



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

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	9020104104	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=4 P=0 ECTS=6.36	5	22 November 2024																																																																		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																		
	Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.		.....		Dra. Indah Chrysanti Angeg, M.Sn.																																																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																						
	<b>CPL-5</b>	Menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dan mampu mengambil keputusan secara tepat dalam pemecahan masalah																																																																					
	<b>CPL-8</b>	Menganalisis dan mengkaitkan historisitas, konsep ontology, epistemologi, aksiologi dalam ilmu seni rupa untuk mengolah kreativitas.																																																																					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																						
	<b>CPMK - 1</b>	Menciptakan karya dengan berbagai teknik																																																																					
	<b>CPMK - 2</b>	Menciptakan karya dengan berbagai teknik																																																																					
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																						
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-8</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-5	CPL-8	CPMK-1			CPMK-2																																																											
	CPMK	CPL-5	CPL-8																																																																				
	CPMK-1																																																																						
CPMK-2																																																																							
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																							
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <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> <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 bahan 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>																																																																						
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sandu Cultural Media. 2010. Installation Art: Space as Medium in Contemporary Art. Gingko Press.</li> <li>Richard Flood, dkk. 2012. Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</li> <li>Antony Hudek. 2014. The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art). MIT Press.</li> </ol>																																																																						
	<b>Pendukung :</b>																																																																						
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Adriano Pedrosa, Laura Hoptman, Jens Hoffmann. 2014. Vitamin 3-D: New Perspectives in Sculpture and Installation. Phaidon Press.</li> </ol>																																																																						
<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>Bantuk 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>Kriteria:</b> pemahaman dan kemampuan terkait pengertian, sejarah perkembangan, manfaat dan macam-macam seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, dan tanya jawab diskusi 4 X 50		<b>Materi:</b> pengertian, sejarah perkembangan, manfaat dan macam-macam seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sandu Cultural Media. 2010.</i> <i>Installation Art: Space as Medium in Contemporary Art. Gingko Press.</i>	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>Kriteria:</b> Kemampuan memahami dan menjelaskan tentang bahan seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 8 X 50		<b>Materi:</b> ragam bahan seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sandu Cultural Media. 2010.</i> <i>Installation Art: Space as Medium in Contemporary Art. Gingko Press.</i>	5%
3	: 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>Kriteria:</b> Kemampuan memahami dan menjelaskan tentang bahan seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 8 X 50		<b>Materi:</b> ragam bahan seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sandu Cultural Media. 2010.</i> <i>Installation Art: Space as Medium in Contemporary Art. Gingko Press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan mengklasifikasikan prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 4 X 50		<b>Materi:</b> prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sandu Cultural Media. 2010.</i> <i>Installation Art: Space as Medium in Contemporary Art. Gingko Press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan memahami dan ketrampilan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 8 X 50		<b>Materi:</b> penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012.</i> <i>Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan memahami dan ketrampilan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 8 X 50		<b>Materi:</b> penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012.</i> <i>Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan memahami dan ketrampilan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	: Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 8 X 50		<b>Materi:</b> penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012. Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan memahami dan ketrampilan proses menciptakan karya seni rupa 3 dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	: Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 8 X 50		<b>Materi:</b> perancangan dan penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012. Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	5%
9	UTS	Terampil merancang dan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi	<b>Kriteria:</b> Kemampuan mahasiswa untuk merancang dan ketrampilan menciptakan karya seni rupa tiga dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	proyek, tugas 4 X 50		<b>Materi:</b> Perancangan dan penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012. Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	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>Kriteria:</b> kemampuan mahasiswa menciptakan karya seni rupa 3 dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 10 X 50		<b>Materi:</b> penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Antony Hudek. 2014. The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art). MIT Press.</i>	5%
11	Mampu membuat atau membentuk karya seni rupa 3 dimensi dengan bahan tanah liat, kayu, semen, bata ringan, bahan daur ulang	Dapat menjelaskan proses perancangan dan terampil menciptakan karya seni rupa 3 dimensi.	<b>Kriteria:</b> kemampuan mahasiswa dalam merancang dan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 10 X 50		<b>Materi:</b> perancangan dan penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Richard Flood, dkk. 2012. Unmonumental: The Object in the 21st Century. Phaidon press.</i>	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>Kriteria:</b> Kemampuan membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi. <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 10 X 50		<b>Materi:</b> Penciptaan karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Antony Hudek. 2014. The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art). MIT Press.</i>	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>Kriteria:</b> Kemampuan membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi. <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 10 X 50		<b>Materi:</b> Kemampuan membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi. <b>Pustaka:</b> <i>Antony Hudek. 2014. The Object (Whitechapel: Documents of Contemporary Art). MIT Press.</i>	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>Kriteria:</b> Kemampuan dalam membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi. <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan pemberian tugas 10 X 50		<b>Materi:</b> membuat dan menghasilkan karya seni rupa 3 dimensi. <b>Pustaka:</b> <i>Adriano Pedrosa, Laura Hoptman, Jens Hoffmann. 2014. Vitamin 3-D: New Perspectives in Sculpture and Installation. Phaidon Press.</i>	5%
15	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.	<b>Kriteria:</b> Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan ide dan gagasan dalam berkarya seni rupa 3 dimensi. <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	: Demonstrasi dan pemberian tugas 4 X 50		<b>Materi:</b> Ide dan gagasan dalam berkarya seni rupa 3 dimensi. <b>Pustaka:</b> <i>Adriano Pedrosa, Laura Hoptman, Jens Hoffmann. 2014. Vitamin 3-D: New Perspectives in Sculpture and Installation. Phaidon Press.</i>	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 hingga menyajikan/display karya seni rupa 3 dimensi	<b>Kriteria:</b> kemampuan dalam menjelaskan ide dan gagasan hingga menyajikan/display karya seni rupa 3 dimensi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	praktik, tugas 3x50		<b>Materi:</b> penciptaan hingga display karya seni rupa 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Adriano Pedrosa, Laura Hoptman, Jens Hoffmann. 2014. Vitamin 3-D: New Perspectives in Sculpture and Installation. Phaidon Press.</i>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	82.5%
3.	Penilaian Portofolio	15%
		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 7 September 2024

Koordinator Program Studi S1  
Seni Rupa Murni



Dra. Indah Chrysanti Angee,  
M.Sn.  
NIDN 0008036602

UPM Program Studi S1 Seni  
Rupa Murni



Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0005018608

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 22:33 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

