

		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																																																																		
Rupa Dasar 3 D		8821003153	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77	2 25 Desember 2025																																																																		
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																			
		Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd., dan Utari Anggita Shanti, S.Pd., M.Pd.			Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.		FERA RATYANINGRUM																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																									
	CPL-8	Mampu menciptakan karya yang orisinil dan inovatif, serta mempresentasikan karya tersebut secara efektif di berbagai forum, baik secara mandiri maupun kolaboratif.																																																																								
	CPL-9	Mampu merancang, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																									
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menciptakan karya rupa dasar tiga dimensi yang orisinil dan inovatif melalui eksplorasi bentuk, material, dan prinsip dasar desain tiga dimensi.																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan gagasan dan strategi kreatif dalam menciptakan karya seni rupa tiga dimensi yang orisinal dan bermakna, serta menganalisis penggunaan unsur visual dan teknik secara reflektif dan inovatif.																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</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-8	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
	CPMK	CPL-8	CPL-9																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																								
CPMK-2		✓																																																																								
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></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	Penguasaan unsur-unsur visual Rupa Dasar 3 Demensi, variabel penyusunan, dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya Rupa Dasar 3 Demensi.																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																									
	1. Ebdil, Sadjiman S. 2009. Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain. Yogyakarta&Bandung : Jelasutra 2. Wong, Wucius. 1972, Principle of Three Dimensional Design, New York : Van Nostrand Reinhold Company 3. Garret, Lilian. 1980, Variable Penyusunan, Yogyakarta :ISI 4. Peterson, Bryan, 1997, Using Design Basics to Get Creative Results, Cincinnati Ohio: North Light Boo																																																																									
	Pendukung :																																																																									
	1. Suardi, Dedy. 2000. Komposisi Warna. Bandung : Remaja Rosdakarya 2. Darmaprawira, Suharsimi. 2002. Warna dan teori dan kreativitas penggunaannya, ed 2. Bandung : Penerbit ITB 3. Mubarat, Husni., & Muhsin Ilhaq. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. Padang Panjang: Jurnal Ekspresi Seni, 32 (1), 125-139.																																																																									
Dosen Pengampu	Drs. Imam Zaini, M.Pd. Utari Anggita Shanti, M.Pd. Aqim Amral Hukmi, 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	Menganalisis prinsip dasar rupa tiga dimensi dan eksplorasi bentuk awal	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar rupa tiga dimensi.</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik bentuk tiga dimensi.</p> <p>3.Mahasiswa mampu mendeskripsikan proses eksplorasi bentuk.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar tiga dimensi dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar tiga dimensi dengan baik</p> <p>3.B - jika mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar tiga dimensi dengan kurang baik</p> <p>4.B - jika mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar tiga dimensi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, Diskusi 3x50 menit		<p><b>Materi:</b> Prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1972. <i>Principle of Three Dimensional Design</i>, New York : Van Nostrand Reinhold Company</p>	5%
2	Menganalisis dan mengorganisasikan penggunaan titik sebagai unsur visual dalam karya tiga dimensi	<p>1.Mahasiswa mampu menguraikan fungsi unsur titik dalam karya seni.</p> <p>2. Mahasiswa mampu membedakan karakteristik titik dalam ruang tiga dimensi.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan baik</p> <p>3.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi</p> <p>4.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Eksplorasi beragam macam garis sebagai penyusun visual 3 dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Ebd, Sadjiman S. 2009. <i>Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain</i>. Yogyakarta&amp;Bandung : Jalasutra</p>	5%
3	Menganalisis dan mengorganisasikan penggunaan garis dalam membentuk komposisi tiga dimensi	<p>1.Mahasiswa mampu menganalisis jenis garis dan efek visualnya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengorganisasi garis secara kreatif dalam karya.</p> <p>3.Mengorganisasikan garis dalam karya visual tiga dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan baik</p> <p>3.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi</p> <p>4.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Eksplorasi beragam macam garis sebagai penyusun visual 3 dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Ebd, Sadjiman S. 2009. <i>Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain</i>. Yogyakarta&amp;Bandung : Jalasutra</p>	5%

