

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Gambar Proyeksi Perspektif		8821003060	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	22 Agustus 2025																																																																		
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
		Awal Putra Suprianto, M.Pd., Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.			FERA RATYANINGRUM																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																										
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																									
	CPL-8	Mampu menciptakan karya yang orisinal dan inovatif, serta mempresentasikan karya tersebut secara efektif di berbagai forum, baik secara mandiri maupun kolaboratif.																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa dapat menganalisis beragam jenis, prinsip, fungsi, dan karakteristik gambar proyeksi perspektif.																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menghasilkan gambar proyeksi perspektif yang orisinal dan inovatif berdasarkan prinsip dasar teknik proyeksi perspektif.																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</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-3	CPL-8	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
	CPMK	CPL-3	CPL-8																																																																								
	CPMK-1	✓																																																																									
CPMK-2		✓																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																											
	<table><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			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																											
Deskripsi Singkat MK	Pembahasan tentang (1) pengertian, peralatan, bahan, fungsi, prinsip-prinsip gambar proyeksi perspektif; (2) pendalaman tentang proyeksi paralel dan memusat (perspektif); (3) pelatihan menggambar benda/obyek berdasarkan prinsip gambar proyeksi perspektif dan penerapannya dalam pembuatan gambar kerja dan/atau desain. Metode yang digunakan yakni, ceramah, diskusi, pemberian tugas/proyek.																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																										
	1. (1). Hery Sonawan, 2007, Menggambar Teknik, Bandung : Alfabeta(2). Hasan Basri Siregar, 2010, Menggambar Teknik, Jakarta : Graha Ilmu.(3). Frederick E.G. 2001, Gambar Teknik. Jakarta : Erlangga.(4). Anggela Gair,1990, Perspective for Artist, London, Artist House. (5). Ching, Francis D.K. 2014. Menggambar Desain (terjemahan). Jakarta : Indeks(6). Hasan Basri Siregar. 2010. Menggambar Teknik. Jakarta : Graha Ilmu.(7). Mediastika CE. 1997. Teknik Menggambar Bangunan. Yogyakarta: Andi Offset (8). Narayana, Dr. K.L. dan Dr. P. Kanniah, K. Venkata Reddy. 2006. Machine Drawing. New Delhi : New Age Publihsers.(9). Stirling, Norman. 1977. An Introduction to Technical Drawing. New York : Delmar Publishers.(10). Winarno, Joko. 2005. Modul 1CMembaca Gambar Teknik 1D. Jakarta : Direktorat Dikmenjur Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.(11). Montague, John. Dasar-dasar Menggambar Perspektif, sebuah pendekatan visual(12). Claudius Coulin. 1966. Step by step Perspective Drawing. New York : Nastrand Reinhold Company 2. (2) Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya 3. Alatas, M. (2023). MUDAHNYA MENGGAMBAR TEKNIK (Kode Keyboard AutoCAD). Penerbit Tahta Media. 4. Subekhi, Tb. U. A., et al. (2023). GAMBAR TEKNIK. Edited by Jatira, Jatira, CV WIDINA MEDIA UTAMA,. 5. Andriana, M., et al. (2022), MENGGAMBAR TEKNIK. Polmed Press. 6. Palippui, H., & Rachman, T. (2023). BUKU MENGGAMBAR REKAYASA. Book-Professorline, 285-Halaman. 7. Faridz, R., & Firmansyah, A.(2021). MEMAHAMI PRINSIP GAMBAR TEKNIK. UTM Press. 8. Dwyre, C., Perry, C., & Tschumi, B. (2015). Architecture Beyond Architecture. PAJ: A Journal of Performance and Art, 37(1), 8–15. https://www.jstor.org/stable/26386736																																																																										
Pendukung :																																																																											

