



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																													
Seni Rupa 3 Dimensi	8821005291	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=2	ECTS=4.77	3	8 April 2025																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																														
	Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn., Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.				Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																														
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 memahami unsur-unsur dan prinsip berkarya seni rupa 3 dimensi																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang dan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi yang inovatif dan orisinal dengan menggunakan berbagai teknik dan media, serta mampu mengkomunikasikan ide dan konsep melalui karya tersebut secara efektif.																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																			
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-8</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</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 border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">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	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 daban 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.																																																																																			
Pustaka	Utama : 1. Rawson, P. (2016). Sculpture. University of Pennsylvania Press. 2. Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica. 3. Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.																																																																																			
	Pendukung :																																																																																			
Dosen Pengampu	Drs. Imam Zaini, M.Pd. Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn. Pungki Siregar, S.Pd., M.A. Kartika Herlina Candraning Shiam, S.Pd., M.Pd.																																																																																			
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	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	<p>Kriteria: Sangat Baik: Memenuhi atau melebihi 85% dari seluruh kriteria di atas, menunjukkan pemahaman yang komprehensif dan keterampilan tinggi dalam semua aspek materi.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, dan tanya jawab diskusi 3 X 50		<p>Materi: Definisi patung Pustaka: <i>Rawson, P. (2016). Sculpture. University of Pennsylvania Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang sangat baik tentang berbagai jenis bahan yang digunakan dalam seni rupa tiga dimensi. Menyebutkan karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing bahan dengan tepat. 2.Baik (80-85): Mahasiswa memahami sebagian besar jenis bahan dengan baik, meskipun ada sedikit kekurangan dalam penjelasan mengenai beberapa bahan tertentu. 3.Cukup (75-80): Mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup tentang bahan-bahan seni rupa tiga dimensi, namun masih ada kekeliruan atau ketidaktepatan dalam menjelaskan beberapa jenis bahan. 4.Kurang (70-75): Mahasiswa kurang memahami jenis-jenis bahan yang digunakan dalam seni rupa tiga dimensi, dengan penjelasan yang terbatas dan tidak mencakup semua bahan yang relevan. 5.Sangat Kurang (<70): Mahasiswa tidak memahami jenis-jenis bahan dalam seni rupa tiga dimensi, dan tidak dapat menyebutkan atau menjelaskan bahan-bahan tersebut dengan benar. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50		<p>Materi: Definisi patung Pustaka: <i>Rawson, P. (2016). Sculpture. University of Pennsylvania Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	5%
---	--	--	--	---	--	---	----

