



**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																																																																																			
Nirmana Tiga Matra	99999044203421	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	2	29 Juli 2022																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.			Dr. 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)																																																																																									
	CPMK - 1	Menguasai teori perancangan Desain Grafis dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah_(P-02) e. Mampu merencanakan proses perancangan Desain Grafis dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir_Mampu merancang karya Desain Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah_(KK-03)																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa Mampu merencanakan proses pengorganisasian elemen dan prinsip desain pada karya Mampu merancang karya Desain Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah_(KK-03)																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa Mampu merancang Nirmana dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada pemecahan masalah																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																									
		<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3																																																																															
	CPMK																																																																																									
	CPMK-1																																																																																									
	CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						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	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1																																																																																										
CPMK-2																																																																																										
CPMK-3																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa meliputi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi 3D). 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 2D dan 3D yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya Nirmana.																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																									
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King. 2. Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Principle and Practice. New York: The World Publishing Company 3. Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo 4. Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI. 5. Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company. 6. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra. 7. Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers 8. Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company. 																																																																																									
	Pendukung :																																																																																									
	1. Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press																																																																																									
Dosen Pengampu	Marsudi, S.Pd., M.Pd. Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.																																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar dua dimensi dan 3 dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan karakteristik karya visual dua dimensi dan 3 dimensi. 2.Mendeskrripsikan ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi dan 3 dimensi yang bersifat natural dan artificial 3.Mendeskrripsikan variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi dan 3 dimensi 	<p>Kriteria: keaktifan di kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab 4 X 50		<p>Materi: Karakteristik karya visual dua dimensi dan 3 dimensi</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p> <hr/> <p>Materi: . Ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi dan 3 dimensi. Variabel penyusunan dan komposisi unsur visual dua dimensi dan 3 dimensi.</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: keaktifan di kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 X 50		<p>Materi: titik</p> <p>Pustaka: <i>Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers</i></p> <hr/> <p>Materi: variasi penyusunan titik</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%
3	Mampu mengorganisasikan garis dalam berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan variasi tampilan garis dua dimensi 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan garis 3. Mengorganisasikan garis dalam karya visual dua matra 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan garis dan titik sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50	-	<p>Materi: penyusunan titik dan garis</p> <p>Pustaka: <i>Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers</i></p> <hr/> <p>Materi: penyusunan titik dan garis</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p> <hr/> <p>Materi: penyusunan titik dan garis</p> <p>Pustaka: <i>Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</i></p>	5%

4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan</p> <p>Tugas 2 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50</p>		<p>Materi: Variasi tampilan bidang dua dimensi Pustaka: Alan Pipes. 2008. <i>Foundations of Art and Design.</i> Lawrence King.</p> <p>Materi: Variabel penyusunan bidang Pustaka: Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design.</i> New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <p>Materi: Komposisi bidang dalam karya visual dua dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain.</i> Yogyakarta: Jalasutra.</p>	5%
5	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan</p> <p>Tugas 2 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50</p>		<p>Materi: Variasi tampilan bidang dua dimensi Pustaka: Alan Pipes. 2008. <i>Foundations of Art and Design.</i> Lawrence King.</p> <p>Materi: Variabel penyusunan bidang Pustaka: Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design.</i> New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <p>Materi: Komposisi bidang dalam karya visual dua dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain.</i> Yogyakarta: Jalasutra.</p>	5%

6	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 3 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan warna sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50	-	<p>Materi: . Tinjauan hue, value, dan intensitas warna Pustaka: <i>Ippen. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p>Materi: . Tinjauan hue, value, dan intensitas warna Pustaka: <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p>Materi: Kombinasi warna dan Komposisi warna dalam karya visual dua dimensi Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%
7	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 3 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan warna sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50	-	<p>Materi: . Tinjauan hue, value, dan intensitas warna Pustaka: <i>Ippen. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p>Materi: . Tinjauan hue, value, dan intensitas warna Pustaka: <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p>Materi: Kombinasi warna dan Komposisi warna dalam karya visual dua dimensi Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%

8	Mahasiswa mampu merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi	Merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ujian Tengah Semester, Praktik Soal : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan unsur -unsur visual berupa titik, garis, bidang dan warna dalam susunan yang bervariasi 4 X 50	-	Materi: Lembar soal, media visual Pustaka:	10%
9	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi	1.Mendeskrripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2.Kombinasi tekstur 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 4 : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan tekstur sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50	-	Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i> Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur Pustaka: <i>Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Priciple and Practice. New York: The World Publishing Company</i> Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i>	5%

10	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2. Kombinasi tekstur 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual dua dimensi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 4 : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan tekstur sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi 4 X 50	-	<p>Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <p>Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur</p> <p>Pustaka: <i>Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Priciple and Practice. New York: The World Publishing Company</i></p> <p>Materi: Variasi tekstur berdasar bahan dan teknik pembuatan tekstur - Kombinasi tekstur - Komposisi tekstur</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%
11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi kontras bentuk dan warna 2. Menjelaskan efek visual penerapan kontras dalam komposisi dua dimensi. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 5 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip kontras dalam komposisi yang harmonis 4 X 50	-	<p>Materi: Variasi kontras dan bentuk dalam komposisi tiga dimensi</p> <p>Pustaka: <i>Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</i></p> <p>Materi: Efek visual kontras</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <p>Materi: Komposisi unsur-unsur visual dengan kontras bentuk dan warna</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%

12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan 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 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan tugas 6 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip balans dalam komposisi yang harmonis 4 X 50	-	<p>Materi: Variasi dalam karya visual tiga dimensi, Efek visual penerapan balans, Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan balans simetris dan asimetris</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p>Materi: Variasi dalam karya visual tiga dimensi, Efek visual penerapan balans, Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan balans simetris dan asimetris</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan 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 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan tugas 7 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip fokus dalam komposisi yang harmonis 4 X 50		<p>Materi: 1. Variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual penerapan fokus dalam komposisi 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan fokus mengolah obyek dan background</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p>Materi: 1. Variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual penerapan fokus dalam komposisi 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan fokus mengolah obyek dan background</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%

14	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama / ritme dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek</p> <p>Tugas 8 Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis 4 X 50</p>	-	<p>Materi: Efek visual irama Pustaka: <i>Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo</i></p> <p>Materi: Efek visual irama Pustaka: <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <p>Materi: 1. Variasi irama dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual irama 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan irama yang bervariasi Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <p>Materi: 1. Variasi irama dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual irama 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan irama yang bervariasi Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p>	5%
----	---	--	--	---	---	--	----

15	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan penerapan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan variasi proporsi dalam karya visual tiga matra 2. Menjelaskan efek visual penerapan proporsi dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi 	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek</p> <p>Tugas 9 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis 4 X 50</p>		<p>Materi: 1. Variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual proporsi 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan proporsi yang serasi</p> <p>Pustaka: <i>Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press</i></p> <p>Materi: 1. Variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi. 2. Efek visual proporsi 3. Prinsip pengorganisasian unsur visual dengan proporsi yang serasi</p> <p>Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
16	Mahasiswa mampu merancang karya visual dua dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis	Merancang karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik	<p>Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktik Ujian Akhir Semester</p> <p>Soal : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dalam tampilan yang harmonis 4 X 50</p>	-	<p>Materi: Lembar soal dan media visual</p> <p>Pustaka:</p>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	75%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
		100%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 9 Agustus 2024

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



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



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



File PDF ini digenerate pada tanggal 19 Januari 2025 Jam 10:28 menggunakan aplikasi RPS-CBE SiDia Unesa