4	Menganalisis dan mengkombinasikan bidang geometris dan non geometris dalam karya tiga dimensi	<p>1.Mahasiswa mampu membedakan bidang geometris dan non geometris.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menggabungkan keduanya untuk efek visual tertentu.</p> <p>3.Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam karya visual tiga dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan baik</p> <p>3.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan</p> <p>4.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<p><b>Materi:</b> Pengorganisasian bidang geometris dan non-geometris berdasarkan kaidah rupa dasar.</p> <p><b>Pustaka:</b> Ebdj, Sadjiman S. 2009. <i>Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain.</i> Yogyakarta&amp;Bandung : Jalasutra</p>	5%
5	Merefleksikan proses dan hasil eksplorasi unsur visual titik, garis, dan bidang	<p>1.Mahasiswa mampu mengkritisi hasil karya berdasarkan unsur visual.</p> <p>2.Mahasiswa mampu memberikan solusi perbaikan karya.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan baik</p> <p>3.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan</p> <p>4.B - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<p><b>Materi:</b> Pengorganisasian bidang geometris dan non-geometris berdasarkan kaidah rupa dasar.</p> <p><b>Pustaka:</b> Ebdj, Sadjiman S. 2009. <i>Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain.</i> Yogyakarta&amp;Bandung : Jalasutra</p>	5%

6	Merancang karya dengan pengorganisasian bidang yang kompleks dan inovatif	<p>1.Mahasiswa mampu membuat variasi bidang dalam karya tiga dimensi.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip keseimbangan dan ritme.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna berdasarkan hue, value, dan intensitas dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mahasiswa mampu menerapkan warna berdasarkan hue, value, dan intensitas dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan cukup baik</p> <p>3.B - A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna berdasarkan hue, value, dan intensitas dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi</p> <p>4.B - A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna berdasarkan 2 hal diantara hue, value, dan intensitas dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<p><b>Materi:</b> Warna sebagai komponen penyusun visual tiga dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1972, <i>Principle of Three Dimensional Design</i>, New York : Van Nostrand Reinhold Company</p>	5%
7	Merefleksikan dan mengevaluasi pengorganisasian bidang dalam karya	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan kelebihan dan kekurangan karya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengusulkan modifikasi kreatif.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna dalam kombinasi dan komposisi karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mahasiswa mampu menerapkan warna dalam kombinasi dan komposisi karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan cukup baik</p> <p>3.B - jika mahasiswa mampu menerapkan warna dalam kombinasi dan komposisi karya Rupa Dasar 3 Dimensi</p> <p>4.B- - jika mahasiswa mampu menerapkan warna dengan kombinasi atau komposisi dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<p><b>Materi:</b> Warna sebagai komponen penyusun visual tiga dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1972, <i>Principle of Three Dimensional Design</i>, New York : Van Nostrand Reinhold Company</p>	5%

8	Menganalisis dan menerapkan warna sebagai unsur visual dalam karya tiga dimensi	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan teori warna dasar.</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengaplikasikan warna secara harmonis.</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengkritisi penggunaan warna dalam karya.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika rancangan karya 3 dimensi memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika rancangan karya 3 dimensi memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan cukup baik</p> <p>3.B - jika rancangan karya 3 dimensi memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan</p> <p>4.B - jika rancangan karya 3 dimensi memenuhi tiga aspek diantara irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Proyek, Tugas 6 x 50 menit		<p><b>Materi:</b> Perancangan karya rupa tiga dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Garret, Lilian. 1980, <i>Variable Penyusunan</i>, Yogyakarta :ISI</p>	15%
9	Mengevaluasi penggunaan warna dan integrasinya dalam karya	<p>1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh warna terhadap ekspresi karya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyarankan perbaikan.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan cukup baik</p> <p>3.B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi</p> <p>4.B- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi atau komposisi visual tiga dimensi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6 x 50 menit		<p><b>Materi:</b> Komponen tekstur dalam visual tiga dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> Peterson, Bryan, 1997, <i>Using Design Basics to Get Creative Results</i>, Cincinnati Ohio: North Light Boo</p>	5%

