



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Cenderamata	8821002229		T=2	P=0	ECTS=3.18	6	6 Oktober 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.											
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
		Matrik CPMK															
		Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi tentang penguasaan konsep dan praktek membuat desain cinderamata sebagai mata kuliah pilihan dalam bentuk "prototipe", bersifat unik (khas) dari bahan dasar kayu, logam, kulit, semen, kain, mixed dan bahan lainnya, baik yang bersifat bersifat murni atau terapan																
Pustaka	Utama :																
	1. Ebdj, Sadjiman S. 2009. <i>Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain</i> . Yogyakarta & Bandung: Jalasutra. Wong, Wucius. 1972. <i>Principle of Three Dimensional Design</i> . New York: Van Nostrand Reinhold Company. Garret, Lilian. 1980. <i>Variable Penyusunan</i> . Yogyakarta: ISI. Peterson, Bryan, 1997. <i>Using Design Basics to Get Creative Results</i> . Cincinnati Ohio: North Light Boo.																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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 pengertian, perkembangan, manfaat dan macam-macam cenderamata	Dapat menjelaskan : Pengertian, perkembangan, manfaat dan macam-macam cenderamata		Ceramah, tanya jawab 2 X 50			0%										

2	Mampu mendesain atau merancang cenderamata	Dapat merancang cenderamata secara manual maupun digital		Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
3	Mampu mendesain atau merancang cenderamata	Dapat merancang cenderamata secara manual maupun digital		ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
4	Mampu mendesain atau merancang cenderamata	Dapat merancang cenderamata secara manual maupun digital		ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
5	Mampu membuat cenderamata dengan tema Universitas Negeri Surabaya	Menghasilkan karya cenderamata dengan yang bertema Unesa		Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
6	Mampu membuat cenderamata dengan tema Universitas Negeri Surabaya	Menghasilkan karya cenderamata dengan yang bertema Unesa		Membuat karya cenderamata bertema Unesa Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
7	Mampu membuat cenderamata dengan tema Kota Surabaya	Menghasilkan karya cenderamata yang bertema Kota Surabaya		Demonstrasi, ceramah, dan pemberian tugas 2 X 50			0%
8	Mampu membuat cenderamata dengan tema Kota Surabaya	Menghasilkan karya cenderamata yang bertema Kota Surabaya		Demonstrasi, ceramah, dan pemberian tugas 2 X 50			0%
9	UTS	UTS		UTS 2 X 50			0%
10	Mampu membuat cenderamata dengan tema Jawa Timur	Menghasilkan cenderamata dengan dengan tema Jawa Timur		ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas dan praktik 2 X 50			0%
11	Mampu membuat cenderamata dengan tema Jawa Timur	Menghasilkan cenderamata dengan dengan tema Jawa Timur		ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas dan praktik 2 X 50			0%
12	Mampu membuat karya cenderamata tema kota asal mahasiswa	Menghasilkan karya cenderamata dengan tema kota asal mahasiswa.		Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
13	Mampu membuat karya cenderamata tema kota asal mahasiswa	Menghasilkan karya cenderamata dengan tema kota asal mahasiswa.		Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
14	Mampu membuat cenderamata dengan tema bebas	Menghasilkan karya cenderamata dengan tema bebas sesuai dengan keinginan mahasiswa dan kebutuhan masyarakat		Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
15	Mampu membuat cenderamata dengan tema bebas	Menghasilkan karya cenderamata dengan tema bebas sesuai dengan keinginan mahasiswa dan kebutuhan masyarakat		Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 2 X 50			0%
16	UAS	UAS		UAS 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
----	----------	------------

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.