



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyesunan
Art and Craft	9034204446	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=1	P=3	ECTS=6.36	5	1 Agustus 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.		Dr. Martadi, M.Sn.			Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	-------------------------------

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
--------------	--

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
--	--

CPMK - 1	Mahasiswa mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik paperclay
-----------------	--

CPMK - 2	Mahasiswa mampu membuat seni dan kerajinan dengan melukis di atas kain kanvas
-----------------	---

CPMK - 3	Mahasiswa mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik papercrave
-----------------	---

CPMK - 4	Mahasiswa mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art
-----------------	---

CPMK - 5	Mahasiswa mampu merancang mainan sederhana dari kayu
-----------------	--

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

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

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																
CPMK-5																

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Art and Craft sifatnya lebih banyak ke praktek, isi dari perkuliahan mata kuliah ini meliputi sejarah, dasar teori Art and Craft (pengertian, fungsi, jenis, pengetahuan bahan dan alat, berbagai teknik, unsur dan prinsip desain dan seni), praktek berbagai macam benda seni kerajinan, Kunjungan ke objek kerajinan sebagai bahan referensi mahasiswa.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :
----------------	----------------

1. Arifah A Riyanto, 1991, Pengetahuan Busana , Jurusan PKK FPTK IKIP Bandung.
2. Abdul Latief, 2002, Membuat Sandal & Sepatu Santai untuk Wirausaha, Jakarta: PuspaSwara.
3. _____, 22003, Aneka Kreasi dari Tali, Jakarta; Puspa Swara
4. Jennifer Isaacs, 1987, The Gentle Arts, 200 Years of Australian Women's Domestic & Decorative Arts ,Lansdowne Press, Sydney-Auckland-London-New York.
5. Pearl Berd & Safety Pin Magic, 1994.
6. Sue, Laura dan Rachel Preston, 1984, Family Creative Workshop , Plenary Publications International, Incorporated, New York.
7. Tati , 2009, Diktat Seni Kerajinan , Jurusan PKK FPTK UPI Bandung. Valeria Jackson, 1997, Crafts, (Yesterday's Crafts for Today) Lutterworth Pres Cuild for and London.

Pendukung :

Dosen Pengampu
 Dr. Martadi, M.Sn.
 Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.
 Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
 Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami pengertian, ragam dan peranan seni dan kerajinan dalam dunia desain grafis	1.Memahami kontrak perkuliahan 2.Dapat mendeskripsikan pengertian seni dan kerajinan 3.Dapat menyebutkan dan mendeskripsikan dan ragam seni dan kerajinan 4.Dapat mendeskripsikan peranan seni dan kerajinan	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah 4 X 50	Ceramah (online meeting) 4 X 50	Materi: Seni dan kerajinan Pustaka: <i>Tati , 2009, Diktat Seni Kerajinan , Jurusan PKK FPTK UPI Bandung. Valeria Jackson, 1997, Crafts, (Yesterday's Crafts for Today) Lutterworth Pres Cuild for and London.</i>	0%
2	Mampu memahami sejarah seni dan kerajinan dalam lingkup pendidikan kesejahteraan keluarga	1.Dapat mendeskripsikan sejarah gerakan seni dan kerajinan dunia 2.Dapat mendeskripsikan sejarah seni dan kerajinan dalam lingkup pendidikan kesejahteraan keluarga	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, Tanya jawab 4 X 50		Materi: Seni dan kerajinan dalam lingkup pendidikan kesejahteraan keluarga Pustaka: <i>Tati , 2009, Diktat Seni Kerajinan , Jurusan PKK FPTK UPI Bandung. Valeria Jackson, 1997, Crafts, (Yesterday's Crafts for Today) Lutterworth Pres Cuild for and London.</i>	0%

3	Mampu memahami unsur-unsur dan prinsip seni rupa serta penerapannya pada pembuatan benda seni kerajinan.	1. Mahasiswa dapat memahami unsur-unsur desain pada pembuatan seni kerajinan. 2. Mahasiswa dapat memahami prinsip-prinsip desain pada pembuatan seni kerajinan.	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab 4 X 50		Materi: Unsur, prinsip, elemen yang dipakai dalam seni dan kerajinan Pustaka: <i>Jennifer Isaacs, 1987, The Gentle Arts, 200 Years of Australian Women's Domestic & Decorative Arts</i> , Lansdowne Press, Sydney-Auckland-London-New York.	0%
4	Mampu menganalisa interior dan grafis dalam bentuk seni dan kerajinan	Dapat menganalisa interior dan grafis dalam bentuk seni dan kerajinan .	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi dan Tanya Jawab 4 X 50		Materi: Interior dan grafis dalam bentuk seni dan kerajinan Pustaka: <i>Jennifer Isaacs, 1987, The Gentle Arts, 200 Years of Australian Women's Domestic & Decorative Arts</i> , Lansdowne Press, Sydney-Auckland-London-New York.	10%

