



**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 (skls)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																	
Pendalaman Seni Murni (Seni Media Baru)*		8821004302			T=4	P=0	ECTS=6.36	5		23 Januari 2026																																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
		Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.				.....			FERA RATYANINGRUM																																																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																																																										
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 rupa dasar 2 dimensi																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menerapkan kreativitas dalam merancang dan menghasilkan karya seni rupa dua dimensi yang orisinal dan inovatif, dengan menggabungkan berbagai unsur visual dan teknik yang telah dipelajari.																																																																									
Matrik CPL - CPMK		<table border="1"><tr><td></td><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-1</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></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"><thead><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="15">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr></thead><tbody><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></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></tr></tbody></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	Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa dua dimensional. 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 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktik pembuatan karya rupa dasar dua dimensi.																																																																										
Pustaka	Utama :		<ol style="list-style-type: none"><li>Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.</li><li>Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Principle and Practice. New York: The World Publishing Company</li><li>Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo</li><li>Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</li><li>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</li><li>Sanyoto, Sadjiman Edi. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.</li><li>Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers</li><li>Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</li><li>Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset</li><li>Sanyoto, Sadjiman Edi. 2010. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra</li></ol>																																																																								
	Pendukung :																																																																										
Dosen Pengampu	Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.																																																																										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]				Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian																																																																	

	(Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	[ Pustaka ]	(%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1.Mampu menganalisis dasar-dasar rupa dasar dua dimensi 2.menganalisis ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial 3.menganalisis variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi	1.Mampu menganalisis dasar-dasar rupa dasar dua dimensi dengan benar 2.Mampu menganalisis ragam dan karakteristik unsur-unsur visual dua dimensi yang bersifat natural dan artificial 3.menganalisis variabel penyusunan dan prinsip pengorganisasian unsur visual dua dimensi	<b>Kriteria:</b> 1.Mampu menganalisis dasar-dasar rupa dasar dua dimensi dengan benar. 2.Mampu menganalisis unsur-unsur visual dua dimensi dengan benar. 3.Mampu menganalisis variabel penyusunan dan prinsip mengorganisasian unsur visual dua dimensi dengan benar.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50	diskusi konsep pada zoom/google meet 1 x 50	<b>Materi:</b> unsur dasar dan prinsip seni rupa, konsep titik <b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.  <b>Materi:</b> Unsur Dasar Berkarya Rupa <b>Pustaka:</b> Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset	5%
2	Mampu mengorganisasikan titik/noktah dengan berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1.menganalisis variasi tampilan titik berdasarkan teknik pembuatan 2.menganalisis variabel penyusunan dan komposisi titik 3. Mengorganisasikan titik dalam karya visual dua dimensi	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menguraikan tentang variabel penyusunan dan komposisi titik dengan benar 2.Mahasiswa mampu membuat karya variasi tampilan titik melalui menerapkan beberapa teknik dengan benar.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	diskusi melalui googlemeet/zoom 1x50 menit	<b>Materi:</b> eksplorasi titik <b>Pustaka:</b> Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.  <b>Materi:</b> Metode Pengorganisasian Titik <b>Pustaka:</b> Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset	5%
3	Mampu mengorganisasikan garis dalam berbagai alternatif tampilan visual dua dimensi	1.menganalisis variasi tampilan garis dua dimensi 2.menganalisis variabel penyusunan garis 3.menganalisis garis dalam karya visual dua matra	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menguraikan tentang variabel penyusunan dan komposisi garis dengan benar. 2.Mahasiswa dapat membuat karya variasi garis dengan memperhatikan variasi tampilan dengan benar.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	diskusi googlemeet/zoom 1 x 50	<b>Materi:</b> konsep garis <b>Pustaka:</b> Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Principle and Practice. New York: The World Publishing Company  <b>Materi:</b> Metode Pengorganisasian Garis <b>Pustaka:</b> Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset	5%

