

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual										Kode Dokumen																																																																																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																															
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK			BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																				
RUPA DASAR		9024104062		Mata Kuliah Wajib Program Studi			T=4 P=0 ECTS=6.36			1	18 Januari 2024																																																																																				
OTORISASI		Pengembang RPS				Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																						
		Condro Wiratmoko, S.Pd., M.Pd.				Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.			MARSUDI																																																																																						
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																																																																													
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																													
		CPL-5		Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.																																																																																											
		CPL-7		Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																																																																																											
		CPL-9		Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																											
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																													
		CPMK - 1		Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam mengeksplorasi serta mengolah unsur-unsur rupa dasar (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap-terang) sebagai landasan konseptual dalam perancangan karya Desain Komunikasi Visual.																																																																																											
		CPMK - 2		Mahasiswa mampu merencanakan dan melaksanakan proses studi visual secara terstruktur, mulai dari tahap pengamatan, pencatatan, hingga penyusunan komposisi rupa dasar dengan memanfaatkan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual, baik secara manual maupun melalui dukungan perangkat lunak digital dasar.																																																																																											
		CPMK - 3		Mahasiswa mampu merancang karya studi rupa dasar yang menekankan pada pemecahan persoalan visual (komposisi, keseimbangan, irama, proporsi, dan kesatuan) melalui pendekatan kreatif serta pemanfaatan teknologi dan perangkat lunak terkini sebagai dukungan dalam pengembangan keterampilan Desain Komunikasi Visual.																																																																																											
		Matrik CPL - CPMK																																																																																													
				<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>										CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																		
CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9																																																																																												
CPMK-1	✓																																																																																														
CPMK-2		✓																																																																																													
CPMK-3			✓																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																															
		<table><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><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></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 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.																																																																																													
Pustaka		Utama :																																																																																													
		<ol style="list-style-type: none">1. Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.2. Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo3. Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.4. Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.5. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.6. Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers7. Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.																																																																																													
Pendukung :																																																																																															

1. Novalinda, Melly Andriana. 2022. NIRMANA SKETSA DASAR. Surabaya: Cipta Media Nusantara							
Dosen Pengampu		Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. Condro Wiratmoko, S.Pd., M.Pd. Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds.					
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	1.Mendeskripsikan karakteristik karya visual dua dimensi. 2.Mendeskripsikan ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial 3.Mendeskripsikan variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi karakteristik karya visual dua dimensi. 2.Kedalaman dan kejelasan analisis ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial 3.Kreativitas dan penerapan prinsip desain variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct instruction, Ceramah, Diskusi Tanya jawab 4 X 50		Materi: Dasar-dasar Nirmana 2 matra Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra. Materi: Nirmana Sketsa Dasar Pustaka: Novalinda, Melly Andriana. 2022. NIRMANA SKETSA DASAR. Surabaya: Cipta Media Nusantara	5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1.Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Dapat membuat dan menyusun komposisi titik 2.Dapat mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi 3.Kreativitas dalam penerapan prinsip mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan. 4 X 50		Materi: Komposisi Titik Pustaka: Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company. Materi: Komposisi Titik dengan berbagai variasi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.	5%

3	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1.Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variabel penyusunan dalam komposisi titik 3.Kreativitas dalam mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan membuat komposisi titik dengan berbagai ukuran, arah, dan kerapatan. 4 X 50		Materi: Komposisi Titik Pustaka: Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design</i> . New York: Van Nostrand Reinhold Company. Materi: Komposisi Titik dengan berbagai variasi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%
4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1.Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan bidang dalam karya dua dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variabel penyusunan bidang dalam karya dua dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip penyusunan bidang dalam karya dua dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris 4 X 50		Materi: komposisi bidang geometris dan non-geometris Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%
5	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1.Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2.Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi tampilan bidang geometri dan non geometri dalam karya dua dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variabel penyusunan bidang geometri dan non geometri dalam karya dua dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip penyusunan bidang geometri dan non geometri dalam karya dua dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi bidang geometris dan non-geometris 4 X 50		Materi: komposisi bidang geometris dan non-geometris Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%

6	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1.Mendeskrripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2.Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi warna berdasarkan hue, value dan intensitas dalam karya dua dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variasi warna berdasarkan hue, value dan intensitas dalam karya dua dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip variasi warna berdasarkan hue, value dan intensitas dalam karya dua dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder 4 X 50		Materi: Teori warna dan penerapannya Pustaka: <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i> Materi: Komposisi warna primer Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	5%
7	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1.Mendeskrripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2.Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kriteria: 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi makna, simbol, atau emosi yang dikomunikasikan oleh penggunaan warna dalam karya dua dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis makna, simbol, atau emosi yang dikomunikasikan oleh penggunaan warna dalam karya dua dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip dalam karya dua dimensi berdasarkan makna, simbol, atau emosi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi warna primer-sekunder 4 X 50		Materi: Teori warna dan penerapannya Pustaka: <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i> Materi: Komposisi warna primer Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	5%
8	Ujian Tengah Semester	1.Merancang karya visual dua dimensi dengan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian 2.Mempresentasikan karya visual dua dimensi susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian	Kriteria: 1.Kreativitas dan penerapan karya visual dua dimensi dengan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian 2.Kedalaman dalam penjelasan karya visual dua dimensi susunan unsur-unsur visual yang bervariasi dan prinsip pengorganisasian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi 4 X 50		Materi: Komposisi warna panas dan dingin Pustaka: <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i> Materi: Contoh komposisi warna Pustaka: <i>Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</i>	5%