10	Merancang karya dengan penggunaan bentuk homogen yang konsisten dan estetis	<p>1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan bentuk homogen.</p> <p>2.Mahasiswa mampu membuat karya dengan keseragaman bentuk.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan cukup baik</p> <p>3.B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi</p> <p>4.B- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi atau komposisi visual tiga dimensi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6 x 50 menit		<p><b>Materi:</b> Komponen tekstur dalam visual tiga dimensi</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Peterson, Bryan, 1997, Using Design Basics to Get Creative Results, Cincinnati Ohio: North Light Boo</i></p>	5%
11	Mengevaluasi efektivitas penggunaan bentuk homogen dalam karya	<p>1.Mahasiswa mampu mengkritisi konsistensi bentuk.</p> <p>2.Mahasiswa mampu memberikan rekomendasi pengembangan.</p> <p>3.Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis dengan sangat baik</p> <p>2.A- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna harmonis dengan cukup baik</p> <p>3.B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis</p> <p>4.B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Pengorganisasian unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Peterson, Bryan, 1997, Using Design Basics to Get Creative Results, Cincinnati Ohio: North Light Boo</i></p>	5%

12	Mengorganisasi bentuk heterogen dalam karya seni rupa tiga dimensi secara kreatif dan bermakna	<p>1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan perbedaan bentuk heterogen.</p> <p>2. Mahasiswa mampu menggabungkan bentuk heterogen dengan harmonis.</p> <p>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan keseimbangan dalam komposisi yang harmonis</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik</p> <p>2. A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis dengan cukup baik</p> <p>3. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis</p> <p>4. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris dalam komposisi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<p><b>Materi:</b> Pengorganisasian unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Peterson, Bryan, 1997, Using Design Basics to Get Creative Results, Cincinnati Ohio: North Light Boo</i></p>	5%
13	Menganalisis pengaruh bentuk heterogen terhadap estetika dan pesan karya	<p>1. Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan perpaduan bentuk.</p> <p>2. Mahasiswa mampu merekomendasikan perbaikan.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik</p> <p>2. A - jika mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis dengan cukup baik</p> <p>3. B - jika mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis</p> <p>4. B - jika mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, demonstrasi, tugas 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Pengorganisasian unsur-unsur visual pada karya rupa dasar 3 dimensi dengan klimaks/fokus</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Suardi, Dedy. 2000. Komposisi Warna. Bandung : Remaja Rosdakarya</i></p>	5%

14	Menganalisis dan menerapkan unsur ruang dalam karya seni rupa tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan konsep ruang. 2. Mahasiswa mampu menerapkan unsur ruang untuk efek visual mendalam. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan variasi irama yang harmonis	<b>Kriteria:</b> 1. A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik 2. A- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan cukup baik 3. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis 4. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<b>Materi:</b> Pengorganisasian unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi  <b>Pustaka:</b> Suardi, Dedy. 2000. <i>Komposisi Warna</i> . Bandung : Remaja Rosdakarya	5%
15	Mengevaluasi penggunaan ruang dalam karya tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu menilai keberhasilan pengelolaan ruang. 2. Mahasiswa mampu menyampaikan saran peningkatan.	<b>Kriteria:</b> 1. A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik 2. A- - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan cukup baik 3. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis 4. B - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi, tugas 6x50 menit		<b>Materi:</b> Pengorganisasian unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi  <b>Pustaka:</b> Suardi, Dedy. 2000. <i>Komposisi Warna</i> . Bandung : Remaja Rosdakarya	5%



16	Menciptakan karya tiga dimensi orisinal berbasis bahan di sekitar kita dengan teknik dan unsur visual yang tepat	1.Mahasiswa mampu merancang karya tiga dimensi dengan bahan bekas. 2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain dan teknik secara inovatif. 3.Mahasiswa mampu mendokumentasikan proses penciptaan karya.	<b>Kriteria:</b> 1.A - jika mahasiswa mampu merancang dan membuat Karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sesuai kaidah seni rupa dan dengan sangat baik 2.A- - jika mahasiswa mampu merancang dan membuat Karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sesuai kaidah seni rupa dan dengan cukup baik 3.B - jika mahasiswa mampu merancang dan membuat Karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sesuai kaidah seni rupa 4.B - - jika mahasiswa mampu merancang dan membuat Karya Rupa Dasar 3 Dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Proyek, Tugas 3 x 50		<b>Materi:</b> Menciptakan bentuk 3 dimensi dengan bahan keras <b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1972, <i>Principle of Three Dimensional Design</i> , New York : Van Nostrand Reinhold Company	15%
----	--	---	--	----------------------------	--	---	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57.5%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
		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 studinya 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-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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 28 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM  
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1 Pendidikan  
Seni Rupa



NIDN 0024019104