4	Mampu mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam tampilan visual dua dimensi	<p>1.menganalisis variasi tampilan bidang dua dimensi</p> <p>2.Mengidentifikasi variabel penyusunan bidang</p> <p>3. Mengorganisasikan bidang geometris dan non-geometris dalam karya visual dua dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu membuat karya variasi bidang geometris dengan benar.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 3 X 50	diskusi google classroom 1 X 50	<p><b>Materi:</b> eksplorasi garis dan bidang</p> <p><b>Pustaka:</b> Bates, Kenneth F. 1970. <i>Basic Design Principle and Practice</i>. New York: The World Publishing Company</p> <p><b>Materi:</b> Metode Pengorganisasian Bidang</p> <p><b>Pustaka:</b> Hendriyana, Husen. 2020. <i>RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual</i>. Yogyakarta: CV Andi Offset</p>	5%
5	Mampu mengorganisasikan warna pada bentuk atau lingkaran warna	<p>1.menganalisis variasi tampilan bidang dua dimensi</p> <p>2.menganalisis variabel penyusunan bidang</p> <p>3. Mengorganisasikan bidang geometris dalam karya visual dua dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu membuat karya sesuai dengan ketentuan tugas, variabel susunan dan kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 3 X 50	diskusi google classroom 1 X 50	<p><b>Materi:</b> variabel penyusunan dan kerapian</p> <p><b>Pustaka:</b> Garret, Lilian. 1980. <i>Variable Penyusunan</i>. Yogyakarta : ISI.</p>	5%
6	Mampu mengorganisasikan warna primer teknik transparan dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<p>1.menganalisis variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi</p> <p>2.menganalisis kombinasi warna</p> <p>3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu membuat komposisi warna primer menggunakan teknik aquarel dengan benar</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 3 X 50	diskusi googlemeet/zoom 1 x 50	<p><b>Materi:</b> teori warna</p> <p><b>Pustaka:</b> Itten. 1970. <i>The Element of Colour</i>. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <p><b>Materi:</b> Metode Pengorganisasian Warna</p> <p><b>Pustaka:</b> Hendriyana, Husen. 2020. <i>RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual</i>. Yogyakarta: CV Andi Offset</p>	5%

7	Mampu mengorganisasikan warna primer dan sekunder teknik plakat dalam kombinasi dan komposisi visual dua dimensi	<p>1.menganalisis variasi warna berdasar hue, value dan intensitas/saturasi</p> <p>2.menganalisis kombinasi warna</p> <p>3. Mengorganisasikan warna dalam karya visual dua dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu membuat komposisi warna primer dan sekunder menggunakan teknik plakat dengan benar.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	diskusi google classroom 1 x 50	<p><b>Materi:</b> warna</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</i></p> <p><b>Materi:</b> komposisi</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</i></p> <p><b>Materi:</b> Metode Pengorganisasian Warna</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset</i></p>	5%
8	Membuat karya visual dua dimensi dengan mengorganisasikan unsur-unsur visual bidang dan warna membentuk gempal/volume/ruang	Mengorganisasikan karya visual dua dimensi dengan menggunakan unsur-unsur visual bidang dan warna, sehingga membentuk gempal, volume, atau ruang dengan warna monokrom	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan tugas, variabel susunan, kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik 3 X 50	Penugasan praktik	<p><b>Materi:</b> prinsip visual</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.</i></p> <p><b>Materi:</b> unsur-unsur visual</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.</i></p> <p><b>Materi:</b> Asas dan Prinsip Dasar dalam Proses Berkarya</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Hendriyana, Husen. 2020. RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset</i></p>	15%
9	Mampu mengorganisasikan bidang dalam komposisi dan kombinasi visual dua dimensi dengan irama/ritme.	<p>1.menganalisis variasi tekstur berdasar bahan dan teknik</p> <p>2.Kombinasi tekstur</p> <p>3. Mengorganisasikan tekstur dalam karya visual dua dimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu membuat komposisi dan kombinasi visual dua dimensi dengan irama/ritme.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	diskusi google classroom 1 x 50	<p><b>Materi:</b> tekstur semu dan tekstur nyata</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.</i></p>	5%

