



**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 **	8821003227	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	5	5 Juli 2024																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																			
	Drs. Imam Zaini, M.Pd., Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																			
Model Pembelajaran	Case Study																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																							
CPL-6	Mampu bekerja efektif secara individu maupun berkelompok serta memiliki semangat untuk berwirausaha.																																																																							
CPL-8	Menganalisis dan menerapkan konsep keilmuan seni rupa dalam pengembangan wirausaha.																																																																							
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																								
CPMK - 1	Mahasiswa menguasai prinsip-prinsip desain cinderamata																																																																							
CPMK - 2	Mahasiswa mampu membuat cinderamata dalam bentuk prototipe dengan berbagai macam teknik sesuai karakteristik bahan																																																																							
Matrik CPL - CPMK																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-8</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					CPMK	CPL-6	CPL-8	CPMK-1			CPMK-2																																																												
CPMK	CPL-6	CPL-8																																																																						
CPMK-1																																																																								
CPMK-2																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> </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	Minggu Ke																																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																								
CPMK-1																																																																								
CPMK-2																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi tentang kajian konsep karya cinderamata, dengan penguasaan berbagai teknik dan konstruksi guna mendukung ketrampilan membuat karya cinderamata dua dimensi dan tiga dimensi. Strategi pencapaian pembelajaran melalui kegiatan mengkaji konsep karya cinderamata dan praktek membuat karya cinderamata.																																																																							
Pustaka	Utama : 1. Abdul Rachman John Stefford & Guy Mc. Teknologi Kerja Logam. Jakarta: Erlangga. 2. Harun AR George Lowe. 1986. Teori dan Praktek Kerja Logam. Jakarta: Erlangga. 3. Untracht Oppi. 1968. Metal Techniques for Craftmen. New York, USA: Doubleday & Co. Inc.Garden City.																																																																							
	Pendukung :																																																																							
Dosen Pengampu	Drs. Imam Zaini, M.Pd. Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.																																																																							
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	1. Kemampuan menganalisis tentang cenderamata 2. Mahasiswa mampu membuat cenderamata dalam bentuk prototipe dengan berbagai macam teknik sesuai karakteristik bahan	Menganalisis cenderamata baik dua dimensi maupun tiga dimensional	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mahasiswa menuliskan hasil analisis dengan baik dan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah, diskusi, Tanya jawab 3 X 50		Materi: Berbagai bahan dan alat membuat cenderamata Pustaka: <i>Untracht Oppi. 1968. Metal Techniques for Craftmen. New York, USA: Doubleday & Co. Inc. Garden City.</i>	5%
2	Kemampuan membuat desain cenderamata dua dimensi dan tiga dimensional	Membuat desain cenderamata untuk pernikahan dalam bentuk dua dan tiga dimensi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila desain yang dibuat sesuai dengan konsep. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat desain gantungan kunci Pustaka: <i>Untracht Oppi. 1968. Metal Techniques for Craftmen. New York, USA: Doubleday & Co. Inc. Garden City.</i>	5%
3	Kemampuan membuat desain cenderamata dua dimensi dan tiga dimensional	Membuat desain cenderamata untuk pernikahan dalam bentuk dua dan tiga dimensi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila desain yang dibuat sesuai dengan konsep. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Menciptakan karya cenderamata gantungan kunci dari berbagai bahan Pustaka: <i>Untracht Oppi. 1968. Metal Techniques for Craftmen. New York, USA: Doubleday & Co. Inc. Garden City.</i>	5%
4	Kemampuan membuat dan mempresentasikan konsep karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensi dan tiga dimensional	Membuat dan presentasi konsep karya cenderamata untuk pernikahan dalam bentuk dua dan tiga dimensi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mahasiswa mempresentasikan konsep karya dengan baik dan benar Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat deain cenderamata dari bahan akrilik Pustaka: <i>Harun AR George Lowe. 1986. Teori dan Praktek Keja Logam. Jakarta: Erlangga.</i>	5%
5	Kemampuan membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional.	Membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional sesuai dengan desain	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mahasiswa menjelaskan dengan baik dan benar Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat karya cendera mata dari bahan akrilik Pustaka:	5%
6	Kemampuan membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional.	Membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional sesuai dengan desain	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mahasiswa menjelaskan dengan baik dan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat desain cenderamata untuk tempat wisata dilingkungannya masing2 Pustaka:	5%
7	Kemampuan membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional.	Membuat karya cenderamata untuk pernikahan bentuk dua dimensional sesuai dengan desain	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mahasiswa menjelaskan dengan baik dan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat karya cenderamata untuk tempat wisata dilingkungannya masing2 Pustaka:	5%

8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Mempresentasikan karya cenderamata yang dibuat	Kriteria: Sesuai dengan tujuan, fungsi, estetika dan ergonomis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	3 X 50		Materi: Membuat pameran karya2 cenderamata yang telah diciptakan dilingkungan kampus Pustaka:	15%
9	Kemampuan membuat desain cenderamata tempat wisata di Jawa Timur dan Cenderamata suatu kota di Jawa Timur	Membuat desain cenderamata tempat wisata dan suatu kota di Jawa Timur.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila desain yang dibuat sesuai dengan konsep. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Analisis berbagai tempat wisata di Jatim yang memerlukan cenderamata Pustaka:	5%
10	Kemampuan membuat desain cenderamata tempat wisata di Jawa Timur dan Cenderamata suatu kota di Jawa Timur	Membuat desain cenderamata tempat wisata dan suatu kota di Jawa Timur.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Menemukan jenis dan bentuk cenderamata yang cocok untuk tempat wisata di Jatim Pustaka:	5%
11	Kemampuan membuat dan mempresentasikan konsep karya cenderamata Jawa Timur	Membuat dan mempresentasikan konsep karya cenderamata Jawa Timur	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep dan desain. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Merancang desain cenderamata yang cocok untuk tempat wisata di Jatim Pustaka:	5%
12	Kemampuan membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional.	Membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional sesuai dengan desain.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep dan desain. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Menciptakan karya kipas dengan identitas visual tempat wisata Jatim Pustaka:	5%
13	Kemampuan membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional.	Membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional sesuai dengan desain.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep dan desain. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat payung untuk cenderamata Pustaka:	5%
14	Kemampuan membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional.	Membuat karya cenderamata Jawa Timur tiga dimensional sesuai dengan desain.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep dan desain. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Menciptakan karya payung untuk cenderamata Pustaka:	5%
15	Kemampuan membuat kemasan untuk karya cenderamata.	Melaksanakan proses pembuatan kemasan untuk karya cenderamata.	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila karya yang dibuat sesuai dengan konsep dan desain. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek studio, presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Pameran karya payung untuk promosi usaha sendiri Pustaka:	5%

16	UJIAN SUMATIF	Presentasi pertanggung jawaban karya cenderamata yang telah dibuat	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila laporan yang dibuat dengan jelas, menarik dan di akhiri dengan pameran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	3 X 50		Materi: Membuat pameran karya2 cenderamata yang telah diciptakan dilingkungan kampus untuk keperluan UAS Pustaka: <hr/> Materi: Pameran smua karya cenderamata dilingkungan kampus yg diciptakan setelah UTS Pustaka:	15%
----	---------------	--	---	--------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	2.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	7.5%
3.	Penilaian Portofolio	22.5%
4.	Penilaian Praktikum	25%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
6.	Tes	2.5%
		100%

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-CP 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.