



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										
Seni Patung Dasar	8821003184		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	29 September 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
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)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Memperkenalkan beberapa teknik/metode dasar untuk membentuk tiga dimesional (figural) dengan material plastis atau mudah dibentuk, seperti tanah liat, gypsum, lilin, atau plastisin. Penguasaan teknik membentuk yang dipelajari yaitu teknik carving, engraving, handbuilding (coiling, pinching, extruding, slab). Perkuliahan dilakukan berbasis studio praktik, berkarya secara individual dengan fokus bentuk gestur tangan, gestur kaki, dan kepala.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cosentino, Peter, 2003, The Encyclopedia of Pottery Techniques , Singapura, Page One Publishing Pte Ltd. 2. Arnasson, Prather, Marla F., 2001, A History of Modern Art , London, Thames and Hudson 3. Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa. 4. Langland, Tuck, 1999, From Clay To Brawn , New York: Watson-Gubtill Publications. 5. Moore, Henry, 1955, volume 1, complete sculpture 1949-54, Lund Humphries Publishers Ltd, Wigmore Street London. 6. Moore, Henry, 1955, volume 2-complete sculpture 1949-54 , Lund Humphries Publishers Ltd, Wigmore Street London. 7. Ponimin, 2010, Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik, Bandung, Lubuk Agung. 8. Soedarso Sp., 2006, Trilogi Seni , Yogyakarta, Institut Seni Indonesia. 9. Sudira, Made Bambang Oka, 2010, Ilmu Seni- Teori dan Praktik, Jakarta Timur, Inti Prima Promosindo. 10. Soetriyono, Eddy, 2008, Palon-Patung-patung Noor Ibrahim, Surabaya , Emmitan FA Gallery 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd. Fathoni Setiawan, S.Pd., M.Pd.																
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 menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan prinsip paling mendasar berkarya seni patung,	Dapat menjelaskan pengertian dan ruang lingkup Seni patung, mendemonstrasikan dan menerapkan prinsip seni patung figuratif sebagai kemampuan dasar menyiapkan papan rangka modeling, peralatan butsir dan palet.	Kriteria: 1.Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban 2.Kecepatan dalam Menjawab 3.Sikap pada saat menjawab	Diskusi, ceramah, dan tanya jawab 3 X 50			0%
2	Mampu menjelaskan gaya, teknik dan jenis-jenis Seni Patung	Dapat menjelaskan jenis-jenis dan karakteristik visualisasi Seni PatungAktivitas berkarya di studio teknik pemodelan	Kriteria: 1.Ketepatan jawaban dengan pertanyaan 2.Kecepatan jawaban atas pertanyaan 3.Sikap dan kinerja berkarya	Lihat contoh-contoh seni patung, ceramah,diskusi dan tanya jawab 3 X 50			0%
3	Mampu menjelaskan fungsi alat dan bahan dalam pembuatan modeling seni patung	Dapat mendeskripsikan fungsi masing alat dalam pembuatan modeling seni patungDapat menjelaskan pemanfaatan bahan sesuai karakternya	Kriteria: 1.Kesesuaian dalam penggunaan alat dan bahan dalam pembuatan modeling seni patung 2.Kecepatan dalam menjawab pertanyaan 3.Kelancaran dalam menjawab pertanyaan 4.Sikap dalam menjawab pertanyaan	Ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
4	Mampu membuat desain karya patung dengan bahan plastisin	Dapat membuat desain sesuai karakter bahan plastisinDapat mendeskripsikan konsep desain yang dibuat dalam pembuatan patung dengan bahan plastisin	Kriteria: 1.Keseuaian bentuk dan konsep 2.Kesesuaian bentuk dan material 3.Kerapian 4.Nilai estetik 5.Keaslian ide dan gagasan 6.Ketepatan waktu	Latihan membuat desain dan konsep berkarya seni patung 3 X 50			0%
5	Mampu membuat desain karya patung dengan bahan plastisin	Dapat membuat desain sesuai karakter bahan plastisinDapat mendeskripsikan konsep desain yang dibuat dalam pembuatan patung dengan bahan plastisin	Kriteria: 1.Keseuaian bentuk dan konsep 2.Kesesuaian bentuk dan material 3.Kerapian 4.Nilai estetik 5.Keaslian ide dan gagasan 6.Ketepatan waktu	Latihan membuat desain dan konsep berkarya seni patung 3 X 50			0%
6	Mampu membuat karya modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia dengan bahan plastisin sesuai dengan desainnya	Dapat memanfaatkan bahan plastisin sesuai dengan karakternyaDapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinyaDapat melakukan tahapan-tahapan dalam pembuatan modeling seni patung gestur anatomi tangan manusiaDapat mewujudkan karya modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia 2.Kerapian 3.Ketepatan waktu	Latihan/ praktik membuat seni patung 1 X 1			0%

7	Mampu membuat karya modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia	Dapat memanfaatkan bahan plastisin sesuai dengan karakternyaDapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinyaDapat melakukan tahapan-tahapan dalam pembuatan modeling seni patung gestur anatomi tangan manusiaDapat mewujudkan karya modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia 2.Kerapian 3.Ketepatan waktu	Latihan/ praktik membuat seni patung 1 X 1			0%
8	Ujian Tengah Semester	menghasilkan karya modeling sesuai tugas, sebagai UTS	Kriteria: karya modeling seni patung gestur anatomi figural.	UTS 3 X 50			0%
9	Mampu membuat seni patung bahan plastisin dengan teknik pemodelan	Dapat membuat patung bahan plastisin dengan model kaki manusia	Kriteria: 1.Kesesuaian produk dengan modelnya 2.Kerapian 3.nilai estetik 4.Ketepatan waktu	Latihan/ Prakrik 6 X 50			0%
10	Mampu membuat seni patung bahan plastisin dengan teknik pemodelan	Dapat membuat patung bahan plastisin dengan model kaki manusia	Kriteria: 1.Kesesuaian produk dengan modelnya 2.Kerapian 3.nilai estetik 4.Ketepatan waktu	Latihan/ Prakrik 6 X 50			0%
11	Mampu membuat seni patung bahan plastisin dengan pemodelan tangan manusia	Dapat membuat seni patung bahan plastisin dengan model tangan manusia	Kriteria: 1.Kesesuaian antara produk dengan modelnya 2.Kerapian 3.nilai estetik 4.ketepatan waktu	latihan / praktik 6 X 50			0%
12	Mampu membuat modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Dapat membuat karya modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia 2.Kerapian 3.Ketepatan Waktu	Latihan / praktik 6 X 50			0%
13	Mampu membuat modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Dapat membuat karya modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia 2.Kerapian 3.Ketepatan Waktu	Latihan / praktik 6 X 50			0%
14	Mampu membuat modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Dapat membuat karya modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik modeling seni patung gestur anatomi kaki manusia 2.Kerapian 3.Ketepatan Waktu	Latihan / praktik 6 X 50			0%
15	Mampu membuat karya seni patung dengan model muka/kepala manusia	Dapat memanfaatkan bahan non plastis dalam pembuatan patungDapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinya dalam pembuatan karya seni patungDapat membuat karya seni patung dengan model kepala manusia	Kriteria: 1.Nilai estetik 2.Kerapian 3.Ketepatan waktu	Latihan / praktik 6 X 50			0%

16	UAS / Menyajikan Karya	Dapat menyajikan Karya yang telah dibuat	Kriteria: 1.Keserasian dalam penataan 2.Kerapian 3.Ketepatan waktu	Praktik pameran 3 X 50			0%
----	------------------------	--	--	---------------------------	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-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.