK5	√	√	√	√																																																																																																																											
Sub-CPMK6	√	√	√	√																																																																																																																											
Sub-CPMK7	√	√	√	√																																																																																																																											
Sub-CPMK9	√	√	√	√																																																																																																																											
Sub-CPMK10	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK11	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK12	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									
Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									
Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√																																																																																																																								

Deskripsi Singkat Matakuliah		Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan karya ilustrasi sebagai media komunikasi dan informasi secara visual. Materi pembelajaran terdiri atas: 1) Teori dari peran ilustrasi dan manfaatnya, 2) Praktik merancang karya ilustrasi untuk buku cerita bergambar dan karya ilustrasi untuk merchandise.					
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranan ilustrasi pada konteks komunikasi secara visual 2. Cerita bergambar dan naskah cerita 3. Peranan ilustrasi pada lingkup komersil 4. Desain ilustrasi pada media merchandise 					
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Herliyani, Elly, 2017, Animasi 2 Dimensi, Yogyakarta : Graha Ilmu 2. Salam, Sofyan, 2017, Seni Ilustrasi, Makasar : UNM Publisher <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nia Rahma dan Ifan, 2018, Mudahnya Menggunakan Adobe After Effect, Jakarta : Mercuri Buana 					
Mata Kuliah Syarat							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa memahami dan mengerti peran ilustrasi pada karya komunikasi visual.	Peran ilustrasi pada perancangan karya desain komunikasi visual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Tanya Jawab 3. LED dan PPT 4. E-learning Darmajaya 	200 min	CPMK1	Pengetahuan mengenai peran ilustrasi pada desain komunikasi visual.	

2	Mahasiswa mampu mengerti dan memahami bagaimana merumuskan naskah cerita untuk desain ilustrasi cerita rakyat Lampung berbasis Instagram.	Cerita Bergambar dan Penulisan Naskah cerita Membuat naskah cerita bergambar “tema cerita rakyat Lampung”. *Tugas 1 : Desain cerita bergambar cerita rakyat Lampung berbasis Instagram.	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Penulisan Naskah 3. LED dan PPT 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Mampu menuliskan naskah cerita yang komunikatif serta informatif.	
3	Mahasiswa mampu merealisasikan naskah cerita ke konsep visual karya ilustrasi.	Evaluasi naskah cerita dan meenyetujui naskah cerita dan Membuat sketsa karakter dan lay-out sesuai dengan naskah cerita.	1. Tatap Muka 2. Asistensi naskah cerita 3. PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan dalam merealisasikan naskah ke konsep visual desain.	3%

4	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti proses kreatif desain ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	Evaluasi dan pemilihan sketsa dan Memperbaiki sketsa sesuai revisi dan digitalisasi sketsa.	1. Tatap Muka 2. Asistensi sketsa dan digitalisasi sketsa. 3. Sketchbook - PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Kemampuan dalam merealisasikan konsep visual ke digitalisasi desain.	3%
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti proses desain ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	Evaluasi hasil desain cover dan slide 1-2 Melanjutkan digitalisasi sesuai hasil evaluasi.	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan digitalisasi desain 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam digitalisasi karya ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	
6	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti proses desain ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	Evaluasi desain slide 3-5 dan Melanjutkan digitalisasi sesuai hasil evaluasi.	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan digitalisasi desain 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam digitalisasi karya ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram	

7	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti proses desain ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	Evaluasi desain slide 4-7 dan Melanjutkan ke tahapan digitalisasi sesuai hasil evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi desain 3. PC/Laptop 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam digitalisasi karya ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu mendesain karya ilustrasi cerita rakyat Lampung berbasis Instagram.	Evaluasi desain slide 8-10 dan Melanjutkan ke tahapan digitalisasi sesuai hasil evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan digitalisasi desain 3. PC/Laptop 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam digitalisasi karya ilustrasi cerita bergambar berbasis Instagram.	
10	Mahasiswa mampu mendesain karya ilustrasi cerita rakyat Lampung berbasis Instagram.	Pengumpulan tugas dan penilaian. *Tugas dikumpulkan dalam bentuk konsep dan file desain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Penilaian 3. Laptop/PC 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam mendesain karya ilustrasi yang komunikatif dan estetis berbasis Instagram.	4%

