	Universitas Negeri Surabaya D4 Desain Grafis	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sketsa Desain	99999044203421		3		30 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Irhamna Nirbhaya Carreca, S.T., M.MT.	Dr. Martadi, M.Sn.	ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji secara teoritis dan mempraktikan tentang dasar-dasar sketsa sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip desain secara umum. Mata kuliah sketsa desain ini merupakan mata kuliah yang berbasis praktikum sebagai modal mahasiswa dalam pembuatan thumbnails, rough layout, dan thigh tissue untuk mendukung metodologi perancangan desain grafis

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.
CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dasar-dasar sketsa manual, termasuk teknik garis, arsiran, dan perspektif, untuk merepresentasikan ide dan objek dengan akurat
CPMK-2	Mahasiswa mampu menyusun komposisi visual yang efektif dalam sketsa, memahami elemen-elemen desain seperti keseimbangan, irama, dan fokus, untuk menciptakan gambar yang estetis dan komunikatif.
CPMK-3	Mahasiswa mampu mengembangkan ide desain melalui sketsa konseptual dan eksplorasi visual secara manual sebelum melanjutkan ke tahap perancangan yang lebih terperinci.
CPMK-4	Mahasiswa mampu melakukan transisi dari proses sketsa manual ke perangkat lunak desain digital, menggunakan keterampilan dasar yang telah dipelajari untuk menciptakan sketsa digital dan visualisasi desain awal.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6
CPMK-1	✔			
CPMK-2		✔		
CPMK-3			✔	
CPMK-4				✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔		✔		✔		✔									
CPMK-2		✔		✔		✔		✔								
CPMK-3									✔	✔			✔			✔
CPMK-4											✔	✔		✔	✔	

Pustaka

Utama :

1. Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet
2. Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book
3. Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York
4. Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts
5. Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio

Pendukung :

1. Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Focal Press

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Pengenalan & Dasar-Dasar Sketsa Desain	1. Mahasiswa mampu mendefinisi pengertian Sketsa Desain 2. Mahasiswa mampu mengetahui ruang lingkup Sketsa Desain 3. Mahasiswa mampu mengetahui material dan peralatan sketsa desain	Keaktifan dalam berdiskusi	Ceramah dan tanya jawab			5%
2	Sketsa Bentuk Geometris	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas garis dalam sketsa geometris 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi dan bentuk dalam sketsa geometris 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penerapan perspektif dalam sketsa geometris 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman volume dan shading dalam sketsa geometris 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi dan penempatan dalam sketsa geometris	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

3	Ilustrasi Still Life	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi observasi dalam ilustrasi still life 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi visual dalam ilustrasi still life 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas gelap - terang (value) dalam ilustrasi still life 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penanganan tekstur dalam ilustrasi still life 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan suasana dalam ilustrasi still life	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
4	Sketsa Anatomi Manusia	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan proporsi dan struktur dasar dalam sketsa anatomi manusia 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan gesture dan gerakan dasar dalam sketsa anatomi manusia 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan volume dan bentuk tiga dimensi dalam sketsa anatomi manusia 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penguasaan garis (line quality) dalam sketsa anatomi manusia 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan simplifikasi dan detail dalam sketsa anatomi manusia	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

5	Sketsa Anatomi Hewan	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan proporsi dan struktur dasar dalam sketsa anatomi hewan 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan gesture dan gerakan dalam sketsa anatomi hewan 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan volume dan bentuk tiga dimensi dalam sketsa anatomi hewan 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan karakteristik spesifik spesies dalam sketsa anatomi hewan 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tekstur permukaan dan detail dalam sketsa anatomi hewan	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
6	Sketsa Perspektif 1 Titik Hilang	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan titik hilang dan garis horison dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan keteraturan garis ortogonal dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan garis vertikal dan horisontal dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi objek dalam ruang dalam sketsa perspektif 1 titik hilang 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman dan dimensi dalam sketsa perspektif 1 titik hilang	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

7	Sketsa Perspektif 2 Titik Hilang	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan titik hilang dan garis horison dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan keteraturan garis ortogonal dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ketepatan garis vertikal dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan akurasi proporsi dan skala dalam sketsa perspektif 2 titik hilang 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kedalaman dan dimensi dalam sketsa perspektif 2 titik hilang	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Setengah Semester	Ketepatan waktu	Ujian Setengah Semester			10%
9	Vektor dan Raster	1. Menjelajahi dunia software Desain Grafis 2. Mengetahui tipe software desain 3. Memahami fitur yang ditawarkan software desain 4. Mengerti design software yang lazim digunakan 5. Dapat membandingkan karakteristik beberapa software desain 6. Mengerti faktor yang dipertimbangkan bagi seorang desainer dalam memilih software desain dalam sebuah project 7. Mengerti penggunaan suatu software dalam sebuah project desain	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

10	Intellectual Property	1. Mahasiswa mampu memahami dasar intellectual property dalam lingkup desain grafis 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsep dan orisinalitas karakter dalam desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan desain visual dan estetika dalam desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gesture dalam desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsistensi desain dalam desain karakter 6. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas desain dalam desain karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
11	Desain Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsep dan orisinalitas karakter dalam desain karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan desain visual dan estetika dalam desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gesture dalam desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan konsistensi desain dalam desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas desain dalam desain karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

12	Desain Anatomi Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi proporsi dan gaya dalam desain anatomi karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan integritas struktural dan volume dalam desain anatomi karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan dinamika pose dan gesture dalam desain anatomi karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kesesuaian dengan konsep karakter dalam desain anatomi karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan gambar tampak berbagai sisi dalam desain anatomi karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
13	Desain Ilustrasi Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan relevansi dengan konsep karakter dalam desain ilustrasi karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan komposisi dan tata letak dalam desain ilustrasi karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan ekspresi dan gerak dalam desain ilustrasi karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penguasaan gaya visual dan warna dalam desain ilustrasi karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas teknis dan detail dalam desain ilustrasi karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%

14	Digitalisasi Desain Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penggunaan software desain dalam digitalisasi desain karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tata letak dan komposisi dalam digitalisasi desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pewarnaan dalam digitalisasi desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pencahayaan dalam digitalisasi desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas hasil akhir dalam digitalisasi desain karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
15	Digitalisasi Desain Karakter	1. Mahasiswa mampu mengoptimalkan penggunaan software desain dalam digitalisasi desain karakter 2. Mahasiswa mampu mengoptimalkan tata letak dan komposisi dalam digitalisasi desain karakter 3. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pewarnaan dalam digitalisasi desain karakter 4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan pencahayaan dalam digitalisasi desain karakter 5. Mahasiswa mampu mengoptimalkan kualitas hasil akhir dalam digitalisasi desain karakter	Ketepatan waktu	Ceramah dan praktikum			5%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Ketepatan waktu	Ujian Akhir Semester			20%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.