	Universitas Negeri Surabaya D4 Desain Grafis	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
NIRMANA	9034204422		4		20 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Rizal Sofyana Fatahillah, S.Pd., M.Pd.	Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.	ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa meliputi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi 3D). Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi unsur visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 2D dan 3D yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya Nirmana.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.
CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Mahasiswa mampu menerapkan unsur-unsur dan prinsip dasar visual dua dimensi ke dalam perancangan nirmana dua dimensi dengan berbagai variasi medium dan teknik
CPMK-2	Mahasiswa mampu menerapkan unsur-unsur dan prinsip dasar visual tiga dimensi ke dalam perancangan nirmana dua dimensi dengan berbagai variasi medium dan teknik
CPMK-3	Mahasiswa mampu mendeskripsikan unsur-unsur dan prinsip dasar desain grafis

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-6	CPL-5
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3		✔

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
CPMK-1		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔								
CPMK-2									✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CPMK-3	✔															

Pustaka

Utama :

1. Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.
2. Bambang Irawan, Priscilla Tamara, 2013. , Dasar-Dasar Desain, Depok:Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
3. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. 2019. , Rupa Dasar (Nirmana), Yogyakarta : Andi Offset.
4. Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.

Pendukung :

	1. Kristiana, Nova. 2015. Nirmana Bagi Desainer Grafis. Surabaya: Unesa Press

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mendeskripsikan karaktersitik unsur-unsur rupa dua dimensi dalam desain garfis	1. Dapat mendeskripsikan ragam dan karakteristik unsur rupa dua dimensi yang bersifat natural. 2. Dapat mendeskripsikan ragam dan karakteristik unsur rupa dua dimensi yang bersifat artificial 3. Dapat endeskripsikan prinsip pengorganisasian unsur rupa dua dimensi	keekatifan di kelas	Ceramah, diskusi, tanya jawab			5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	keakatifan di kelas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			5%
3	Mampu mengorganisasikan garis dalam berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan garis dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan garis 3. Mengorganisasikan garis dalam karya visual dua matra	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan garis dan titik sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%
4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 2 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%

5	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tampilan bidang dua dimensi 2. Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang 3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometis dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 2 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%
6	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 3 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan warna sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%
7	Mampu mengorganisasikan warna dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	1. Mendeskripsikan variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi 2. Menjelaskan kombinasi warna 3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 3 : Buatlah karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan warna sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%
8	Mahasiswa mampu merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi	Merancang karya visual dua dimensi menampilkan susunan unsur-unsur visual yang bervariasi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ujian Tengah Semester, Praktik Soal : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan unsur -unsur visual berupa titik, garis, bidang dan warna dalam susunan yang bervariasi			10%
9	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2. Kombinasi tekstur 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 4 : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan tekstur sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%

10	Mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi	1. Mendeskripsikan variasi tekstur berdasar bahan dan teknik 2. Kombinasi tekstur 3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual dua dimensi	Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 4 : Buatlah karya visual tiga dimensi dengan mengorganisasikan tekstur sebagai unsur visual dalam tampilan dan susunan yang bervariasi			5%
11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi kontras bentuk dan warna 2. Menjelaskan efek visual penerapan kontras dalam komposisi dua dimensi. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan Tugas 5 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip kontras dalam komposisi yang harmonis			5%
12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi balans dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan balans dalam peng-organisasian unsur visual. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan balans dalam komposisi yang harmonis	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan tugas 6 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip balans dalam komposisi yang harmonis			5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/focus dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi klimaks/fokus dalam karya visual tiga dimensi. 2. Mengidentifikasi efek visual penerapan fokus obyek dan background dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan fokus dalam komposisi yang harmonis	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan tugas 7 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip fokus dalam komposisi yang harmonis			5%
14	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama / ritme dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi irama dalam karya visual tiga dimensi 2. Menjelaskan efek visual penerapan irama dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan variasi irama yang harmonis	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek Tugas 8 Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis			5%

15	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan penerapan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis	1. Mendeskripsikan variasi proporsi dalam karya visual tiga matra 2. Menjelaskan efek visual penerapan proporsi dalam komposisi tiga dimensi 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan proporsi dalam komposisi yang serasi	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek Tugas 9 : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis			5%
16	Mahasiswa mampu merancang karya visual dua dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis	Merancang karya visual tiga dimensi menampilkan komposisi unsur-unsur visual yang harmonis dengan variasi bahan dan teknik	Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian	Praktik Ujian Akhir Semester Soal : Buatlah karya visual tiga dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dalam tampilan yang harmonis			20%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.