

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Ilustrasi	ADV1206	2 SKS	1	14 Februari 2019
Otorisasi	<b>Nama Koordinator Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)</b>	<b>Ka PRODI</b>	
	Daniel Nugraha S. Ds	-	M Rizky Kertanegara, M.Si	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah</b>			
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa		
	P3	Konsep, prinsip, teknik, dan prosedur kerja dalam proses produksi iklan untuk media cetak, audio, audio visual, online, dan luar ruang yang meliputi: proses kreatif pembuatan isi pesan iklan dan proses produksi materi iklan untuk berbagai jenis media		
	KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku		
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur		
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>			
	CPMK1	Teori periklanan		
	CPMK2	Teori ilustrasi		
	CPMK3	Praktek ilustrasi		
	CPMK4	Praktek ilustrasi penerbitan		
	CPMK5	Praktek ilustrasi periklanan		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mampu menjadi ilustrator professional dengan bekal teori dan praktek di manapun ditempatkan, serta mempunyai portfolio yang mampu menjadi materi penunjangnya.			

<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teori Jenis-jenis Ilustrasi</li> <li>2. Teori Cara Mencari Ide dan Struktur dalam Periklanan</li> <li>3. Teori Dasar Sketsa dan Ilustrasi</li> <li>4. Praktek Sketsa Langsung dari Benda dan Suasana</li> <li>5. Praktek Membuat Maskot dan Packaging serta Kampanye Periklanan</li> <li>6. Praktek Membuat Cover Buku Cerita Rakyat Nusantara</li> <li>7. Teori Perfilman dan Television Commercial (TVC)</li> <li>8. Praktek Membuat Storyboard</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<p><b>Utama:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The New Guide to Professional Illustration and Design</li> <li>2. IMC that Sells</li> </ol> <p><b>Pendukung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Archive Ads, TV and Posters world-wide</li> <li>2. Adobe Premiere</li> <li>3. The AdFest Award Book</li> <li>4. London International Awards</li> </ol>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak:</b> Adobe Premiere, Power Point	<b>Perangkat keras :</b> Notebook & LCD Projector, Colour Graphite Pencils
<b>Nama Dosen Pengampu</b>	Daniel Nugraha S. Ds	
<b>Matakuliah prasyarat (Jika ada)</b>	Tidak ada	

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mampu menjelaskan tentang jenis-jenis ilustrasi. Mampu menjelaskan cara mencari ide dan praktek susunan kerja periklanan.	Sejarah perkembangan ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, contoh-contoh iklan cetak, televisi dan storyboard dan prosesnya. Cara Mencari ide dan susunan kerja periklanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Diskusi, praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 1 jp x 50" <b>TT:</b> 3 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melihat film presentasi dan mendiskusikan sejarah serta jenis ilustrasi</li> <li>Membuat ilustrasi pribadi hobi dan kesukaan dalam gambar, membuat presentasinya</li> </ul>			
2, 3	Mampu memahami anatomi setiap benda dan membuat ilustrasi bentuk dari benda aslinya secara langsung	Proses sebelum menarik garis, proses ilustrasi bentuk, proses mewarnai sesuai bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Diskusi dan presentasi</li> </ul>	<b>TM:</b> 2 jp x 50" <b>TT:</b> 6 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan proses observasi sebelum menarik garis. Membuat ilustrasi benda secara on the spot atau langsung dan mewarnainya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas proyek <b>Bentuk:</b> Portofolio tugas ilustrasi nanas secara real	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan anatomi dan ilustrasi</li> <li>Kreativitas dan kerapihan membuat ilustrasi nanas</li> </ul>	5%
4, 5	Mampu membuat maskot dan sifatnya (personifikasi)	Menjadikan obyek sebagai maskot dengan nama dan sifatnya yang mendukung packaging dan kampanye iklan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 2 jp x 50" <b>TT:</b> 6 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan teknik membuat maskot dan membuat presentasinya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas proyek <b>Bentuk:</b> Portofolio hasil dan presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerapihan dan kreativitas dalam menghidupkan benda menjadi maskot produk</li> </ul>	5%
6, 7	Mampu membuat packaging produk sebagai kelanjutan proyek	Membuat packaging dengan nama dan pendekatan persuasif bagi produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 2 jp x 50" <b>TT:</b> 6 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat packaging produk dengan nama dan visualisasi yang sesuai dengan keunggulannya</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas proyek <b>Bentuk:</b> Portofolio hasil dan presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerapihan dan kreativitas dalam menghidupkan benda menjadi maskot produk</li> </ul>	10%

					masing-masing (USP)		serta packaging	
8	Ujian Tengah Semester							20%
9, 10	Mampu membuat sketsa suasana secara langsung dan membuat ilustrasinya	Teknik membuat sketsa outdoor dan melanjutkan dalam ilustrasi di studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 2 jp x 50" <b>TT:</b> 6 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat sketsa suasana kampus secara langsung</li> <li>Melanjutkan menjadi ilustrasi di studio dan diwarnai</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas mandiri <b>Bentuk:</b> Portofolio sketsa dan ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan waktu mengumpulkan tugas, kerapihan dan hasil ilustrasi</li> </ul>	<b>10%</b>
11, 12, 13	Mampu membuat konsep dan mengeksekusi ilustrasi cover buku dalam desain final artwork photoshop	Teknik membuat konsep cover buku, membuat ilustrasi dan membuat desain sampai hasil siap cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 3 jp x 50" <b>TT:</b> 9 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan konsep</li> <li>Membuat master ilustrasi dan membuat desain</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas mandiri <b>Bentuk:</b> Portofolio master ilustrasi dan final artwork	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan waktu mengumpulkan tugas, kerapihan dan hasil akhir desain cover</li> </ul>	<b>10 %</b>
14, 15	Mampu membuat storyboard mulai dari konsep, copywriting, hingga visualisasi storyboard	Teknik membuat storyboard, teknik membuat copywriting dan istilah-istilah dalam shooting serta proses dan key person masing-masing tahap pengerjaan (pre production, shooting, post production)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk: Kuliah</li> <li>Metode: Latihan praktek</li> </ul>	<b>TM:</b> 2 jp x 50" <b>TT:</b> 6 jp x 50"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis kelebihan produk dan membuat kampanye iklan yang mendukung dalam rencana television commercial (TVC)</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Penilaian tugas mandiri <b>Bentuk:</b> Portofolio storyline dan storyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan waktu mengerjakan tugas dan hasil storyboard</li> </ul>	
16	Ujian Akhir Semester							20% + 20%

**Catatan:**

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.