

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

**ILUSTRASI II
21034**



Disusun oleh :

01. Yully Ambarsih Ekawardhani

**PROGRAM STUDI D3 DESAIN GRAFIS
FAKULTAS DESAIN
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah sebagai berikut :

Mata Kuliah	: Ilustrasi II
Kode Mata Kuliah	: 21034
SKS / semester	: 3 sks / IV
Status / Prasyarat	: Inti Keilmuan / -
Fakultas	: Desain
Program Studi	: Desain Grafis
Dosen Pengampu	: Irma Rochmawati, M.Ds

Bandung, 09 / 09 / 2019

Mengetahui
Dekan Fakultas Desain

Menyetujui
Ketua Program Studi D3 DG

Prof. Drs. Yusuf Affendi Djalari
NIP: 4127.70.024

Deni Albar, S.Sn., M.Ds.
NIP : 4127.32.06.013

I. DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH :

Mempelajari prinsip memanfaatkan aspek-aspek visual berupa gambar, *layout*, teks, dan warna untuk diaplikasikan pada media-media berbasis cetak dengan mempertimbangkan fungsi dan tema tertentu. Menguasai konsep komunikasi secara visual dengan pendekatan yang berbeda (komik, ilustrasi buku, dan produk), serta teknik pengemasannya.

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN PADA MATA KULIAH INI :

1) CAPAIAN PEMBELAJARAN SIKAP

- a) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- b) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- c) Menjunjung tinggi dan menerapkan etika profesi
- d) Mampu menerapkan prinsip-prinsip mendesain dan menghargai proses kreatif dalam menciptakan karya

2) CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN UMUM

- a) mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- b) mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
- c) mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- d) menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- e) mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- f) mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- g) mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
- h) mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
- i) mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

3) CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KHUSUS

- a) Mampu melaksanakan proses desain secara utuh sesuai arahan desain yang diberikan,

- b) Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi, menganalisis, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah.
- c) Mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk menyelesaikan masalah dan beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
- d) Dalam melaksanakan tugas tersebut dilandasi konsep teoritis tentang ilustrasi secara mendalam,
- e) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data,
- f) Mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.

4) CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGUSAHAAN PENGETAHUAN

- a) Menguasai pengetahuan dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain
- b) Menguasai pengetahuan tentang warna
- c) Menguasai pengetahuan tentang layout
- d) Menguasai pengetahuan tentang tipografi
- e) Menguasai pengetahuan dasar fotografi dan ilustrasi
- f) Menguasai pengetahuan tentang prinsip dasar komunikasi
- g) Menguasai pengetahuan tentang hak cipta
- h) Penguasaan perangkat lunak desain yang meliputi *software-software vector-drawing, image-editing* dan *desktop publishing*

III. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK) YANG DIRUMUSKAN BERDASARKAN PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL)

1. Mampu membuat ilustrasi berdasarkan penceritaan tertentu
2. Mampu melakukan eksplorasi visual berdasarkan gaya tertentu
3. Mampu menggunakan medium menggambar seperti pensil warna, marker, *oil pastel* dan cat air

IV. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar	Kriteria Indikator Penilaian	Bobot
I, II, III, & IV	Reinterpretasi ilustrasi cover dan isi novel	Menentukan genre novel yang ditulis dan dibuat oleh novelis dari sukubangsa tertentu Memahami isi dan nilai dalam cerita Membuat interpretasi visual	Metode <i>Contextual instruction & project base learning</i> , ceramah interaktif dengan presentasi penemuan mahasiswa dilapangan	450 menit 150 menit ceramah interaktif 300 menit praktek	Menemukan karakteristik cerita Mengemas halaman sampul novel dengan memperhatikan detail cover dari penerbit tertentu Mempelajari penjilidan buku	Keluwes dan kedalaman memahami cerita Kesesuaian antara halaman sampul dan ilustrasi isi Kerapihan menentukan detail dan penjilidan	21%