10	Mampu menganalisis unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip kontras dalam komposisi yang harmonis.	Menganalisis prinsip kontras bentuk dan warna dalam karya seni rupa dua dimensi	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menganalisis prinsip kontras bentuk dan warna dalam karya seni rupa dua dimensi dengan benar. 2.Mahasiswa mampu membuat karya melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip kontras dalam komposisi yang harmonis dengan benar.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	Konsultasi tugas	<b>Materi:</b> variasi tekstur <b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design</i> . New York: Van Nostrand Reinhold Company.	5%
11	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis.	Mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis dengan benar.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan 3 X 50	Konsultasi tugas	<b>Materi:</b> variasi tekstur <b>Pustaka:</b> Wong, Wucius. 1989. <i>Principle of Two Dimensional Design</i> . New York: Van Nostrand Reinhold Company.	5%
12	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan balans simetris dan asimetris dalam komposisi yang harmonis	1.Menganalisis prinsip fokus dalam karya visual dua dimensi 2.Menjelaskan efek visual penerapan irama dalam komposisi dua dimensi. 3.Membuat karya seni rupa melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip fokus dalam komposisi yang harmonis.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menganalisis prinsip fokus dalam karya visual dua dimensi dengan benar. 2.Mahasiswa mampu menganalisis efek visual penerapan fokus dalam karya visual dua dimensi dengan benar. 3.Mahasiswa mampu membuat karya seni rupa melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip fokus dalam komposisi yang harmonis.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3 X 50		<b>Materi:</b> eksplorasi bentuk <b>Pustaka:</b> Fukuda, Akio. 1992. <i>Studio Design Patterns</i> 2. Japan: Kashiwashobo	5%
13	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/focus dalam komposisi yang harmonis	1.Menganalisis prinsip irama dalam karya visual dua dimensi. 2.Menganalisis efek visual penerapan fokus dalam komposisi dua dimensi. 3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis.	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menganalisis prinsip irama dalam komposisi karya visual dua dimensi dengan benar. 2.Mahasiswa mampu menganalisis efek visual penerapan prinsip irama dalam komposisi dua dimensi dengan benar. 3.Mahasiswa mampu membuat karya visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3 X 50	diskusi di google classroom 1 x 50	<b>Materi:</b> point of interest <b>Pustaka:</b> Alan Pipes. 2008. <i>Foundations of Art and Design</i> . Lawrence King.	5%

14	Mampu mengorganisasikan unsur-unsur visual dengan membuat klimaks/focus dalam komposisi yang harmonis	<p>1. Menganalisis prinsip irama dalam karya visual dua dimensi.</p> <p>2. Menganalisis efek visual penerapan fokus dalam komposisi dua dimensi.</p> <p>3. Mengorganisasikan unsur visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Mahasiswa mampu menganalisis prinsip irama dalam komposisi karya visual dua dimensi dengan benar.</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis efek visual penerapan prinsip irama dalam komposisi dua dimensi dengan benar.</p> <p>3. Mahasiswa mampu membuat karya visual dengan menerapkan prinsip irama dalam komposisi yang harmonis.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3 X 50	diskusi di google classroom 1 x 50	<b>Materi:</b> point of interest <b>Pustaka:</b> Alan Pipes. 2008. <i>Foundations of Art and Design</i> . Lawrence King.	5%
15	Mampu karya visual dua dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis.	karya visual dua dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis.	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3 X 50		<b>Materi:</b> komposisi unsur <b>Pustaka:</b> Waller, Louise. 1982. <i>Art Fundamentals Theory And Practice</i> . Wm.C. Brown Company Publishers	5%
16	Mampu karya visual dua dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis.	karya visual dua dimensi melalui pengorganisasian unsur-unsur visual dengan menerapkan prinsip proporsi dalam komposisi yang harmonis.	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan tugas, komposisi, kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3 X 50		<b>Materi:</b> komposisi unsur <b>Pustaka:</b> Waller, Louise. 1982. <i>Art Fundamentals Theory And Practice</i> . Wm.C. Brown Company Publishers	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	22.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Portofolio	15%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
		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 dibuktikan 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 dibuktikan 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 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.
- 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 proposisional 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 7 Desember 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 23 Januari 2026 Jam 22:33 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