		1. Zaini, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Proyeksi dan Perspektif dengan Blender Game. Jurnal Seni Rupa, 10(2), 75-88. 2. Fisher, A., Moreira, L., Billah, M., Lingras, P., & Mago, V. (2025). Building image reconstruction and dimensioning of the envelope from two-dimensional perspective drawings. Engineering Applications of Artificial Intelligence, 139, 109657. 3. Ching, F. D. (2023). Architectural graphics. John Wiley & Sons. 4. Refranisa, R., Demami, A., & Rochimah, E. (2022). Menggambar Teknik Dalam Arsitektur. 5. Spiller, N., et al. (2016). Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture (pp. 139–204). UCL Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt1ht4ws4.7					
Dosen Pengampu		IMAM ZAINI AWAL PUTRA SUPRIANTO AQIM AMRAL HUKMI					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Menganalisis unsur dan prinsip gambar proyeksi perspektif sebagai dasar dalam perancangan gambar desain.	Mendiskripsikan pengertian gambar proyeksi perpektif. Mendiskripsikan tujuan gambar proyeksi perpektif. Mengidentifikasi fungsi gambar proyeksi perspektif sebagai dasar gambar desain.	Kriteria: 1. Sebagai bahasa pengantar antara desainer dengan orang lain. 2. Sebagai gambar desain yang dapat dipertanggungjawabkan. 3. Sebagai gambar kerja yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan produk karya 3D. 4. Menjadi 2 bagian yaitu; proyeksi paralel dan proyeksi memusat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		Materi: Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata, Surabaya Pustaka: Materi: Pengertian, tujuan dan fungsi menggambar proyeksi perspektif Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya	3%
2	Menganalisis prosedur dan teknik dalam menggambar proyeksi paralel/orthogonal berdasarkan prinsip desain teknis.	Mendiskripsikan jenis-jenis gambar proyeksi paralel/ orthogonal. Menggambar proyeksi benda kubistis dan silendris	Kriteria: 1. Paralel Orthogonal 2. Paralel Oblik 3. Paralel Aksonometri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab. 3 X 50		Materi: Pembagian gambar proyeksi Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya	3%
3	Mengorganisasikan dan menggambar proyeksi paralel/orthogonal secara sistematis sebagai dasar dalam perancangan desain yang tepat.	Menggambar proyeksi paralel ortogonal/pre-test	Kriteria: Gambar sesuai dgn tugas. Garis gambar 0,8mm, garis tidak tampak strip-strip 0,4mm dan garis pertolongn 0,1mm Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, praktek menggambar benda-benda kubistis. 6 X 50		Materi: Menguasai gambar dasar proyeksi benda2 kubistis Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya	5%

4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik proyeksi ortogonal Eropa ke dalam rancangan gambar desain secara terstruktur dan sistematis.	Mendesain tempat duduk	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dgn berpedoman pd IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, demonstrasi, eksplorasi, pemberian tugas		Materi: Eksplorasi benda kubistik sebagai dasar menggambar desain Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i> Materi: Strategi dan teknik menggambar proyeksi yang benar Pustaka: (2) Frederick E.G. 2001, <i>Gambar Teknik : Erlangga, Jakarta</i>	5%
5	Mahasiswa mampu mengorganisasikan dan menggabungkan berbagai teknik proyeksi paralel/orthogonal dalam menggambar desain secara sistematis dan sesuai kaidah gambar teknik.	Menggambar proyeksi paralel dari desain tempat duduk yang dibuat	Kriteria: Desain sesuai dgn soal/tugas. Garis gambar 0,8mm, garis tidak tampak strip-strip 0,4mm dan garis pertolongan 0,1mm Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, praktek mendesain tempat duduk. 6 X 50		Materi: Mendesain gambar tempat duduk Pustaka: (1). Hery Sonawan, 2007, <i>Menggambar Teknik, Bandung : Alfabeta(2). Hasan Basri Siregar, 2010, Menggambar Teknik, Jakarta : Graha Ilmu.</i> (3). Frederick E.G. 2001, <i>Gambar Teknik. Jakarta : Erlangga.</i> (4). Anggela Gair, 1990, <i>Perspective for Artist, London, Artist House.</i> (5). Ching, Francis D.K. 2014. <i>Menggambar Desain (terjemahan). Jakarta : Indeks(6). Hasan Basri Siregar. 2010. Menggambar Teknik. Jakarta : Graha Ilmu.</i> (7). Mediastika CE. 1997. <i>Teknik Menggambar Bangunan. Yogyakarta: Andi Offset</i> (8). Narayana, Dr. K.L. dan Dr. P. Kannaiah, K. Venkata	5%

						Reddy. 2006. <i>Machine Drawing</i>. New Delhi : New Age Publihsers.(9). Stirling, Norman. 1977. <i>An Introduction to Technical Drawing</i>. New York : Delmar Publishers. (10). Winarno, Joko. 2005. <i>Modul 1CMembaca Gambar Teknik 1D</i>. Jakarta : Direktorat Dikmenjur Kementrian Pendidikan Nasional Jakarta.(11). Montague, John. <i>Dasar-dasar Menggambar Perspektif</i>, sebuah pendekatan visual(12). Claudius Coulin. 1966. <i>Step by step Perspective Drawing</i>. New York : Nastrand Reinhold Company	
6	Mahasiswa mampu mengombinasikan teknik gambar proyeksi ortogonal Eropa dengan elemen gambar desain lain secara terstruktur dan proporsional.	Mendesain meja belajar	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi, pemberian tugas.		Materi: Menciptakan desain tempat duduk yg sesuai dgn fungsi Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif</i> : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya	5%
7	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik proyeksi paralel/orthogonal dengan elemen desain lainnya secara sistematis dan proporsional dalam pembuatan gambar desain.	Menggambar proyeksi paralel dari desain meja belajar yang sudah dibuat	Kriteria: Desain sesuai dgn soal/tugas. Garis gambar 0,8mm, garis tidak tampak strip-strip 0,4mm dan garis pertolongn 0,1mm Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, praktek mendesain alas kaki 6 X 50		Materi: Mendesain benda2 fungsional Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif</i> : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya	5%
8	Mahasiswa mampu mengombinasikan teknik proyeksi memusat dengan elemen visual lain dalam menyusun komposisi desain yang realistis dan proporsional.	Menggambar proyeksi ortogonal	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tugas Praktek		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: (2) Frederick E.G. 2001, <i>Gambar Teknik</i> : Erlangga, Jakarta	5%