V, VI & VII	Memahami konsep komunikasi sekuensial melalui komik Mendalami materi kewarganegaraan, hukum dan HAM	Prinsip-prinsip penceritaan sekuensial Prinsip komunikasi visual dalam komik (panel, balon kata, alur visual, dan lainnya) UUD '45, UU Perlindungan Anak, UU Perlindungan Konsumen UU ITE dll.	Metode <i>Contextual instruction & discovery learning</i> , ceramah interaktif dengan presentasi penemuan mahasiswa di lapangan	600 menit 200 menit ceramah interaktif 400 menit praktek	Membuat penceritaan berdasarakan materi hukum & HAM yang dipilih Menentukan pendekatan komunikasi dan visual Membuat komik dengan gaya tertentu (manga, Eropa, Indonesia)	Ketepatan interpretasi cerita Kemampuan mengolah objek-objek visual terkait Mampu menggunakan medium: a. Cat air/cat poster b. Marker/ tinta c. Pensil warna d. Oil pastel e. Kertas <i>fancy</i> f. Kuas	28%
UJIAN TENGAH SEMESTER							
IX, X, XI & XII	Memahami buku interaksi bergerak (<i>moveable books</i>) Hantu, makhluk gaib, dan jin dalam perspektif agama atau budaya	Memahami materi hantu, makhluk gaib, dan jin dalam perspektif agama atau budaya Mempelajari teknik buku bergerak	Metode <i>Contextual instruction & project base learning</i> , ceramah interaktif dengan presentasi penemuan mahasiswa di lapangan	600 menit 200 menit ceramah interaktif 400 menit praktek	Melakukan eksplorasi teknik buku bergerak Menyesuaikan dengan penceritaan mengenai fobia	Ketepatan memilih teknik perhalaman dengan materi cerita Eksplorasi visual Kerapihan pengemasan	28%
XIII, XIV & XV	Memahami fungsi ilustrasi dalam buku pengetahuan Hewan-hewan darat, laut, dan udara	Memahami fungsi gambar dalam buku pengetahuan Memahami interaksi antar gambar Materi mengenai hewan darat, laut, dan udara	Metode <i>Contextual instruction & project base learning</i> , ceramah interaktif dengan presentasi penemuan mahasiswa di lapangan	450 menit 150 menit ceramah interaktif 200 menit praktek	Menentukan ilustrasi utama dan ilustrasi tambahan berdasarkan materi yang digarap	Ketepatan menentukan bagian yang divisualkan Kenyamanan visual bagi pembaca	21%
UJIAN AKHIR SEMESTER							

REFERENSI :

UTAMA

- a. Mark Wigan, Basic Illustration: Text and Image (ebook)
- b. Laurence Zeegen, The Fundamental of Illustration (ebook)
- c. Scot McCloud. Understanding Comic.

PENDUKUNG

- a. Mark Hiner, Paper Engineering for Pop-up Books and Cards (ebook)
- b. Rob Ives. 2009. Paper Engineering & po-ups for dummies, Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- c. Tatsu Maki. 2009. Manga Secrets

V. RANCANGAN TUGAS

RANCANGAN TUGAS I : Pulang ke asal

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	: Membuat interpretasi visual dari materi novel dengan tema kesukubangsaan.
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	: Novel-novel daerah, mengusung tema kedaerahan, memahami pola pikir masyarakat daerah terpilih
b	Batasan yang harus dikerjakan	: Membuat penafsiran visual sesuai nalar remaja
c	Metode dan Cara Pengerjaan	: Cat air, cat poster, pena gambar (<i>drawing pen</i> , pena, pena bambu) Teknik cat air (<i>wet on dry, wet on wet, dry on dry</i>) teknik cat poster (<i>dry brush, glazing, colourmixing, wet on dry, wet on wet, improvising, using colored surface</i>) teknik pena gambar (<i>hatching/cross-hatching/pointilism</i>)
d	Acuan yang Digunakan	: Basic Illustration: Text and Image
e	Deskripsi Luaran Tugas	: Jawaban Soal / Makalah Konseptual / Karya Desain
3	Waktu	: 600 menit
4	Kriteria Penilaian	: Bobot Penilaian 15 % Indikator Penilaian Tugas: <ul style="list-style-type: none">- Solusi komunikasi- Eksplorasi visual- Kualitas karya

RANCANGAN TUGAS II : Menjadi bermartabat

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	: Menghasilkan informasi visual yang mudah dipahami mengenai hak dan kewajiban, etika, dan HAM sebagai warga negara
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	: Komik

b	Batasan yang harus dikerjakan	: Memahami maksud dan tujuan UU, etika, dan konsep HAM, menterjemahkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sangat sederhana-sederhana-kompleks
c	Metode dan Cara Pengerjaan	: Gambar sekuensial, komik, novel grafis
d	Acuan yang Digunakan	: Understanding Comic, Manga Secrets
e	Deskripsi Luaran Tugas	: Jawaban Soal / Makalah Konseptual/ Karya Desain
3	Waktu	: 450 menit
4	Kriteria Penilaian	: Bobot Penilaian 20 % Indikator Penilaian Tugas: - Solusi komunikasi/pesan - Eksplorasi visual - Kualitas karya

**RANCANGAN TUGAS III :
Melihat yang tak terlihat**

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	: Memahami pengolahan visual dengan teknik tertentu pada materi hantu, makhluk gaib, dan jin
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	: Memahami konsep ghaib dalam konteks budaya dan agama
b	Batasan yang harus dikerjakan	: Teknik gerak dikaitkan dengan penekanan informasi secara visual
c	Metode dan Cara Pengerjaan	: Mengoptimalkan penggunaan medium cat air
d	Acuan yang Digunakan	: Paper Engineering for Pop-up Books and Cards
e	Deskripsi Luaran Tugas	: Jawaban Soal / Makalah Konseptual/ Karya Desain
3	Waktu	: 600 menit
4	Kriteria Penilaian	: Bobot Penilaian 15 % Indikator Penilaian Tugas: - Solusi komunikasi - Solusi desain - Eksplorasi visual - Kualitas karya

