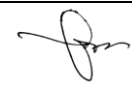

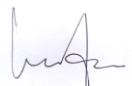






RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI SARJANA PENDIDIKAN SENI RUPA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Identitas Mata Kuliah			Identitas Pengampu Mata Kuliah			
Kode Mata Kuliah	:	KB0711210	Nama Dosen	:	1. Dr. Margana, M.Sn	  
Nama Mata Kuliah	:	Nirmana 3 D		:	2. Dr. Basuki Sumartono, M.Sn	
Bobot Mata Kuliah (SKS)	:	3		:	3. Nanang Yulianto, S.Pd, M.Ds	
Kelompok Bidang MK	:	Seni Murni	Koordinator Kelompok MK	:	Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn.	
Tahun Ajaran	:	2019/2020				
Semester	:	II	Kepala Program Studi	:	Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn.	
Mata Kuliah Prasyarat	:	-				

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

KODE	KOMPETENSI SIKAP (S)
S-1	Bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan mampu menunjukkan sikap religious.
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
S-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila.
S-4	Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
S-5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
S-6	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
S-8	Mengintegrasikan nilai, norma, dan etika akademik.
S-9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
KODE	KOMPETENSI PENGETAHUAN (P)
P-3	Mengonstruksi gagasan kreatif untuk memunculkan inovasi di bidang pendidikan seni rupa dan kesenirupaan.
P-4	Menganalisis karya seni rupa dan fenomena seni rupa dari berbagai sudut pandang teori untuk menemukan kerangka pengetahuan yang lebih luas.
P-5	Mengkritisi, mengapresiasi, dan mengkurasi karya seni rupa untuk membangun wacana baru dalam medan sosial seni rupa.
KODE	KOMPETENSI KETRAMPILAN KHUSUS (KK)
KK-2	Mengembangkan dan menyusun konsep penciptaan seni rupa yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.
KK-3	Menciptakan karya seni rupa dengan berbagai teknik dan medium.
KK-4	Menciptakan karya seni rupa yang kontekstual dan selaras dengan jiwa jaman.
KK-5	Meneliti karya seni rupa dan fenomena seni rupa untuk memproduksi pengetahuan baru.
KODE	KOMPETENSI KETRAMPILAN UMUM (KU)

KU-1	Menyelesaikan berbagai persoalan dengan cara-cara kreatif
KU-2	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
KU-4	Mengembangkan potensi diri dan kearifan lokal ke tingkat nasional dan internasional
KU-5	Berinteraksi secara aktif dengan lingkungan budaya yang berbeda
Bahan Kajian Keilmuan	: Fungsi bidang dan ruang dalam Seni 3 Dimensi
CP Mata kuliah (CPMK)	: Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa menguasai pengetahuan dan keterampilan: 1. Mengenal unsur-unsur visual dalam wujud 3D, prinsip dan variable desain 2. Merubah bidang desain menjadi semi 3D 3. Mengeksplorasi unsur-unsur linear menjadi 3D 4. Mengeksplorasi unsur tekstur menjadi wujud 3D 5. Mengeksplorasi unsur bentuk dalam wujud 3D
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain Tiga Dimensi, prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur seni 3 Dimensi, potensi bidang untuk menjadi benda Tiga Dimensi, potensi sifa-sifat linier dalam wujud 3D, macam-macam dan mengkonstruksi tekstur menjadi desain tiga Dimensi, dan mngidentifikasi alat dan bahan untuk membuat bentuk-bentuk Tiga Dimensi.
Daftar Referensi	: 1. Wocius Wong. Nirmana Tiga Dimensional. Bandung:ITB 2. Charles Wallschlaeger. Basic Visual Concepts and Principles. Wm. C. Ohio: Brown Publishers. The Ohio State University Departement of Industrial Desaign. 1992

