



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

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>																																																																																																					
Rupa Dasar 2d	9024103040	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	1	3 Maret 2022																																																																																																					
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>	<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																						
	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.	Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																						
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																									
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																									
<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																									
<b>CPL-9</b>	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																																									
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																										
<b>CPMK - 1</b>	Mampu mewujudkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahlian "Rupa Dasar" secara mandiri																																																																																																									
<b>CPMK - 2</b>	Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur dalam proses kreatif pengerjaan "Rupa Dasar"																																																																																																									
<b>CPMK - 3</b>	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi dalam "Rupa Dasar" Visual																																																																																																									
<b>CPMK - 4</b>	Mampu merencanakan proses perancangan Desain komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga akhir dalam "Rupa Dasar"																																																																																																									
<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>					CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓	✓	CPMK-4		✓																																																																																						
CPMK	CPL-3	CPL-9																																																																																																								
CPMK-1	✓																																																																																																									
CPMK-2	✓																																																																																																									
CPMK-3	✓	✓																																																																																																								
CPMK-4		✓																																																																																																								
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> <tr> <td>CPMK-4</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-4																
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																																																																																																										
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																																																																																																									
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.</li> <li>Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo</li> <li>Garret, Lillian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</li> <li>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</li> <li>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</li> <li>Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers</li> <li>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</li> </ol> <p><b>Pendukung :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Novalinda, Melly Andriana. 2022. NIRMANA SKETSA DASAR. Surabaya: Cipta Media Nusantara</li> </ol>																																																																																																									

Dosen Pengampu		Marsudi, S.Pd., M.Pd.					
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 mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar dua dimensi dan 3 dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan karakteristik karya visual dua dimensi.</li> <li>Mendeskripsikan ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial</li> <li>Mendeskripsikan variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman karakteristik karya visual dua dimensi</li> <li>Mampu mendeskripsikan karakteristik, unsur visual penyusunan, dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Direct instruction, Ceramah, Diskusi Tanya jawab 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Dasar-dasar Nirmana 2 matra <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Nirmana Sketsa Dasar <b>Pustaka:</b> <i>Novalinda, Melly Andriana. 2022. NIRMANA SKETSA DASAR. Surabaya: Cipta Media Nusantara</i></p>	5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan</li> <li>Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik</li> <li>Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat membuat dan menyusun komposisi titik</li> <li>Dapat mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan. 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi Titik <b>Pustaka:</b> <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Komposisi Titik dengan berbagai variasi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%

3	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendeskrripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan</li> <li>2.Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik</li> <li>3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Dapat membuat dan menyusun komposisi titik</li> <li>2.Dapat mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan. 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi Titik</p> <p><b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design.</i> New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Komposisi Titik dengan berbagai variasi</p> <p><b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman EbdI. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain.</i> Yogyakarta: Jalasutra.</p>	5%
4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendeskrripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi</li> <li>2.Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang</li> <li>3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2.Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris 4 X 50		<p><b>Materi:</b> komposisi bidang geometris dan non-geometris</p> <p><b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman EbdI. 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"> <li>1.Mendeskrripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi</li> <li>2.Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang</li> <li>3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2.Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris 4 X 50		<p><b>Materi:</b> komposisi bidang geometris dan non-geometris</p> <p><b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman EbdI. 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"> <li>1.Mendesripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi</li> <li>2.Menjelaskan kombinasi warna</li> <li>3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2.Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Teori warna dan penerapannya <b>Pustaka:</b> <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Komposisi warna primer <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
7	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendesripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi</li> <li>2.Menjelaskan kombinasi warna</li> <li>3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2.Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Teori warna dan penerapannya <b>Pustaka:</b> <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Komposisi warna primer <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa mampu merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2.Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi warna panas dan dingin <b>Pustaka:</b> <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Contoh komposisi warna <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%

9	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik</li> <li>2. Kombinasi tekstur</li> <li>3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur 4 X 50	<p><b>Materi:</b> Jenis dan komposisi bidang tiga dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	10%
10	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik</li> <li>2. Kombinasi tekstur</li> <li>3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur 4 X 50	<p><b>Materi:</b> Jenis dan komposisi bidang tiga dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi kontras bentuk dan warna</li> <li>2. Menjelaskan efek visual penerapan kontras dalam komposisi tiga dimensi.</li> <li>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi yang menerapkan warna kontras 4 X 50	<p><b>Materi:</b> Komposisi Warna kontras <b>Pustaka:</b> <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Contoh penyusunan karya 3 dimensi dengan warna kontras <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%

12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi balans dalam karya visual tiga dimensi</li> <li>2. Menjelaskan efek visual penerapan balans dalam peng-organisasian unsur visual.</li> <li>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan balans dalam komposisi yang harmonis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi dengan menerapkan prinsip simetris dan asimetris 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Prinsip Simetris dan Asimetris <b>Pustaka:</b> <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p>	5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi.</li> <li>2. Mengidentifikasi efek visual penerapan fokus obyek dan background dalam komposisi tiga dimensi</li> <li>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan fokus dalam komposisi yang harmonis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Prinsip Desain (tatarupa) <b>Pustaka:</b> <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Harmonisasi dalam komposisi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%

14	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama / ritme dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi irama dalam karya visual tiga dimensi</li> <li>2. Menjelaskan efek visual penerapan irama dalam komposisi tiga dimensi</li> <li>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan variasi irama yang harmonis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Prinsip Desain (tatarupa) <b>Pustaka:</b> <i>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Harmonisasi dalam komposisi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
15	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan penerapan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi</li> <li>2. Menjelaskan efek visual penerapan proporsi dalam komposisi tiga dimensi</li> <li>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang tiga dimensi berupa polyhedron cube menggunakan bahan kertas warna 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi bidang 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Polyhedron Cube art <b>Pustaka:</b> <i>Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.</i></p>	5%
16	Ujian Akhir Semester	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik</li> <li>2. Merancang Karya Rupa Dasar 3 Dimensi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</li> <li>2. Pengumpulan tugas dengan benar dan tepat waktu</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project: membuat komposisi bidang 3 dimensi berupa kubus bersaf dengan media kertas karton. 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Komposisi bidang 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Penerapan warna dalam bidang bersaf <b>Pustaka:</b> <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p>	20%

### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
		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 24 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain  
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn.,  
M.Sn.  
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:39 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

