

		<p align="center">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Seni Rupa Murni</p>						Kode Dokumen																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																			
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
REPRODUKSI DAN FABRIKASI		9020103065				T=3 P=0 ECTS=4.77		3	26 Desember 2025																																										
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																											
				INDAH CHRYSANTI ANGGE																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini berisi pemahaman dan keterampilan dalam pembuatan karya seni dengan teknik cetak/reproduksi, menggunakan berbagai macam teknik, dengan berbagai macam bahan dan alat yang relevan. Mempraktekkan metode cetak dengan bahan gipsium, fiber glass, dan memperkenalkan metode cetak cor bahan logam. Semua kegiatan ini dilakukan dengan strategi teori dan praktek.																																																		
Pustaka	Utama :																																																		
	1. David J. Gingery. 1983. The Charcoal Foundry (Build Your Own Metal Working Shop from Scrap, Vol. 1). 2. Stephen D. Chastain. 2003. Metal Casting: A Sand Casting Manual for the Small Foundry. Chastain Publishing. 3. Chrishtoper Beorkem. 2012. Material Strategies in Digital Fabrication. Routledge. 4. Andrew Martin. 2007. The Essential Guide to Mold Making & Slip Casting (A Lark Ceramics Book). Lark Crafts. 5. Untracht, Oppi. 1968. Metal Techniques for Craftmen. New York, USA: Doubleday & Co. Inc.Garden City.																																																		
	Pendukung :																																																		
Dosen Pengampu																																																			
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 reproduksi dan ruang lingkupnya.	1. Dapat mendiskripsikan pengertian reproduksi dan ruang lingkupnya. 2. Dapat mendiskripsikan macam-macam produk seni rupa hasil reproduksi. 3. Dapat mendiskripsikan karakteristik produk seni rupa hasil	Kriteria: Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban	Ceramah, diskusi, Tanya jawab. 3 X 50			0%
2	Mampu menjelaskan berbagai bahan dan alat dalam pembuatan karya seni dua dimensi atau tiga dimensi dengan teknik cetak/reproduksi	1. Dapat mendiskripsikan bahan dan alat untuk membuat cetakan 2. Dapat mendiskripsikan cara membuat cetakan untuk mereproduksi karya seni rupa dua maupun tiga dimensi 3. Dapat mendiskripsikan cara mereproduksi karya seni rupa dengan teknik reproduksi/cetak	Kriteria: Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3 X 50			0%
3	Mampu menjelaskan berbagai bahan dan alat dalam pembuatan karya seni dua dimensi atau tiga dimensi dengan teknik cetak/reproduksi	1. Dapat mendiskripsikan bahan dan alat untuk membuat cetakan 2. Dapat mendiskripsikan cara membuat cetakan untuk mereproduksi karya seni rupa dua maupun tiga dimensi 3. Dapat mendiskripsikan cara mereproduksi karya seni rupa dengan teknik reproduksi/cetak	Kriteria: Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3 X 50			0%
4	Mampu mereproduksi karya seni rupa dua dimensi dari bahan gip	. Dapat memilih bahan dan alat untuk membuat cetakan untuk reproduksi dalam pembuatan karya seni dua dimensi . Dapat menggunakan cetakan untuk mereproduksi karya seni tiga dimensi dari bahan gip	Kriteria: kerapian, ketepatan waktu, dan tanggungjawab	Demontrasi dan latihan membuat cetakan 3 X 50			0%
5	Mampu mereproduksi karya seni rupa dua dimensi dari bahan gip	. Dapat memilih bahan dan alat untuk membuat cetakan untuk reproduksi dalam pembuatan karya seni dua dimensi . Dapat menggunakan cetakan untuk mereproduksi karya seni tiga dimensi dari bahan gip	Kriteria: Kerapian, ketepatan waktu, dan tanggung jawab	Demontrasi dan latihan membuat cetakan 3 X 50			0%
6	Mampu mereproduksi karya senirupa tiga dimensi dari bahan gip.	1. Dapat memanfaatkan bahan dan alat untuk membuat moulding/cetakan 2. Dapat membuat moulding/cetakan sebagai alat reproduksi karya tiga dimensi dari bahan gip 3. Dapat memanfaatkan moulding/cetakan untuk mereproduksi karya seni tiga dimensi dari bahan gip.	Kriteria: Kerapian, ketepatan waktu, tanggung jawab	Demontrasi dan latihan/praktik membuat cetakan 3 X 50			0%

7	Mampu mereproduksi karya senirupa tiga dimensi dari bahan gip.	1. Dapat memanfaatkan bahan dan alat untuk membuat moulding/cetakan 2. Dapat membuat moulding/cetakan sebagai alat reproduksi karya tiga dimensi dari bahan gip 3. Dapat memanfaatkan moulding/cetakan untuk mereproduksi karya seni tiga dimensi dari bahan gip.		Demontrasi dan latihan/praktik membuat cetakan 3 X 50			0%
8	UTS			3 X 50			0%
9	Mampu mereproduksi karya seni rupa dua dimensi dengan bahan resin	1. Mampu membuat cetakan untuk memproduksi karya seni dua dimensi dengan bahan resin. 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan teknik cetak dari bahan resin 3. Dapat membuat moulding / cetakan untuk kegiatan reproduksi dalam membuat karya seni dua dimensi dengan bahan resin 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan bahan resin		Demontrasi dan latihan/praktik 3 X 50			0%
10	Mampu mereproduksi karya seni rupa dua dimensi dengan bahan resin	1. Mampu membuat cetakan untuk memproduksi karya seni dua dimensi dengan bahan resin. 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan teknik cetak dari bahan resin 3. Dapat membuat moulding / cetakan untuk kegiatan reproduksi dalam membuat karya seni dua dimensi dengan bahan resin 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan bahan resin		Demontrasi dan latihan/praktik 3 X 50			0%
11	Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dari bahan resin	1. Dapat membuat moulding / cetakan untuk kegiatan reproduksi dalam membuat karya seni dua dimensi dengan bahan resin 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan		Demontrasi dan latihan/praktik 3 X 50			0%
12							0%

13	Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dari bahan resin	1. Dapat membuat moulding / cetakan untuk kegiatan reproduksi dalam membuat karya seni dua dimensi dengan bahan resin 2. Mampu mereproduksi karya seni rupa tiga dimensi dengan		Demonstrasi dan latihan/praktik 3 X 50			0%
14	Mampu melakukan finishing dan menyajikan karya seni yang telah di buat	1. Dapat dan menggunakan bahan alat finishing 2. Dapat melakukan finishing dengan baik 3. Dapat menyajikan karya yang telah dibuat.		Praktek/latihan dan konsultasi 3 X 50			0%
15	Mampu melakukan finishing dan menyajikan karya seni yang telah di buat	1. Dapat dan menggunakan bahan alat finishing 2. Dapat melakukan finishing dengan baik 3. Dapat menyajikan karya yang telah dibuat.		Praktek/latihan dan konsultasi 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.