UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **S1 Desain Komunikasi Visual**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
RUPA DASAR	9024104062		4		27 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa dua dimensional. Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi unsur visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya rupa dasar dua dimensi.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.
CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini
CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam mengeksplorasi serta mengolah unsur-unsur rupa dasar (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap-terang) sebagai landasan konseptual dalam perancangan karya Desain Komunikasi Visual.
CPMK-2	Mahasiswa mampu merencanakan dan melaksanakan proses studi visual secara terstruktur, mulai dari tahap pengamatan, pencatatan, hingga penyusunan komposisi rupa dasar dengan memanfaatkan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual, baik secara manual maupun melalui dukungan perangkat lunak digital dasar.
CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang karya studi rupa dasar yang menekankan pada pemecahan persoalan visual (komposisi, keseimbangan, irama, proporsi, dan kesatuan) melalui pendekatan kreatif serta pemanfaatan teknologi dan perangkat lunak terkini sebagai dukungan dalam pengembangan keterampilan Desain Komunikasi Visual.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9
CPMK-1	✔		
CPMK-2		✔	
CPMK-3			✔

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								✔	✔		✔	✔	✔		✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.
2. Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo
3. Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.
4. Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
5. Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
6. Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers
7. Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Pendukung :

1. Novalinda, Melly Andriana. 2022. NIRMANA SKETSA DASAR. Surabaya: Cipta Media Nusantara

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	Mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar dua dimensi dan 3 dimensi	1. Mendeskripsikan karakteristik karya visual dua dimensi. 2. Mendeskripsikan ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial 3. Mendeskripsikan variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi karakteristik karya visual dua dimensi.	Direct instruction, Ceramah, Diskusi Tanya jawab			5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	Dapat membuat dan menyusun komposisi titik	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan.			5%
3	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan.			5%

4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan bidang dalam karya dua dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris			5%
5	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan bidang geometri dan non geometri dalam karya dua dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris			5%
6	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi warna berdasarkan hue, value dan intensitas dalam karya dua dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder			5%
7	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi makna, simbol, atau emosi yang dikomunikasikan oleh penggunaan warna dalam karya dua dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder			5%
8	Ujian Tengah Semester	1. Merancang karya visual dua dimensi dengan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian 2. Mempresentasikan karya visual dua dimensi susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian	Kreativitas dan penerapan karya visual dua dimensi dengan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian	Merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi			5%
9	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2. Menganalisis variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi berdasarkan bahan dan teknik dalam karya tiga dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur			10%
10	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2. Menganalisis variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi	Kejelasan dalam mengidentifikasi unity dan variety untuk mencapai kesatuan visual yang harmonis dalam karya tiga dimensi	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur			5%

11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan kontras dalam komposisi tiga dimensi. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi dalam karya tiga dimensi	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi yang menerapkan warna kontras			5%
12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi balans dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan balans dalam peng-organisasian unsur visual. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan balans dalam komposisi yang harmonis	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi balance dalam karya visual tiga dimensi	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi dengan menerapkan prinsip simetris dan asimetris			5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/focus dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi. 2. Mengidentifikasi efek visual penerapan fokus obyek dan background dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan fokus dalam komposisi yang harmonis	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi.	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna			5%
14	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama / ritme dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi irama dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan irama dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan variasi irama yang harmonis	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi irama dalam karya visual tiga dimensi	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna			5%
15	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan penerapan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan proporsi dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi	Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang tiga dimensi berupa polyhedron cube menggunakan bahan kertas warna			5%
16	Ujian Akhir Semester	1. Merancang karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik 2. Merancang Karya Rupa Dasar 3 Dimensi	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Project: membuat komposisi bidang 3 dimensi berupa kubus bersaf dengan media kertas karton.			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.