9	Mampu menyusun gambar proyeksi secara benar, cepat, dan sesuai kaidah perancangan desain	Mampu membuat gambar proyeksi dengan ketepatan bentuk sesuai kaidah.	Kriteria: 1. Gambar proyeksi sesuai prinsip dasar (garis, sudut, skala, dan proporsi benar). 2. Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) 3. Gambar jelas, rapi, dan mudah dipahami sebagai proyeksi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum 3 X 50		Materi: Gambar2 terkait soal proyeksi orthogonal Pustaka: (2) <i>Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	18%
10	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip dan unsur dalam proyeksi memusat (perspektif satu titik, dua titik, dan tiga titik) sebagai dasar penyusunan gambar desain.	1. Mendiskripsikan prinsip dan azas gambar perspektif. 2. Mendiskripsikan jenis gambar perspektif.	Kriteria: 1. Menjelaskan pengertian, prinsip, dan unsur proyeksi memusat (1, 2, dan 3 titik) secara tepat. 2. Mampu menganalisis perbedaan, kelebihan, dan fungsi tiap jenis perspektif dalam konteks desain. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi	Tanya jawab, diskusi, dan presentasi 6 X 50		Materi: Pengertian, prosedur, tujuan menggambar perspektif 1 titik lenyap Pustaka: (2) <i>Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	3%
11	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik perspektif 1 titik lenyap dalam komposisi gambar desain secara terstruktur.	Mahasiswa dapat menggambar perspektif 1 titik lenyap	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pemberian tugas, praktikum		Materi: Menggambar perspektif 1 titik lenyap Pustaka: (2) <i>Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	5%
12	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik perspektif 1 titik lenyap dalam komposisi gambar desain secara terstruktur.	Mahasiswa dapat menggambar perspektif 1 titik lenyap	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pemberian tugas, praktikum		Materi: Menggambar perspektif 1 titik lenyap Pustaka: (2) <i>Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	5%
13	Mahasiswa mampu menggabungkan teknik proyeksi memusat dengan elemen visual lain dalam membuat komposisi gambar desain yang terstruktur dan realistis.	Menggambar desain dengan memperhatikan azas perspektif 2 titik lenyap	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, gambar interior bangunan dengan perspektif 2 titik hilang. 6 X 50		Materi: Menggambar perspektif 2 titik lenyap Pustaka: (2) <i>Imam Zaini, 2016, Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	5%

14	Mahasiswa mampu menggabungkan teknik proyeksi memusat dengan elemen visual lain dalam membuat komposisi gambar desain yang terstruktur dan realistis.	Menggambar desain dengan memperhatikan azas perspektif 2 titik lenyap	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, gambar interior bangunan dengan perspektif 2 titik hilang. 6 X 50	Materi: Menggambar perspektif 2 titik lenyap Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	5%
15	Mahasiswa mampu menggabungkan teknik proyeksi memusat dengan elemen visual lain dalam membuat komposisi gambar desain yang terstruktur dan realistis.	Menggambar gedung-gedung bertingkat dengan memperhatikan azas perspektif 3 titik hilang.	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dengan berpedoman pada IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Tanya jawab, diskusi, presentasi, cara pembuatan gambar gedung-gedung bertingkat dengan memperhatikan azas perspektif 3 titik lenyap/hilang. 6 X 50	Materi: Perspektif 3 titik lenyap Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik perspektif 3 titik lenyap dalam menyusun gambar lingkungan sekitar secara terstruktur, proporsional, dan realistis.	Mahasiswa dapat menggambar perspektif 3 titik lenyap lingkungan sekitar	Kriteria: Gambar sesuai dengan tugas dgn berpedoman pd IKET (Intelektual, Kreativitas, Estetik, Teknik) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemberian Tugas, Praktikum	Materi: Gambar perspektif 1, 2, 3 titik lenyap Pustaka: (2) Imam Zaini, 2016, <i>Menggambar Proyeksi Perspektif : Satu Kata & Jurusan Seni Rupa Unesa, Surabaya</i>	18%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	9%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	54.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	36.5%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 28 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911



NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Agustus 2025 Jam 05:28 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

