



**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 Penyusunan																																
Gambar Bentuk	xx90442030364		T=3 P=0 ECTS=4.77	1	20 November 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																				
	Matrik CPL - CPMK																																				
		CPMK																																			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang fungsi, media, dan prinsip gambar bentuk,serta penguasaan ketrampilan berbagai teknik menggambar aneka bentuk,sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung,dengan strategi teori dan praktek.																																				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Pustaka	Utama :																																				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layfield, Kathie. 1984.Belajar Menggambar .Jakarta: BPK Gunung Mulia. 2. Whoods, Michael.2000. Drawing Basics an Artist 19s Guide to Mastering the Medium .NewYork: Watson Guptill publication. 3. Loomis, Andrew.1980. Face and Figure. Sketching & Painting Out Door .New York:Pan Books L.td. 4. Rustarmadi.2005. Gambar Bentuk .Surabaya: Unesa University Press 5. Hill, Andrian.1984. Bagaimana Menggambar (Judul asli: How to Draw, diterjemahkan oleh Chusari).Bandung: Angkasa. 6. Roodwell, Jenny.2000. Step By Step Art School Drawing 7. Edgar Loy Frankbonner.2006. Art of Still Life Drawing , Inc.Sterling Publishing Co. 																																				
	Pendukung :																																				
Dosen Pengampu	SULBI Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.																																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 prinsip dasar gambar bentuk.	1. Dapat mendeskripsikan pengertian dan prinsip gambar bentuk 2. Dapat mendeskripsikan obyek-obyek gambar bentuk 3. Dapat mendeskripsikan Unsur-unsur Gambar Bentuk.	Kriteria: -	Ceramah dan tanya jawab. 3 X 50			0%
2	Mampu menggambar benda-benda geometris sederhana	1. Dapat menggambar bentuk dasar balok, kubus, kerucut, prisma, bola dll melalui pengamatan langsung 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Dapat menggambar bayangan	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
3	Mampu menggambar benda-benda geometris sederhana	1. Dapat menggambar bentuk dasar balok, kubus, kerucut, prisma, bola dll melalui pengamatan langsung 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Dapat menggambar bayangan	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
4	Mampu menggambar benda-benda pakai geometris	1. Dapat menggambar benda-benda geometris, meja, kursi, lemari, gelas, piring, dan lain-lain. 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
5	Mampu menggambar benda-benda pakai geometris	1. Dapat menggambar benda-benda geometris, meja, kursi, lemari, gelas, piring, dan lain-lain. 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
6	Mampu menggambar benda-benda pakai yang terdapat di dapur.	1. Dapat menggambar benda-benda pakai seperti wajan, cobek, panci dll 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
7	Mampu menggambar benda-benda pakai yang terdapat di dapur.	1. Dapat menggambar benda-benda pakai seperti wajan, cobek, panci dll 2. Dapat membuat arsir sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
8							0%

9	Mampu menggambar bentuk objek drapery dan vas bunga	1. Kemampuan menggambar bentuk objek lipatan pada kain. 2. Dapat membuat arsiran sesuai dengan karakter dan warna objek 3. Dapat membuat bayangan	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
10	Mampu menggambar pohon atau tanaman diluar ruangan dengan menggunakan arsir pensil warna.	1. Dapat menggambar pohon atau tanaman 2. Dapat membuat arsir dengan pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
11	Mampu menggambar pohon atau tanaman diluar ruangan dengan menggunakan arsir pensil warna.	1. Dapat menggambar pohon atau tanaman 2. Dapat membuat arsir dengan pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
12	Mampu menggambar anggota tubuh manusia seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki	1. Dapat menggambar anggota tubuh manusia seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki. 2. Dapat menggunakan arsir pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
13	Mampu menggambar anggota tubuh manusia seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki	1. Dapat menggambar anggota tubuh manusia seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki. 2. Dapat menggunakan arsir pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
14	Mampu menggambar figure manusia dengan menggunakan model	1. Dapat menggambar figure manusia. 2. Dapat menggunakan arsir pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
15	Mampu menggambar figure manusia dengan menggunakan model	1. Dapat menggambar figure manusia. 2. Dapat menggunakan arsir pensil warna sesuai dengan karakter objek 3. Digambar secara nyata/realis	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Teknik Pewarnaan 5.5. Finishing	Ceramah, tanya jawab, Praktek 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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-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.
5. **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.
6. **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.