Tahap	Kemampuan Akhir	Materi Pokok	Referensi	Model Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/Kode CPL	Teknik penilaian/Bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Menerapkan Desain tirmatra (tiga dimensi)	Pengetahuan desain trimatra Elemen-elemen visual desain,	Bahan ajar	Cerama, diskusi		3 x 50 menit	Mengolah nilai-nilai artistik dalam menyusun bentuk-bentuk geometrik dan organik	Menerapkan secara konseptual karya tirmatra, serta elemen-elemen visual karyanya	Tes lisan menganalisis prinsip-prinsip desain karya 3 dimensi.
2	Menerapkan prinsip-prinsip desain trimatra (tiga dimensi)	Prinsip- prinsip desain trimatra	Bahan ajar	Ceramah, diskusi,		3 x 50 menit	Membangun kepaakaan dalam menyusun bentuk tertentu sesuai dengan prinsip-prinsip trimatra	Menerapkan prinsip- prinsip dalam merancang karya desain trimatra.	
3,4	Membuat karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur garis dengan berbagai media	Prinsip-prinsip penyusunan karya desain tiga dimensi	Bahan ajar	Ceramah, diskusi, <i>practice skills</i>		2 x 3 x 50 menit	Menyajikan nilai-nilai artistik dengan garis untuk membuat irama yang harmonis	Menyajikan karya desain tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur garis.	Tugas Membuat karya 3 D dengan unsur garis
5,6	Membuat karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur bidang dengan berbagai media	Prinsip-prinsip penyusunan karya desain tiga dimensi	Bahan ajar	Ceramah , Diskusi <i>practice skills</i>		2 x 3 x 50 menit	Menyajikan nilai-nilai artistik dari susunan bidang geometrik dan organis	Menyajikan karya desain tiga dimensi dengan unsur bidang tiga dimensi.	Tugas Membuat karya 3 D dengan unsur bidang.
7	Kritik Seni	Evaluasi Karya Refleksi/Umpan balik	Karya Trimatra	Presentas i Diskusi		3 x 50 menit	Mempresentasikan dan menganalisis karya seni tiga dimensi	Kehadiran	Evaluasi diri
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					3 x 50 menit		Mahasiswa mampu mengerjakan tes praktek	Tes Keterampilan

9,10	Membuat karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur tekstur semu dengan berbagai media	Prinsip-prinsip penyusunan karya desain tiga dimensi	Bahan ajar	Ceramah , demonstrasi, <i>practice skills</i>		2 x 3 x 50 menit	Menyajikan nilai-nilai artistik dari pengolahan tekstur semu ke dalam bentuk tiga dimensi	Menyajikan karya desain tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur tekstur	Tugas Praktek membuat karya 3 D dengan unsur tekstur semu
11,12	Membuat karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur tekstur nyata dengan berbagai media	Prinsip-prinsip penyusunan karya desain tiga dimensi	Bahan ajar	Ceramah , demonstrasi, <i>practice skills</i>		2 x 3 x 50 menit	Menyajikan nilai-nilai artistik dari pengolahan tekstur nyata ke dalam bentuk tiga dimensi	Menyajikan karya desain tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur tekstur	Tugas Praktek membuat karya 3 D dengan unsur tekstur nyata
13,14	Membuat karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur warna dengan berbagai media	Prinsip-prinsip penyusunan karya desain tiga dimensi	Bahan ajar	Ceramah Demontrasi <i>practice skills</i>		2 x 3 x 50 menit	Menyajikan nilai-nilai artistik dari pengolahan warna ke dalam bentuk tiga dimensi	Menyajikan karya desain tiga dimensi dengan mengeksplorasi unsur warna	Tugas Membuat karya 3 D dengan unsur warna
15	Kritik seni	Evaluasi Karya Refleksi/Umpan balik	Karya Trimatra	Presentasi Diskusi		3 x 50 menit	Membaca dan menganalisis karya seni	Kehadiran	Evaluasi diri
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					3 x 50 menit		Pengumpulan dan penyajian karya	