11	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti peran karya ilustrasi pada lingkup komersil.	Peran ilustrasi pada lingkup komersil. Membuat konsep ilustrasi (20 Sketsa) untuk komersil. *Tugas 2 (Prototype): Desain ilustrasi khayalan untuk merchandise = Goodie Bag, Mug, Pin dan Gantungan kunci	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konsep visual 3. LED-PPT-Sketchbook 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam membuat alternatif sketsa.	
12	Mahasiswa mampu merealisasikan konsep visual ke proses desain karya ilustrasi untuk komersil.	Evaluasi 10 alternatif sketsa dan pemilihan 5 sketsa untuk alternatif desain Melanjutkan tahapan digitalisasi 5 sketsa terpilih	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan digitalisasi sketsa 3. PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam explorasi secara visual 5 alternatif desain.	3%

13	Mahasiswa mampu merealisasikan konsep visual ke proses desain karya ilustrasi untuk komersil.	Evaluasi alternatif desain dan pilihan 1 desain untuk dilanjutkan ke proses digital final karya ilustrasi komersil.	1. Tatap Muka 2. Asisten dan Digitalisasi final karya 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam explorasi secara visual final desain ilustrasi komersil.	
14	Mahasiswa mampu merancang karya desain ilustrasi untuk komersil (merchandise).	Pengaplikasian desain ilustrasi ke media merchandise. Melanjutkan proses desain ke tahapan pengaplikasian ke media.	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Proses desain 3. LED-PPT-PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan karya desain ilustrasi untuk komersil.	
15	Mahasiswa mampu merancang karya desain ilustrasi untuk komersil (merchandise).	Evaluasi akhir dan Finalisasi tugas 2. *Tugas dikumpulkan pada minggu ke 2 UAS dalam bentuk konsep visual, File desain dan Pdf prototype desain	1. Tatap Muka 2. Asisten dan Finalisasi 3. PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam mewujudkan karya desain ilustrasi untuk komersil.	7%
16	Ujian Akhir Semester						

Penilaian dan Rincian Penilaian

1. 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

2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 - 79,5	3,75
3	B+	70 - 74,5	3,5
4	B	65- 69,5	3
5	C	55 - 64,5	2
6	D	30 - 54,5	1
7	E	< 30	0

3. Rincian Penilaian

Jenis Penilaian	Kriteria	Nilai						
		1	2	3	4	5	6	7
Ilustrasi cerita rakyat Lampung berbasis instagram	- Naskah cerita - Gaya ilustrasi - Penerapan elemen rupa. - Sketsa - Tampilan visual - Fungsional karya	80 - 100 Tugas 1 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 1 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 1 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 1 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 1 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 1 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 1.
Desain ilustrasi untuk visual merchandise	• Gaya ilustrasi • Penerapan elemen rupa. • Sketsa • Alternatif desain • Tampilan visual - Fungsional karya.	80 - 100 Tugas 2 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 2 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 2 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 2 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 2 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 2 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 2
-UTS	UTS Tertulis UTS Praktek = desain poster ilustrasi tema “Peduli lingkungan”	80 - 100 UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 -Tidak mengikuti UAS
Ujian Akhir Semester	-UTS Tertulis	80 - 100	75 – 79,5 UAS sesuai	70 – 74,5 UAS cukup	65 – 69,5 UAS memenuhi	55 – 64,5 UAS hanya	30 – 54,5 UAS hanya	< 30 Tidak

(UAS)	- UTS Praktek = Desain ilustrasi untuk kaos (5 hari)	UAS superior sesuai dengan kriteria penilaian	dengan kriteria penilaian	memenuhi kriteria penilaian	kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	mengikuti UAS
Kehadiran	- Memenuhi kehadiran - 20 %	20 % Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 % Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 % Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 % Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 % Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 % Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 % Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20% - S1 - S5 - S9	20 % Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 % Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 % Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 % Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.