	Universitas Negeri Surabaya **Fakultas Bahasa dan Seni** **Program Studi S1 Seni Rupa Murni**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Cipta Seni 3D IV *	9020104013		T=4	P=0	ECTS=6.36	7	23 November 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	.....	Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

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	Refining Visual Language . Kuliah ini mengembangkan kapasitas mahasiswa untuk mewujudkan seni 3 dimensional melalui berbagai media dan teknik pilihannya. Program ini berfokus pada pengembangan individu dan ekspresi pada tingkat lanjutan berdasar bidang keahlian. Penekanan pengembangan dialog dan metodologi yang memurnikan dan mengeksplorasi wilayah artistik yang otentik. Segala pendekatan dipersilahkan, fokus pada upaya menemukan masalah/wacana yang menarik dan menemukan bahan/metafora yang paling tepat untuk mewujudkan konsep karya. Dialog akan berpusat pada pengembangan kekuatan ide-ide pribadi dalam kaitannya dengan masyarakat luas. Dalam kuliah ini mahasiswa diharuskan untuk mengembangkan strategi individu, ideolect (citra khas), ide-ide dalam praktek berbasis studio melalui berbagai strategi kritis dan rekonstruktif. Pola perkuliahannya adalah bahwa pengalaman belajar mensimulasikan kehidupan kerja praktisi/seniman profesional. Mahasiswa akan terlibat dalam refleksi kritis dan diskusi. Mengkonsolidasikan materi dan keterampilan teknis, kemampuan refleksif dan penelitian, untuk mengembangkan praktik seni yang otonom. Mengartikulasikan visi dan filosofi seni sebagai profesi.
Pustaka	**Utama :**

1. Wittkower, Rudolf. 1977. Sculpture Processes and Principles . London: Harper & Row.
2. Taschen. 2013. Sculpture: From Antiquity to the Present Day.
3. Herbert George. 2014. The Elements of Sculpture. Phaidon.
4. Penelope Curtis, dkk. 2014. The Human Factor: The Figure in Contemporary Sculpture. Hayward Gallery, London - Exhibition Catalogues.
5. Margaret McCann. 2014. The Figure: Painting, Drawing, and Sculpture. Skira Rizzoli.

	Pendukung :
Dosen Pengampu	Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.

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 mengekspresikan ide dan konsep cipta seni 3D IV , skets, karakteristik bahan masing-masing, alat dan teknik, gaya, keaslian secara otonom.	Menjelaskan gagasan dan ekspresi ide berkarya 3 D secara otonom.	**Kriteria:** 1. Nilai penuh bila dapat menjelaskan desain dan wawasan Cipta Seni 3D IV 2. 5 **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Curah gagasan, diskusi dan tanya jawab, case methode 4 X 50		**Materi:** ide, bentuk,teknik, dan konsep **Pustaka:** *Wittkower, Rudolf. 1977. Sculpture Processes and Principles . London: Harper & Row.*	6%
2	Mampu menyiapkan dan memaparkan konsep kerja Cipta Seni 3D IVsecara otonom dan karakteristik bahan yang akan digunakan	Menjelaskan prosedur perwujudan karya 3 D secara otonom	**Kriteria:** Minimal 6 sketsa. Kuaiitas sketsa detail dan rinci. Dipilih 2 desain.	Curah gagasan, Pemodelan, diskusi dan tanya jawab, praktik terbimbing. 4 X 50			0%
3	Mampu menyiapkan dan memaparkan konsep kerja Cipta Seni 3D IVsecara otonom dan karakteristik bahan yang akan digunakan	Menjelaskan prosedur perwujudan karya 3 D secara otonom	**Kriteria:** Minimal 6 sketsa. Kuaiitas sketsa detail dan rinci. Dipilih 2 desain.	Curah gagasan, Pemodelan, diskusi dan tanya jawab, praktik terbimbing. 4 X 50			0%
4	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
5	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
6	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%

7	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester (UTS) Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Ujian Tengah Semester (UTS) Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Presentasi Hasil Karya Ujian Tengah Semester (UTS) 4 X 50			0%
9	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
10	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
11	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
12	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%

13	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
14	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
15	Mampu mencipta karya Cipta Seni 3D IV dengan otonomi subjektif dan konseptual	Melakukan aktivitas studio dan proses perwujudan karya 3D secara otonom	**Kriteria:** Nilai penuh bila karya selesai, pengerjaan teliti dan detail, serta proporsi artistik.	Latihan praktik mandiri Cipta Seni 3D IV otonom dengan bahan masing-masing secara konseptual 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	6%
		6%

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, ketrampulan 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 November 2024 Jam 01:00 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa