



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																
Gambar Bentuk	xx90442030364		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	22 Februari 2025																																
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																	
	.....		.....			Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																	
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		CPMK																																					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pembahasan tentang (1) pengertian, peralatan, bahan, fungsi, prinsip-prinsip gambar teknik (2) pendalaman tentang gambar proyeksi paralel dan memusat (perspektif) (3) pelatihan menggambar benda/obyek berdasarkan prinsip gambar teknik dan penerapannya dalam pembuatan gambar kerja dan/atau desain. Metode yang digunakan yakni, ceramah, diskusi, presentasi dan pemberian tugas/proyek.																																						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">3</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">4</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">5</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">6</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">7</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">8</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">9</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">10</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">11</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">12</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">13</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">14</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">15</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">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																							
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																						
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (1). Hery Sonawan. 2007. Menggambar Teknik, Bandung : Alfabeta</li> <li>2. (2). Hasan Basri Siregar. 2010. Menggambar Teknik, Jakarta : Graha Ilmu.</li> <li>3. (3). Frederick E.G. 2001. Gambar Teknik. Jakarta : Erlangga.</li> <li>4. (4). Anggela Gair. 1990. Perspective for Artist, London, Artist House.</li> <li>5. (5). Ching, Francis D.K. 2014. Menggambar Desain (terjemahan). Jakarta : Indeks</li> <li>6. (6). Hasan Basri Siregar. 2010. Menggambar Teknik. Jakarta : Graha Ilmu.</li> <li>7. (7). Mediasatika CE. 1997. Teknik Menggambar Bangunan. Yogyakarta: Andi Offset</li> <li>8. (8). Narayana, Dr. K.L. dan Dr. P. Kannaiah, K. Venkata Reddy. 2006. Machine Drawing. New Delhi : New Age Publshers.</li> <li>9. (9). Stirling, Norman. 1977. An Introduction to Technical Drawing. New York : Delmar Publishers.</li> <li>10. (10). Winarno, Joko. 2005. Modul "Membaca Gambar Teknik". Jakarta : Direktorat Dikmenjur Kementrian Pendidikan Nasional Jakarta.</li> <li>11. (11). Montague, John. Dasar-dasar Menggambar Perspektif, sebuah pendekatan visual</li> <li>12. (12). Claudius Coulin. 1966. Step by step Perspective Drawing. New York : Nastrand Reinhold Company</li> <li>13. (13). Imam Zaini. 2017. Menggambar Proyeksi Perspektif. Sidoarjo :</li> </ol>																																						
<b>Dosen Pengampu</b>	<b>Pendukung :</b>																																						
	SULBI Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.																																						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																

1	Mengidentifikasi gambar teknik sebagai dasar gambar desain	Mendiskripsikan pengertian, tujuan, fungsi gambar teknik sebagai dasar gambar desain	<b>Kriteria:</b> Nilai 100, apabila jawaban sesuai dengan soal di atas	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi 3 X 50		0%
2	Menguasai langkah2 menggambar proyeksi paralel orthogonal	Dapat menggambar proyeksi paralel orthogonal	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai soal 2. Ukuran garis2 tepat sesuai dengan fungsi 3. Sambungan anatr garis harus tepat	Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50		0%
3	Menguasai langkah2 menggambar proyeksi paralel orthogonal	Dapat menggambar proyeksi paralel orthogonal	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai soal 2. Ukuran garis2 tepat sesuai dengan fungsi 3. Sambungan anatr garis harus tepat	Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas 6 X 50		0%
4	Menguasai langkah-langkah menggambar proyeksi piktorial	Menggambar proyeksi piktorial	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai dgn soal 2. Form, follow, function	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi, tugas 6 X 50		0%
5	Menguasai langkah-langkah menggambar proyeksi piktorial	Menggambar proyeksi piktorial	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai dgn soal 2. Form, follow, function	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi, tugas 6 X 50		0%
6	Mahasiswa dapat membuat desain tempat duduk dan gambar kerja	Menggambar desain tempat dudukMembuat gambar kerja dari sebuah tempat duduk	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai soal. 2. Bentuk bagus, nyaman, sesuai fungsi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		0%
7	Mahasiswa dapat membuat desain tempat duduk dan gambar kerja	Menggambar desain tempat dudukMembuat gambar kerja dari sebuah tempat duduk	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai soal. 2. Bentuk bagus, nyaman, sesuai fungsi	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		0%
8	Menguasai gambar desain mebelair	Dapat menggambar desain mebelair	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai soal 2. Bentuk bagus, kuat, fungsional	Tugas desain 3 X 50		0%
9	Mhs dapat menggambar proyeksi memusat/gambar perspektif	Mhs dapat menjelaskan jenis-jenis gambar proyeksi memusat/gambar perspektif Mhs dapt mendiskripsikan prinsip dan azas gambar proyeksi memusat/gambar perspektif Prosedur menggambar proyeksi memusat/gambar perspektif	<b>Kriteria:</b> Jawaban sesuai dengan soal	Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas 3 X 50		0%
10	Menggambar perspektif 1 titik lenyap	Mhs dpt menggambar perspektif 1 titik lenyap	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai dengan tema 2. Bentuk bagus dan fungsional	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, tugas 6 X 50		0%
11	Menggambar perspektif 1 titik lenyap	Mhs dpt menggambar perspektif 1 titik lenyap	<b>Kriteria:</b> 1. Tugas sesuai dengan tema 2. Bentuk bagus dan fungsional	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, tugas 6 X 50		0%
12	Menggambar perspektif desain interior dengan 2 titik lenyap	Dapat menggambar desain interior dari sebuah ruangan	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai tema	Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, tugas 6 X 50		0%

13	Menggambar perspektif desain interior dengan 2 titik lenyap	Dapat menggambar desain interior dari sebuah ruangan	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai tema	Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, tugas 6 X 50			0%
14	Menggambar perspektif dengan dasar 3 titik lenyap	Menggambar perspektif dengan dasar 3 titik lenyap	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai tema	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tugas 6 X 50			0%
15	Menggambar perspektif dengan dasar 3 titik lenyap	Menggambar perspektif dengan dasar 3 titik lenyap	<b>Kriteria:</b> Tugas sesuai tema	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tugas 6 X 50			0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.