



**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>																																																																					
Sketsa	8821003190	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	2	5 Juli 2024																																																																					
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																					
	Dr. I Nyoman Lodra, M.Si., Winarno, S.Sn., M.Sn., Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.		.....		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-11</b>	Mampu mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan berkarya seni rupa untuk menciptakan media dan sumber belajar yang inovatif.																																																																								
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																									
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis prinsip dasar sketsa																																																																								
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa menguasai teknik sket tarikan garis spontan untuk menciptakan gambar berdasarkan pengamatan langsung pada objek dan lingkungan nyata																																																																								
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																									
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">CPMK</td> <td style="width: 33%;">CPL-7</td> <td style="width: 33%;">CPL-11</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-11	CPMK-1			CPMK-2																																																																	
CPMK	CPL-7	CPL-11																																																																								
CPMK-1																																																																										
CPMK-2																																																																										
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																									
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 15%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </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><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><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 yang berisi tentang hakikat sketsa dan prinsip-prinsipnya, pembelajaran tentang teknik menyalin dari obyek langsung nyata yang dipindahkan pada kertas gambar dengan dominasi permainan variasi garis tebal tipis, spontanitas, serta bloking secara manual. Pada prosesnya, garis menjadi sesuatu yang dominan, karena dari garislah akan nampak karakteristik nilai artistik personal. Mengasah spontanitas dan daya imitatif mahasiswa dalam menggunakan peralatan kering dan peralatan basah secara bertahap.																																																																									
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Feldman, Edmun Burke. 1967. Art As Image And Idea. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.</li> <li>2. Hill, Adrian. 1984. Bagaimana menggambar, : Angkasa.</li> <li>3. Simon, Howard. 2002. Teknik Menggambar, : Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</li> <li>4. Loomis, Andrew. Drawing The Head &amp; Hands. New York: The Viking Press.</li> <li>5. Mikke Susanto (2004) Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta 7. Manuel De Leon, 1990. Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</li> <li>6. Michael Hampton. 2009. Figure Drawing: Design and Invention. 9. Anthony Rider. 1999. The Artist's Complete Guide to Figure Drawing: A Contemporary Perspective On the Classical Tradition. Watson-Guption.</li> </ol>																																																																								
	<b>Pendukung :</b>																																																																									
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si. Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.																																																																									
		<b>Penilaian</b>	<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]</b>																																																																							

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	<p>1. Memahami pengertian (gambar) sketsa, meliputi; perkembangan, prinsip seni rupa, medium basah dan kering, alat dan teknik penciptaan</p> <p>2. menghasilkan karya sketsa dengan teknik kering dan teknik basah yang mengutamakan unsur garis dalam menghadirkan bentuk di bidang dua dimensi</p>	Dapat menjelaskan : Pengertian, perkembangan, prinsip, bahan, alat dan teknik penciptaan (gambar) Sketsa	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. kriteria .0-45= D.46-65= C. 66-79=.B. 80-100= A</p> <p>2. intraksi dan diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, diskusi, pemodelan proses sketsa 3 X 50	memanfaatkan WhatsApp untuk membagikan materi dan koordinasi kelas	<p><b>Materi:</b> Ruang Lingkup Seni Sketsa</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Feldman, Edmun Burke. 1967. Art As Image And Idea. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.</i></p> <p><b>Materi:</b> penjelasan tata kelola bidang gambar Folio</p> <p><b>Pustaka:</b> Hill, Adrian. 1984. <i>Bagaimana menggambar, :</i> Angkasa.</p>	5%
2	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek figure manusia dengan angle sejajar</p> <p>2. mengelola komposisi bidang gambar dan alat medium kering (pensil)</p>	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek figure manusia (minimal 25 karya terseleksi)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Kriteria.0-45=D.46-65.C.66-79=B.80-100=A</p> <p>2. komposisi, proporsi, goresan spontan,</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi, pemodelan dan pemberian tugas 4 X 50		<p><b>Materi:</b> sketsa komposisi figur manusia yang menyiratkan sebuah adegan atau dramatik</p> <p><b>Pustaka:</b> Simon, Howard. 2002. <i>Teknik Menggambar, :</i> Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. <i>Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</i></p>	5%
3	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek figure manusia dengan angle sejajar</p> <p>2. mengelola komposisi bidang gambar dan alat medium kering (pensil)</p>	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek figure manusia angle sejajar (minimal 25 karya terseleksi)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Kriteria.0-45=D.46-65.C.66-79=B.80-100=A</p> <p>2. sudut pandang sejajar, proporsi, komposisi garis goresan, spontanitas.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi, pemodelan dan pemberian tugas 4 X 50		<p><b>Materi:</b> sketsa komposisi figur manusia yang menyiratkan sebuah adegan atau dramatik</p> <p><b>Pustaka:</b> Simon, Howard. 2002. <i>Teknik Menggambar, :</i> Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. <i>Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> komposisi, proporsi dan angle</p> <p><b>Pustaka:</b> Simon, Howard. 2002. <i>Teknik Menggambar, :</i> Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. <i>Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</i></p>	5%

4	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek figure manusia dengan angle atas</p> <p>2. mengelola komposisi bidang gambar dan alat medium kering (pensil)</p>	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek figure manusia angle atas (minimal 25 karya terseleksi)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Kriteria. 0-45=D. 46-65. C. 66-79=B. 80-100=A</p> <p>2. sudut pandang atas, proporsi, komposisi garis goresan, spontanitas.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Demonstrasi, pemodelan dan pemberian tugas 4 X 50		<p><b>Materi:</b> sketsa komposisi figur manusia yang menyiratkan sebuah adegan atau dramatik</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Simon, Howard. 2002. Teknik Menggambar, : Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> komposisi, proporsi dan angle</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Simon, Howard. 2002. Teknik Menggambar, : Effhar. 4. Loomis, Andrew. 1949. Figure Drawing for All Its Worth, , The Viking Press.</i></p>	5%
5	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek pohon dan tumbuhan lingkungan kampus</p> <p>2. pengelolaan impresionis dan detail</p>	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek pohon dan tumbuhan di lingkungan kampus	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-65=C, 66-79=B, 80-100=A</p> <p>2. pengelolaan impresionis dan detail</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Demonstrasi dan praktik on the spot 3 X 50		<p><b>Materi:</b> pengelolaan bentuk utama atau dominan, berbanding dengan bentuk-bentuk sebagai aksentuasi dan pelengkap bentuk keseluruhan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Mikke Susanto (2004) Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. <i>Manuel De Leon, 1990. Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	5%
6	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek pohon dan tumbuhan lingkungan kampus</p> <p>2. pengelolaan impresionis dan detail</p>	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek pohon dan tumbuhan di lingkungan kampus	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-65=C, 66-79=B, 80-100=A</p> <p>2. pengelolaan impresionis dan detail</p>	Demonstrasi dan praktik on the spot 3 X 50		<p><b>Materi:</b> pengelolaan bentuk utama atau dominan, berbanding dengan bentuk-bentuk sebagai aksentuasi dan pelengkap bentuk keseluruhan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Mikke Susanto (2004) Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. <i>Manuel De Leon, 1990. Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	5%
7	Mampu membuat karya sketsa dengan obyek lingkungan kampung tradisional	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek lingkungan kampung tradisional	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p>2. mengutamakan kekhasan bangunan tradisional sebagai bentuk dominan, dalam komposisi lingkungan tumbuhan dan figur</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 9 X 50		<p><b>Materi:</b> pengelolaan bidang dan ruang imajiner bangunan tradisional dan suasananya</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Mikke Susanto (2004) Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. <i>Manuel De Leon, 1990. Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	5%

