



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																		
Seni Rupa 3 Dimensi	8821005291	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1 P=2 ECTS=4.77	3	4 Juli 2024																																																																		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																		
	Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn., Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.		.....		Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																						
	<b>CPL-7</b>	Mengembangkan kemampuan dan mengimplementasikan keilmuan seni rupa dalam bidang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa																																																																					
	<b>CPL-12</b>	Mampu mengembangkan keterampilan dan manajemen berkarya seni rupa dalam berwirausaha.																																																																					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																						
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa memahami unsur-unsur dan prinsip berkarya seni rupa 3 dimensi																																																																					
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip perancangan karya seni rupa 3 dimensi																																																																					
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																						
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-7</td> <td>CPL-12</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-7	CPL-12	CPMK-1			CPMK-2																																																														
	CPMK	CPL-7	CPL-12																																																																				
	CPMK-1																																																																						
CPMK-2																																																																							
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																							
	<table border="1" style="margin: 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																																																																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini mengembangkan kapasitas mahasiswa untuk mewujudkan seni rupa 3 dimensional di berbagai media dan teknik pilihannya. Dalam kuliah ini mahasiswa akan terlibat dengan studio sebagai proses penciptaan, sebagai tempat praktik, bereksperimen, mengeksplorasi, dan bermain dengan berbagai dabhan dan proses pembuatan karya seni rupa 3 dimensi. Mahasiswa didorong untuk berkarya dengan beberapa bahan (tanah liat, semen, bata ringan, dsb) dan teknik dasar yang akan dapat menjadi bekal mengembangkan diri.																																																																						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																						
	<b>Pendukung :</b>																																																																						
<b>Dosen Pengampu</b>	Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.																																																																						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																																																
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																																																		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																

1	Memahami pengertian, sejarah perkembangan, manfaat dan macam-macam seni rupa 3 dimensi	Dapat menjelaskan : pengertian, sejarah perkembangan, manfaat dan macam-macam seni rupa 3 dimensi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, dan tanya jawab diskusi 3 X 50			5%
2	Mampu memahami, mendeskripsikan, dan menjelaskan pengetahuan bahan dalam seni rupa 3 dimensi	Dapat memahami pengertian dan karakteristik bahan seni rupa 3 dimensi. mendeskripsikan komposisi bahan seni rupa 3 dimensi. Menjelaskan bahan seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50			5%
3	Mampu memahami, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggunakan alat dalam seni rupa 3 dimensi	Dapat memahami pengertian dan karakteristik alat seni rupa 3 dimensi. mendeskripsikan komposisi alat seni rupa 3 dimensi. Menjelaskan dan menggunakan alat seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50			5%
4	Mampu Menguraikan prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi. Mengklasifikasikan prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi.	Dapat menguraikan prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi. Mengklasifikasikan prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50			5%
5	Mampu memahami konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi. Mampu merancang konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi.	Dapat memahami konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi. Terampil membuat konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50			5%
6	Mampu memahami konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi. Mampu merancang konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi.	Dapat memahami konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi. Terampil membuat konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50			5%
7	Mampu merancang karya seni rupa 3 dimensi.	Dapat menjelaskan proses merancang karya seni rupa 3 dimensi. Terampil membuat dan menghasilkan rancangan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50			5%
8	Mampu merancang karya seni rupa 3 dimensi.	Dapat menjelaskan proses merancang karya seni rupa 3 dimensi. Terampil membuat dan menghasilkan rancangan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50			5%
9	UTS		<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50			10%
10	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50			5%

11	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		5%
12	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		5%
13	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		5%
14	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		5%
15	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang.	Terampil membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		5%
16	Mampu menjelaskan ide dan gagasan dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dan mempresentasikan karya seni rupa 3 dimensi dalam sajian display.	Dapat menjelaskan ide dan gagasan dalam berkarya seni rupa 3 dimensi. Dapat menyajikan karya seni rupa 3 dimensi dalam sajian display.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Portofolio, Tes	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Penilaian Portofolio	12.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
5.	Tes	10%
		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.

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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 4 Juli 2024 Jam 23:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa