	Universitas Negeri Surabaya **S1 Pendidikan Seni Rupa**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Rupa Dasar 3 D	8821003153		3		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.	FERA RATYANINGRUM

Deskripsi Singkat MK

Penguasaan unsur-unsur visual Rupa Dasar 3 Demensi, variabel penyusunan, dan prinsip-prinsip pengorganisasianunsur visual dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya Rupa Dasar 3 Demensi.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mampu menciptakan karya yang orisinil dan inovatif, serta mempresentasikan karya tersebut secara efektif di berbagai forum, baik secara mandiri maupun kolaboratif.
CPL	Mampu merancang, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu menciptakan karya rupa dasar tiga dimensi yang orisinil dan inovatif melalui eksplorasi bentuk, material, dan prinsip dasar desain tiga dimensi.
CPMK-2	Mahasiswa mampu mengembangkan gagasan dan strategi kreatif dalam menciptakan karya seni rupa tiga dimensi yang orisinal dan bermakna, serta menganalisis penggunaan unsur visual dan teknik secara reflektif dan inovatif.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL
CPMK-1	✔	
CPMK-2		✔

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								✔								

Pustaka

Utama :

1. Ebdi, Sadjiman S. 2009. Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain. Yokyakarta&ampBandung : Jalasutra
2. Wong, Wucius. 1972, Principle of Three Dimensional Design, New York : Van Nostrand Reinhold Company
3. Garret, Lilian. 1980, Variable Penyusunan, Yogyakarta :ISI
4. Peterson, Bryan, 1997, Using Design Basics to Get Creative Results, Cincinnati Ohio: North Light Boo

Pendukung :

1. Suardi, Dedy. 2000. Komposisi Warna. Bandung : Remaja Rosdakarya
2. Darmaprawira, Suharsimi. 2002. Warna dan teori dan kreativitas penggunaannya, ed 2. Bandung : Penerbit ITB
3. Mubarat, Husni., & Muhsin Ilhaq. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. Padang Panjang: Jurnal Ekspresi Seni, 32 (1), 125-139.

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	Menganalisis prinsip dasar rupa tiga dimensi dan eksplorasi bentuk awal	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar rupa tiga dimensi. 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik bentuk tiga dimensi. 3. Mahasiswa mampu mendeskripsikan proses eksplorasi bentuk.	A - jika mampu mendeskripsikan dasar-dasar rupa dasar tiga dimensi dengan sangat baik	Ceramah, Diskusi			5%
2	Menganalisis dan mengorganisasikan penggunaan titik sebagai unsur visual dalam karya tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu menguraikan fungsi unsur titik dalam karya seni. 2. Mahasiswa mampu membedakan karakteristik titik dalam ruang tiga dimensi.	A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
3	Menganalisis dan mengorganisasikan penggunaan garis dalam membentuk komposisi tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu menganalisis jenis garis dan efek visualnya. 2. Mahasiswa mampu mengorganisasi garis secara kreatif dalam karya. 3. Mengorganisasikan garis dalam karya visual tiga dimensi	A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
4	Menganalisis dan mengkombinasikan bidang geometris dan non geometris dalam karya tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu membedakan bidang geometris dan non geometris. 2. Mahasiswa mampu menggabungkan keduanya untuk efek visual tertentu. 3. Mengorganisasikan bidang geometrisdan non-geometris dalam karya visual tiga dimensi	A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
5	Merefleksikan proses dan hasil eksplorasi unsur visual titik, garis, dan bidang	1. Mahasiswa mampu mengkritisi hasil karya berdasarkan unsur visual. 2. Mahasiswa mampu memberikan solusi perbaikan karya.	A - jika karya 3 dimensi mahasiswa memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
6	Merancang karya dengan pengorganisasian bidang yang kompleks dan inovatif	1. Mahasiswa mampu membuat variasi bidang dalam karya tiga dimensi. 2. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip keseimbangan dan ritme.	A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna berdasarkan hue, value, dan intensitas dalam karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
7	Merefleksikan dan mengevaluasi pengorganisasian bidang dalam karya	1. Mahasiswa mampu menjelaskan kelebihan dan kekurangan karya. 2. Mahasiswa mampu mengusulkan modifikasi kreatif.	A - jika mahasiswa mampu menerapkan warna dalam kombinasi dan komposisi karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%

8	Menganalisis dan menerapkan warna sebagai unsur visual dalam karya tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori warna dasar. 2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan warna secara harmonis. 3. Mahasiswa mampu mengkritisi penggunaan warna dalam karya.	A - jika rancangan karya 3 dimensi memenuhi aspek; irama, keseimbangan, fokus, proporsi, kesatuan dengan sangat baik	Proyek, Tugas			15%
9	Mengevaluasi penggunaan warna dan integrasinya dalam karya	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh warna terhadap ekspresi karya. 2. Mahasiswa mampu menyarankan perbaikan.	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
10	Merancang karya dengan penggunaan bentuk homogen yang konsisten dan estetis	1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan bentuk homogen. 2. Mahasiswa mampu membuat karya dengan keseragaman bentuk.	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan tekstur dalam kombinasi dan komposisi visual tiga dimensi dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
11	Mengevaluasi efektivitas penggunaan bentuk homogen dalam karya	1. Mahasiswa mampu mengkritisi konsistensi bentuk. 2. Mahasiswa mampu memberikan rekomendasi pengembangan. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan kontras dalam komposisi yang harmonis	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan komposisi kontras bentuk dan warna yang harmonis dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
12	Mengorganisasi bentuk heterogen dalam karya seni rupa tiga dimensi secara kreatif dan bermakna	1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan perbedaan bentuk heterogen. 2. Mahasiswa mampu menggabungkan bentuk heterogen dengan harmonis. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan keseimbangan dalam komposisi yang harmonis	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan keseimbangan simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
13	Menganalisis pengaruh bentuk heterogen terhadap estetika dan pesan karya	1. Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan perpaduan bentuk. 2. Mahasiswa mampu merekomendasikan perbaikan.	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/fokus dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
14	Menganalisis dan menerapkan unsur ruang dalam karya seni rupa tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan konsep ruang. 2. Mahasiswa mampu menerapkan unsur ruang untuk efek visual mendalam. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan variasi irama yang harmonis	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%
15	Mengevaluasi penggunaan ruang dalam karya tiga dimensi	1. Mahasiswa mampu menilai keberhasilan pengelolaan ruang. 2. Mahasiswa mampu menyampaikan saran peningkatan.	A - jika mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan variasi irama /ritme dalam komposisi yang harmonis dengan sangat baik	Ceramah, demonstrasi, tugas			5%

16	Menciptakan karya tiga dimensi orisinal berbasis bahan di sekitar kita dengan teknik dan unsur visual yang tepat	1. Mahasiswa mampu merancang karya tiga dimensi dengan bahan bekas. 2. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain dan teknik secara inovatif. 3. Mahasiswa mampu mendokumentasikan proses penciptaan karya.	A - jika mahasiswa mampu merancang dan membuat Karya Rupa Dasar 3 Dimensi dengan sesuai kaidah seni rupa dan dengan sangat baik	Proyek, Tugas			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



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.