8	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek bangunan angle bawah kampung tradisional</p> <p>2. mampu mengutamakan detail sebagai aksentuasi goresan spontan sketsa</p> <p>3. TUGAS MANDIRI UJIAN TENGAH SEMESTER</p>	<p>1. Menhasilkan karya sketsa dengan obyek lingkungan kampung tradisional</p> <p>2.10</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p>2. mengutamakan kekhasan bangunan tradisional sebagai bentuk dominan dengan detail khasnya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Demonstrasi dan praktik on the spot 9 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> pengelolaan bidang dan ruang imajiner bangunan tradisional dan suasananya</p> <p><b>Pustaka:</b> Mikke Susanto (2004) <i>Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. Manuel De Leon, 1990. <i>Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	10%
9	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek keramaian</p> <p>2. mampu mengutamakan detail sebagai aksentuasi goresan spontan sketsa</p>	<p>1. Menghasilkan karya sketsa dengan obyek keramaian</p> <p>2.6</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p>2. mengutamakan kekhasan bangunan tradisional sebagai bentuk dominan dengan detail khasnya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio</p>	<p>Demonstrasi dan praktik on the spot 9 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> pengelolaan bidang dan ruang imajiner bangunan tradisional dan suasananya</p> <p><b>Pustaka:</b> Mikke Susanto (2004) <i>Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. Manuel De Leon, 1990. <i>Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	5%
10	<p>1. Mampu membuat karya sketsa dengan obyek keramaian berlatar kendaraan parkir</p> <p>2. mampu mengutamakan detail sebagai aksentuasi goresan spontan sketsa</p>	<p>1. Menghasilkan karya sketsa dengan obyek keramaian kendaraan parkir</p> <p>2.5</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p>2. mengutamakan komposisi pada situasi kendaraan parkir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio</p>	<p>Demonstrasi dan praktik on the spot 9 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> suasana keramaian kendaraan</p> <p><b>Pustaka:</b> Mikke Susanto (2004) <i>Menimbang Ruang Menata Rupa Galang press, Yogyakarta</i></p> <p>7. Manuel De Leon, 1990. <i>Introduction to Like Drawing, Tustin California: Walter Foster Publishing.</i></p>	10%
11	<p>Mampu membuat karya sketsa dengan obyek lingkungan pasar sapi</p>	<p>Menghasilkan karya sketsa dengan obyek lingkungan pasar sapi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Kreteria. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio</p>	<p>Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> figur binatang</p> <p><b>Pustaka:</b> Michael Hampton. 2009. <i>Figure Drawing: Design and Invention. 9. Anthony Rider. 1999. The Artist&amp;rsquos Complete Guide to Figure Drawing: A Contemporary Perspective On the Classical Tradition. Watson-Guption.</i></p>	6%
12	<p>Mampu membuat karya sketsa dengan obyek lingkungan pantai, nelayan, perahu/kapal</p>	<p>Menghasilkan karya sketsa dengan obyek lingkungan pantai, nelayan, perahu/kapal</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Kriteria. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p>2. suasana padat pelabuhan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> suasana padat pelabuhan tradisi</p> <p><b>Pustaka:</b> Feldman, Edmun Burke. 1967. <i>Art As Image And Idea. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.</i></p>	6%
13	<p>Mampu membuat karya sketsa dengan obyek kendaraan tradisional</p>	<p>Menghasilkan karya sketsa dengan obyek kendaraan tradisional</p>	<p><b>Kriteria:</b> Kreteria. 0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Demonstrasi dan pemberian tugas 6 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> detail kendaraan</p> <p><b>Pustaka:</b> Feldman, Edmun Burke. 1967. <i>Art As Image And Idea. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.</i></p>	5%

14	Mampu membuat karya sketsa dengan obyek kendaraan tradisional	Menghasilkan karya sketsa dengan obyek kendaraan tradisional	<b>Kriteria:</b> Kriteria.0-54.=D. 55-65 =C. 67-79. B. 80-100= A  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 6 X 50		<b>Materi:</b> sketsa dengan obyek <b>Pustaka:</b> Hill, Adrian. 1984. <i>Bagaimana menggambar, : Angkasa.</i>	5%
15	Mampu membuat karya sketsa suasana pasar buah	Menghasilkan karya sketsa suasana pasar buah	<b>Kriteria:</b> Mampu membuat karya sketsa suasana pasar buah  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<b>Materi:</b> sketsa suasana <b>Pustaka:</b> Loomis, Andrew. <i>Drawing The Head &amp; Hands. New York: The Viking Press.</i>	8%
16	1.UJIAN AKHIR SEMESTER 2.mahasiswa mampu menghasilkan sketsa suasana keramaian kantin kampus on the spot	mahasiswa mampu menghasilkan sketsa suasana keramaian kantin kampus on the spot	<b>Kriteria:</b> mahasiswa mampu menghasilkan sketsa suasana keramaian kantin kampus on the spot  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sketsa on the spot mandiri individu		<b>Materi:</b> ketsa suasana keramaian <b>Pustaka:</b> Loomis, Andrew. <i>Drawing The Head &amp; Hands. New York: The Viking Press.</i>	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	21%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	53%
3.	Penilaian Portofolio	26%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 4 Februari 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0024019104



**VALID**