3	Mampu memahami, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggunakan alat dalam seni rupa 3 dimensi	Dapat memahami pengertian dan karakteristik alat seni rupa 3 dimensi. mendeskripsikan komposisi alat seni rupa 3 dimensi. Menjelaskan dan menggunakan alat seni rupa 3 dimensi.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Mahasiswa memiliki pemahaman yang sangat baik tentang berbagai jenis alat seni rupa tiga dimensi yang digunakan, serta dapat menjelaskan fungsi dan cara penggunaannya secara tepat dan mendalam. 2.Baik (80-85): Mahasiswa memiliki pemahaman yang baik mengenai jenis alat dan fungsinya. Meskipun ada beberapa alat yang kurang dijelaskan secara mendalam, namun sudah cukup menguasai secara umum. 3.Cukup (75-80): Mahasiswa memahami sebagian besar alat yang digunakan, namun ada beberapa yang tidak dijelaskan dengan baik, dan fungsinya kurang dipahami secara menyeluruh. 4.Kurang (70-75): Mahasiswa kesulitan dalam memahami jenis dan fungsi alat, serta penjelasan yang diberikan tidak memadai atau tidak sesuai dengan alat yang dimaksud. 5.Sangat Kurang (<70): Mahasiswa tidak dapat menjelaskan jenis dan fungsi alat seni rupa tiga dimensi dengan benar, dan tidak menunjukkan pemahaman yang memadai. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50		<p>Materi: memahami, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggunakan alat dalam seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: memahami, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggunakan alat dalam seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat Baik (85-100): Mahasiswa memiliki pemahaman yang sangat baik tentang prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi, termasuk kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan penekanan, serta dapat menjelaskan dengan jelas dan memberikan contoh penerapannya dalam karya seni 3 dimensi. 2. Baik (80-85): Mahasiswa memahami prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi dengan baik dan dapat memberikan contoh penerapannya, meskipun ada sedikit kekurangan dalam penjelasan atau contoh yang diberikan. 3. Cukup (75-80): Mahasiswa memahami sebagian prinsip seni rupa 3 dimensi, namun penjelasannya kurang mendalam atau terdapat kekeliruan dalam penerapannya. 4. Kurang (70-75): Pemahaman mahasiswa tentang prinsip seni rupa 3 dimensi masih kurang, dengan penjelasan yang terbatas dan kurang mampu memberikan contoh penerapan yang relevan. 5. Sangat Kurang (<70): Mahasiswa tidak memahami prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi dan kesulitan menjelaskan serta memberikan contoh yang tepat tentang penerapannya. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50		<p>Materi: prinsip-prinsip seni rupa 3 dimensi. Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Mahasiswa memiliki konsep yang sangat jelas dan mendalam. Ide karya sangat orisinal, relevan dengan tema yang diberikan, dan dapat disampaikan dengan baik melalui karya seni rupa tiga dimensi. 2.Baik (80-85): Mahasiswa memiliki konsep yang jelas dan dapat diterima, meskipun ide karya sedikit terpengaruh oleh karya lain. Secara umum, ide karya relevan dengan tema yang diberikan. 3.Cukup (75-80): Konsep yang dikemukakan kurang jelas atau masih ambigu. Ide karya terlihat belum sepenuhnya matang dan beberapa elemen tidak sesuai dengan tema yang diberikan. 4.Kurang (70-75): Konsep karya tidak jelas dan ide yang diusulkan kurang relevan dengan tema. Karya terasa tidak terorganisir dengan baik dan sulit untuk dipahami maksudnya. 5.Sangat Kurang (<70): Konsep karya tidak terdefinisi dengan baik, dan ide yang dihasilkan tidak relevan dengan tema. Tidak ada upaya untuk menyampaikan pesan melalui karya. <p>2. Kreativitas dan Orisinalitas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50	<p>Materi: konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Mahasiswa memiliki konsep yang sangat jelas dan mendalam. Ide karya sangat orisinal, relevan dengan tema yang diberikan, dan dapat disampaikan dengan baik melalui karya seni rupa tiga dimensi. 2.Baik (80-85): Mahasiswa memiliki konsep yang jelas dan dapat diterima, meskipun ide karya sedikit terpengaruh oleh karya lain. Secara umum, ide karya relevan dengan tema yang diberikan. 3.Cukup (75-80): Konsep yang dikemukakan kurang jelas atau masih ambigu. Ide karya terlihat belum sepenuhnya matang dan beberapa elemen tidak sesuai dengan tema yang diberikan. 4.Kurang (70-75): Konsep karya tidak jelas dan ide yang diusulkan kurang relevan dengan tema. Karya terasa tidak terorganisir dengan baik dan sulit untuk dipahami maksudnya. 5.Sangat Kurang (<70): Konsep karya tidak terdefinisi dengan baik, dan ide yang dihasilkan tidak relevan dengan tema. Tidak ada upaya untuk menyampaikan pesan melalui karya. <p>2. Kreativitas dan Orisinalitas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab.praktik 3 X 50		<p>Materi: konsep penciptaan karya seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Konsep karya sangat jelas, orisinal, dan inovatif. Mahasiswa dapat menjelaskan ide, tujuan, serta makna dari karya dengan rinci dan logis, serta memberikan pembaruan dalam pendekatan artistik. 2.Baik (80-85): Konsep karya jelas dan orisinal, dengan ide yang cukup inovatif. Penjelasan ide dan makna karya sudah cukup baik, meskipun masih ada beberapa aspek yang dapat lebih diperjelas. 3.Cukup (75-80): Konsep karya cukup jelas, namun masih terkesan umum atau kurang orisinal. Penjelasan ide dan makna karya belum sepenuhnya komprehensif dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. 4.Kurang (70-75): Konsep karya kurang jelas atau terlalu sederhana. Ide dan makna karya tidak sepenuhnya terjelaskan dengan baik atau tidak terdefinisi dengan jelas. 5.Sangat Kurang (<70): Konsep karya tidak jelas atau kurang orisinal. Penjelasan ide dan makna karya tidak memadai dan kurang terstruktur. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: merancang karya seni rupa 3 dimensi. Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <p>Materi: merancang karya seni rupa 3 dimensi. Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Konsep karya sangat jelas, orisinal, dan inovatif. Mahasiswa dapat menjelaskan ide, tujuan, serta makna dari karya dengan rinci dan logis, serta memberikan pembaruan dalam pendekatan artistik. 2.Baik (80-85): Konsep karya jelas dan orisinal, dengan ide yang cukup inovatif. Penjelasan ide dan makna karya sudah cukup baik, meskipun masih ada beberapa aspek yang dapat lebih diperjelas. 3.Cukup (75-80): Konsep karya cukup jelas, namun masih terkesan umum atau kurang orisinal. Penjelasan ide dan makna karya belum sepenuhnya komprehensif dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. 4.Kurang (70-75): Konsep karya kurang jelas atau terlalu sederhana. Ide dan makna karya tidak sepenuhnya terjelaskan dengan baik atau tidak terdefinisi dengan jelas. 5.Sangat Kurang (<70): Konsep karya tidak jelas atau kurang orisinal. Penjelasan ide dan makna karya tidak memadai dan kurang terstruktur. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: merancang karya seni rupa 3 dimensi. Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <p>Materi: merancang karya seni rupa 3 dimensi. Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	5%
---	--	--	--	--	--	---	----