9	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2.Menganalisis variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi berdasarkan bahan dan teknik dalam karya tiga dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variasi tekstur berdasarkan bahan dan teknik dalam karya tiga dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip variasi tekstur berdasarkan bahan dan teknik dalam karya tiga dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur 4 X 50		Materi: Jenis dan komposisi bidang tiga dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.	10%
10	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2.Menganalisis variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual tiga dimensi 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Kejelasan dalam mengidentifikasi unity dan variety untuk mencapai kesatuan visual dalam karya tiga dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis unity dan variety untuk mencapai kesatuan visual yang harmonis dalam karya tiga dimensi 3.Kreativitas mengaplikasikan prinsip unity dan variety untuk mencapai kesatuan visual yang harmonis dalam karya tiga dimensi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, praktek, penugasan membuat komposisi tiga dimensi dengan menerapkan variasi tekstur 4 X 50		Materi: Jenis dan komposisi bidang tiga dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.	5%
11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendeskrripsikan variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi tiga dimensi 2.Menjelaskan efek visual penerapan kontras dalam komposisi tiga dimensi. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi dalam karya tiga dimensi 2.Kedalaman dan kejelasan analisis variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi dalam karya tiga dimensi 3.Kreativitas dan penerapan prinsip desain variasi kontras bentuk dan warna dalam komposisi dalam karya tiga dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi yang menerapkan warna kontras 4 X 50		Materi: Komposisi Warna kontras Pustaka: Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company. Materi: Contoh penyusunan karya 3 dimensi dengan warna kontras Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.	5%

12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi balans dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan balans dalam pengorganisasian unsur visual. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan balans dalam komposisi yang harmonis	Kriteria: 1. Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi balance dalam karya visual tiga dimensi 2. Kedalaman dan kejelasan analisis efek visual variasi balance dalam pengorganisasian unsur visual karya 3 dimensi 3. Kreativitas dan penerapan prinsip visual variasi balance dalam pengorganisasian unsur visual karya 3 dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi 3 dimensi dengan menerapkan prinsip simetris dan asimetris 4 X 50		Materi: Komposisi 3 dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra. Materi: Prinsip Simetris dan Asimetris Pustaka: Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.	5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan 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	Kriteria: 1. Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi. 2. Kedalaman dan kejelasan analisis efek visual penerapan fokus obyek dan background dalam komposisi tiga dimensi 3. Kreativitas dan penerapan prinsip unsur visual dengan menerapkan fokus dalam komposisi yang harmonis tiga dimensi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna 4 X 50		Materi: Prinsip Desain (tatarupa) Pustaka: Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company. Materi: Harmonisasi dalam komposisi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.	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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi irama dalam karya visual tiga dimensi 2. Kedalaman dan kejelasan analisis variasi irama dalam karya visual tiga dimensi 3. Kreativitas dan penerapan variasi irama dalam karya visual tiga dimensi <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, penugasan membuat komposisi bidang harmonis menggunakan bahan kertas duplex dan mika warna 4 X 50		<p>Materi: Prinsip Desain (tatarupa) Pustaka: Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design</i>. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <hr/> <p>Materi: Harmonisasi dalam komposisi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i>. Yogyakarta: Jalasutra.</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 dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan proporsi dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan dan ketepatan dalam mengidentifikasi variasi proporsi dalam karya visual tiga dimensi 2. Kedalaman dan kejelasan analisis visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi karya tiga dimensi 3. Kreativitas dan penerapan visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi karya tiga dimensi <p>Bentuk Penilaian : 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>Materi: Komposisi bidang 3 dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i>. Yogyakarta: Jalasutra.</p> <hr/> <p>Materi: Polyhedron Cube art Pustaka: Alan Pipes. 2008. <i>Foundations of Art and Design</i>. Lawrence King.</p>	5%
16	Ujian Akhir Semester	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik 2. Merancang Karya Rupa Dasar 3 Dimensi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian 2. Kreativitas dan penerapan karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik <p>Bentuk Penilaian : 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>Materi: Komposisi bidang 3 dimensi Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. <i>Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain</i>. Yogyakarta: Jalasutra.</p> <hr/> <p>Materi: Penerapan warna dalam bidang bersaf Pustaka: Itten. 1970. <i>The Element of Colour</i>. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 S1
Desain Komunikasi Visual

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 13:04 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

