

		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 I *		8821003231			T=3 P=0 ECTS=4.77	6	31 Desember 2025																																																																			
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																				
						FERA RATYANINGRUM																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																									
	CPMK - 1	Pengetahuan terkait karya seni patung																																																																								
	CPMK - 2	Kreasi karya seni patung																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																									
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> </table>							CPMK	CPMK-1	CPMK-2																																																															
	CPMK																																																																									
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	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 :		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	Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																			

	belajar (Sub-CPMK)	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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, ceramah, dan tanya jawab 3 X 50		Materi: pengertian, ruang lingkup, dan prinsip paling mendasar berkarya seni patung, Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
2	Mampu menjelaskan gaya, teknik dan jenis-jenis Seni Patung	Dapat menjelaskan jenis-jenis dan karakteristik visualisasi Seni Patung Aktivitas berkarya di studio teknik pemodelan	Kriteria: 1. Ketepatan jawaban dengan pertanyaan 2. Kecepatan jawaban atas pertanyaan 3. Sikap dan kinerja berkarya Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Lihat contoh-contoh seni patung, ceramah, diskusi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: gaya, teknik dan jenis-jenis Seni Patung Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
3	Mampu menjelaskan fungsi alat dan bahan dalam pembuatan modeling seni patung	Dapat mendeskripsikan fungsi masing alat dalam pembuatan modeling seni patung Dapat 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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demontrasi, dan tanya jawab 3 X 50		Materi: alat dan bahan dalam pembuatan modeling seni patung Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%

4	Mampu membuat desain karya patung dengan bahan plastisin	Dapat membuat desain sesuai karakter bahan plastisin Dapat 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Latihan membuat desain dan konsep berkarya seni patung 3 X 50		Materi: karya patung dengan bahan plastisin Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
5	Mampu membuat desain karya patung dengan bahan plastisin	Dapat membuat desain sesuai karakter bahan plastisin Dapat 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan membuat desain dan konsep berkarya seni patung 3 X 50		Materi: karya patung dengan bahan plastisin Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
6	Mampu membuat karya modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia dengan bahan plastisin sesuai dengan desainnya	Dapat memanfaatkan bahan plastisin sesuai dengan karakternya Dapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinya Dapat melakukan tahapan-tahapan dalam pembuatan modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia Dapat 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Latihan/ praktik membuat seni patung 1 X 1		Materi: modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia dengan bahan plastisin sesuai dengan desainnya Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%

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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan/ praktik membuat seni patung 1 X 1		Materi: modeling seni patung gestur anatomi tangan manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
8	Ujian Tengah Semester	menghasilkan karya modeling sesuai tugas, sebagai UTS	Kriteria: karya modeling seni patung gestur anatomi figural. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UTS 3 X 50		Materi: Materi pertemuan 1 sampai 7 Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	15%
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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan/ Prakrik 6 X 50		Materi: patung bahan plastisin dengan teknik pemodelan Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%

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 Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan/ Praktik 6 X 50		Materi: patung bahan plastisin dengan teknik pemodelan Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	latihan / praktik 6 X 50		Materi: patung bahan plastisin dengan pemodelan tangan manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan / praktik 6 X 50		Materi: patung gestur anatomi kaki manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%

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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan / praktik 6 X 50		Materi: patung gestur anatomi kaki manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan / praktik 6 X 50		Materi: patung gestur anatomi kaki manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%
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 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan / praktik 6 X 50		Materi: patung dengan model muka/kepala manusia Pustaka: Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.	5%

16	UAS / Menyajikan Karya	Dapat menyajikan Karya yang telah dibuat	Kriteria: 1.Keserasian dalam penataan 2.Kerapian 3.Ketepatan waktu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik pameran 3 X 50		Materi: Materi pertemuan 9 sampai 15 Pustaka: <i>Hidayatno, Nur Wakhid, 2015, Prototip Manusia Peraga Sebagai Perangkat Pembelajaran Studio Seni Patung, Artikel Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, FBS Unesa.</i>	15%
----	------------------------	--	---	---------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45%
3.	Penilaian Praktikum	2.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	47.5%
		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. 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.**

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911



NIDN 0024019104