9	UTS	Membuat patung dengan teknik pemodelan dasar	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2. Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3. Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4. Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5. Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	3 X 50		<p>Materi: patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: teknik pemodelan seni rupa 3D Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	5%
----	---	--	---	---	--	---	----

11	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	5%
----	---	--	---	---	--	---	----

15	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.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sangat Baik (85-100): Karya patung menunjukkan ide yang sangat kreatif dan orisinal, dengan konsep yang jelas dan penuh inovasi. Tidak terpengaruh oleh karya lain dan memperlihatkan keberanian dalam bereksperimen. 2.Baik (80-85): Karya patung menunjukkan kreativitas yang baik dan orisinalitas yang cukup. Meskipun ada beberapa elemen yang terinspirasi dari karya lain, namun masih menunjukkan ide yang unik. 3.Cukup (75-80): Karya patung menunjukkan ide yang cukup kreatif, namun masih terpengaruh oleh karya lain dan kurang ada unsur eksperimen dalam ide. 4.Kurang (70-75): Karya patung kurang orisinal dan terkesan meniru atau tidak memiliki ide yang jelas. Kurangnya elemen inovasi atau eksperimen dalam pembuatan patung. 5.Sangat Kurang (<70): Karya patung tidak menunjukkan kreativitas atau orisinalitas yang memadai, dan sangat terpengaruh oleh karya lain tanpa ada pengembangan ide pribadi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		<p>Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i></p> <hr/> <p>Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i></p>	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 dalam berkarya seni rupa 3 dimensi. Dapat menyajikan karya seni rupa 3 dimensi dalam sajian display.	Kriteria: 1. Sangat Baik (85-100): Karya patung sepenuhnya sesuai dengan konsep dan tema yang ditentukan, serta berhasil menyampaikan pesan atau makna yang diinginkan dengan jelas. 2. Baik (80-85): Karya patung cukup sesuai dengan konsep dan tema, meskipun ada beberapa elemen yang mungkin sedikit menyimpang namun tetap dapat dimaklumi. 3. Cukup (75-80): Karya patung kurang sesuai dengan konsep atau tema yang ditentukan, dengan beberapa elemen yang tidak berhubungan atau tidak mendukung keseluruhan pesan karya. 4. Kurang (70-75): Karya patung tidak terlalu sesuai dengan konsep dan tema, serta kurang berhasil dalam menyampaikan pesan atau makna yang dimaksud. 5. Sangat Kurang (<70): Karya patung sama sekali tidak sesuai dengan konsep dan tema yang diberikan, dan gagal menyampaikan pesan atau makna yang diinginkan. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	Demonstrasi dan pemberian tugas 3 X 50		Materi: patung Pustaka: <i>Rawson, P. (2016). Sculpture. University of Pennsylvania Press.</i> Materi: material patung Pustaka: <i>Kuhtz, C. (Ed.). (2016). Sculpture: Materials, techniques, styles, and practice. Encyclopaedia Britannica.</i> Materi: seni rupa 3 dimensi Pustaka: <i>Hackett, P. M. (2017). The perceptual structure of three-dimensional art. Springer International Publishing.</i>	20%
----	---	--	---	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
3.	Penilaian Portofolio	10%
4.	Tes	10%
		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 11 November 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd.,
M.Pd.
NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 April 2025 Jam 16:16 menggunakan aplikasi RPS-OBE S1 Di Unesa