RANCANGAN TUGAS IV :
Rahasia Hewan

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	: Memahami ilustrasi pada buku pengetahuan mengenai hewan darat, laut, atau udara
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	: Memahami habitat hewan dan cara hidup hewan darat, laut, atau udara Memperlihatkan informasi dengan sederhana, komunikatif, dan eksploratif
b	Batasan yang harus dikerjakan	: Kemampuan menentukan posisi ilustrasi pada buku
c	Metode dan Cara Pengerjaan	: Mengoptimalkan penggunaan medium cat air
d	Acuan yang Digunakan	: The Fundamental of Illustration
e	Deskripsi Luaran Tugas	: Jawaban Soal / Makalah Konseptual/ Karya Desain
3	Waktu	: 450 menit
4	Kriteria Penilaian	: Bobot Penilaian 40 % Indikator Penilaian Tugas: - Kualitas karya - Eksplorasi visual

VI. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Individu

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	82 - 100	4	Tugas tidak terlambat, hasil baik dan benar
Baik	B	68 - 81	3	Tugas tidak terlambat, hasil jelek, rapih
Cukup	C	56 - 67	2	Tugas tidak terlambat, hasil jelek, tidak rapih
Kurang	D	45 - 55	1	Tugas terlambat
Tidak Lulus	E	<44	0	Tidak mengumpulkan tugas

2. Rubrik Penilaian Kerjasama Kelompok

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	82 - 100	4	Tugas tidak terlambat, hasil bagus, pembagian tugas jelas
Baik	B	68 - 81	3	Tugas tidak terlambat, hasil jelek, pembagian tugas jelas

Cukup	C	56 - 67	2	Tugas tidak terlambat, hasil jelek, pembagian tugas tidak jelas
Kurang	D	45 - 55	1	Tugas terlambat
Tidak Lulus	E	<44	0	Tidak mengumpulkan tugas

3. Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	82 - 100	4	Isi jelas, "to the poin" dan menarik, Menyampaikan isi dengan jelas dan menarik
Baik	B	68 - 81	3	Komposisi tulisan dan gambar bagus, terstruktur, mempresentasikan dengan baik tetapi kurang menguasai materi
Cukup	C	56 - 67	2	Tidak terstruktur, terlalu banyak tulisan, baca presentasi/catatan, kurang menguasai materi
Kurang	D	45 - 55	1	Presentasi asal-asalan, tidak menguasai materi
Tidak Lulus	E	<44	0	Tidak presentasi

4. Rubrik Penilaian Diskusi

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	82 - 100	4	Mahasiswa mengerti materi, mampu menyampaikan ide sendiri, mendengarkan ide orang lain
Baik	B	68 - 81	3	Mampu mengikuti diskusi secara baik
Cukup	C	56 - 67	2	Mampu mengikuti diskusi tetapi dengan kekurangan (suka mendominasi, tidak mendengarkan pendapat orang lain, dll)
Kurang	D	45 - 55	1	Tidak mengikuti diskusi, ribut dalam kelas.
Tidak Lulus	E	<44	0	Tidak hadir

5. Rubrik Penilaian Program

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	82 - 100	4	Program berjalan benar
Baik	B	68 - 81	3	Program berjalan tetapi ada sedikit bug
Cukup	C	56 - 67	2	Program berjalan dan banyak error
Kurang	D	45 - 55	1	Program tidak berjalan, ada source code
Tidak Lulus	E	<44	0	Tidak mengumpulkan

VII. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH

Indeks penilaian akhir :

PREDIKAT	INDEKS	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Lulus, Sangat Baik	A	82 - 100	4	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan sangat baik serta mampu menganalisis materi dan tugas

				sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan sangat baik
Lulus, Baik	B	68 - 81	3	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan baik serta mampu menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan baik
Lulus, Cukup	C	56 - 67	2	Mahasiswa memenuhi beberapa komponen penilaian dan menyelesaikan tugas serta mampu menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan cukup baik
Lulus, Kurang	D	45 - 55	1	Mahasiswa tidak memenuhi beberapa komponen penilaian dan tidak menyelesaikan tugas dengan cukup baik serta tidak dapat menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan.
Tidak Lulus	E	<44	0	Mahasiswa tidak memenuhi semua komponen penilaian tidak dapat menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan.

Penilaian akhir dalam mata kuliah mengikuti ketentuan sebagaimana yang telah diatur dalam Buku Pedoman Akademik UNIKOM, yang menjelaskan mengenai bobot penilaian dari serangkaian kegiatan yang harus dilakukan/ditempuh oleh mahasiswa, yaitu sebagai berikut :

Komponen Penilaian	Bobot/ Persentase Penilaian
Kehadiran	10%
Tugas/Quis	30%
Nilai UTS	20%
Nilai UAS	40%