5	Mampu membuat seni dan kerajinan dari paperclay	Dapat membuat seni dan kerajinan dari paperclay	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Tugas 1 : membuat paperclay</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: membuat paperclay Mahasiswa membuat paperclay</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 4 X 50</p>			5%
---	---	---	---	---	--	--	----

6	Mampu membuat seni dan kerajinan dari paperclay	Dapat membuat seni dan kerajinan dari paperclay	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Tugas 1 : membuat paperclay</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface pada media</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek</p> <p>4 X 50</p>			10%
---	---	---	---	---	--	--	-----

7	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan melukis di atas kain kanvas	Mahasiswa dapat membuat seni dan kerajinan dengan melukis pada kain kanvas.	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 2: Melukis pada kain kanvas</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Melukis pada kain kanvas Mahasiswa melukis pada kain kanvas</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 4 X 50</p>			5%
---	---	---	---	--	--	--	----

8	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan melukis di atas kain kanvas	Mahasiswa dapat membuat seni dan kerajinan dengan melukis pada kain kanvas.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 2: Melukis pada kain kanvas</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface pada media</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 4 X 50</p>			10%
---	---	---	--	---	--	--	-----

9	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik papercrave	Dapat membuat seni dan kerajinan dengan teknik paper crave	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 3: Paper Crave</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang paper crave Mahasiswa membuat desain paper crave</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p>			5%
---	---	--	---	---	--	--	----

10	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik papercrave	Dapat membuat seni dan kerajinan dengan teknik paper crave	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 3: Paper Crave</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan interface pada media</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek</p>			10%
----	---	--	--	--	--	--	-----

11	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art	Dapat membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan dalam diskusi kelas 2. Kesesuaian dalam menyusun jadwal <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 4: String Art</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: teknik string art Mahasiswa membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p>	<p>Materi: Kreasi tali</p> <p>Pustaka: _____, 22003, <i>Aneka Kreasi dari Tali</i>, Jakarta; <i>Puspa Swara</i></p>	5%
----	---	---	---	---	---	----

12	Mampu membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art	Dapat membuat seni dan kerajinan dengan teknik string art	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas 4. Motivasi dan minat yang tinggi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok Tugas 4: string art</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek</p>	<p>Materi: Kreasi tali</p> <p>Pustaka: _____, 22003, <i>Aneka Kreasi dari Tali</i>, Jakarta; Pustaka Swara</p>	10%
----	---	---	---	--	--	-----

13	Mampu merancang mainan dari kayu	Dapat merancang mainan sederhana dari kayu	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan dalam diskusi kelas 2. Jadwal tersusun dengan baik <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Project Based Learning Praktek Studio, Small Group Discussion Tugas 4. Desain mainan dari kayu</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang permainan sederhana dari kayu Mahasiswa membuat desain permainan sederhana dari kayu</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 4 X 50</p>			5%
14	Mampu merancang mainan dari kayu	Dapat merancang mainan sederhana dari kayu	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning Praktek Studio, Small Group Discussion Tugas 5. Desain mainan dari kayu</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati 4 X 50</p>			5%

15	Mampu merancang mainan dari kayu	Dapat merancang mainan sederhana dari kayu	Kriteria: 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Praktek Studio, Small Group Discussion Tugas 4. Desain mainan dari kayu Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati 4 X 50			10%
16	Mampu merancang mainan dari kayu	Dapat merancang mainan sederhana dari kayu	Kriteria: 1. Ketepatan waktu dan kedisiplinan 2. Kelengkapan dan kesesuaian 3. Kejujuran dan kreativitas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Praktek Studio, Small Group Discussion Tugas 4. Desain mainan dari kayu Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 4 X 50			10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	72.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	27.5%
		100%

Catatan

- 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 prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.

7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



Asidigisianti Surya Patria, S.T.,
M.Pd.
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 29 September 2024 Jam 18:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa