



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**Identitas Mata Kuliah**

Kode Mata Kuliah : **SR1100**  
Nama Mata Kuliah : **Pengantar Seni Rupa dan Desain**  
Bobot Mata Kuliah (sks) : **2 SKS**  
Semester : **1 (Satu)**  
Mata Kuliah Prasyarat : -

**Identitas dan validasi**

Dosen Pengembang RPS 1 :  
2 :  
Koord. Kelompok Mata Kuliah :  
Kepala Program Studi :

**Nama**

Novia Nur Kartikasari, S.Pd., M.A  
-  
Novia Nur Kartikasari, S.Pd., M.A  
Dr. Setyo Budi, M.Sn.

**Tanda Tangan**

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

**Kode CPL**

**Unsur CPL**

S-5 : Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain  
KU-1 : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang seduai dengan bidang keahliannya.  
KU-7 : Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya  
KU-9 : Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.  
Pengetahuan (P) : Pengetahuan dasar seni rupa dan desain, mulai dari sejarah, cara pandang dan bagaimana menyatu dengan dunia seni rupa.  
Keterampilan Khusus (KK) :  
- Mahasiswa memahami lebih mendalam mengenai dunia seni rupa dan segala aspek yang melingkupinya, dasar-dasar kesenirupaan sehingga memiliki akar yang kuat pula Ketika berkarya seni.  
- Memiliki kemampuan untuk berpikir secara beyond tentang keilmuan seni rupa agar dapat mengkolaborasi dengan berbagai bidang keilmuan yang lain  
- Tahu cara mengapresiasi karya seni rupa

**CP Mata kuliah (CPMK)** : Mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam perihal seni rupa dan desain

**Bahan Kajian Keilmuan** : - Seni rupa dan desain

**Diskripsi Mata Kuliah** : Mata kuliah ini mendiskripsikan tentang pengetahuan seni rupa mulai dari yang mendasar, bagaimana mengapresiasi dan bagaimana cara berlaku dalam dunia seni.

**Daftar Referensi**

- : 1. Collingwood R.G. 1974. *The Principle of Art*. New York: Oxford University Press.  
 2. Panowsky, Erwin. 1995. *Meaning in The visual Art*. Chicago: The University of Chicago Press.  
 3. Sugiharto, Bambang (ed). 2013. *Untuk Apa Seni ?*. Bandung: Pustaka Matahari.

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/kode CPL	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Memahami kontrak perkuliahan dan garis besar materi yang akan dipelajari dalam satu semester	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kontrak perkuliahan</li> <li>- Garis besar materi dalam satu semester</li> <li>- Menyampaikan judul buku atau platform yang harus dibaca/dipelajari mahasiswa/i</li> </ul>	1-3	Ceramah Tanya jawab		100 menit	Mahasiswa mengidentifikasi manfaat mata kuliah yang dipelajari, metode pembelajaran yang digunakan, serta aturan dan disiplin perkuliahan.	Kehadiran Keaktifan	2
2	Mahasiswa mampu memahami konsep seni dan keindahan, perbedaan seni dan craft, serta berbagai istilah di dunia kesenirupa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seni dan konsep keindahan</li> <li>- Perbedaan seni dan craft</li> <li>- Berbagai istilah dalam dunia seni rupa dan desain</li> </ul>	1-3	Ceramah Diskusi		100 menit	Mahasiswa mempelajari konsep seni dan konsep keindahan, perbedaan seni dan craft, serta berbagai istilah seni dalam dunia seni rupa	Kehadiran Keaktifan Pemahaman	3
3	Mengetahun cara mengapresiasi karya seni dan berbagai referensi belajar seni,	Apresiasi seni  Berbagai sumber dan referensi belajar seni rupa  Penugasan #1 - Tentang kepastakaan beranotasi	1-3		Ceramah Diskusi Tugas	100 menit	Mahasiswa belajar memahami apaitu apresiasi seni, mencari sumber belajar baru dan mengerjakan tugas	Kehadiran Keaktifan Pemahaman	5

4	Mengetahui lebih banyak referensi buku untuk belajar seni rupa	Evaluasi tugas #1	1-3		Diskusi	100 menit	Mahasiswa menjelaskan tentang sumber-sumber belajar berupa buku temuannya	Kehadiran Ketepatan pengerjaan tugas	10
5	Memahami cabang-cabang seni, fungsi seni, serta perbedaan seni murni dan terapan	Cabang-cabang seni Fungsi Seni Perbedaan seni murni dan terapan	1-3	Ceramah Diskusi		100 menit	Mahasiswa mempelajari cabang-cabang seni, fungsi seni, serta perbedaan seni murni dan terapan	Kehadiran Pemahaman	3
6	Memahami seni rupa secara beyond, hubungannya dengan berbagai cabang ilmu lain	Seni Rupa dan kaitannya dengan berbagai cabang keilmuan yang lain	1-3	Ceramah Diskusi		100 menit	Mahasiswa belajar hubungan antara seni rupa dan berbagai ilmu lain	Kehadiran Pemahaman	3
7	Mengetahui dan memahami media berkarya seni, genre dan apa pa itu imajinasi dalam berkarya	Berbagai media dalam berkesenian Genre dalam seni Imajinasi dalam karya seni	1-3		Ceramah Diskusi	100 menit	Mahasiswa berkenalan dengan berbagai media dalam berkesenian, genre dan istilah imajinasi	Kehadiran Pemahaman	3
8	Memahami materi yang telah diberikan selama setengah semester dan mampu mengerjakan tugas secara mandiri	Penugasan #2 - UTS	1-3		Tugas	100 menit	Mahasiswa mengerjakan Ujian Tengah Semester	Kehadiran Ketepatan pengerjaan tugas	20
9	Mampu mengamati karya seni dan memahami ap aitu metafora dalam karya seni	Pengamatan dan kritik pada karya seni Metafora	1-3	Ceramah Diskusi		100 menit	Mahasiswa mengamati karya seni dan belajar membaca metafora	Kehadiran Keaktifan Pemahaman	3
10	Mampu mengamati karya seni dengan detail	Penugasan #3 Melakukan pengamatan pada karya seni rupa	1-3		Diskusi tugas	100 menit	Mahasiswa mengerjakan tugas	Kehadiran Keaktifan Pemahaman	5

11	Berani mengemukakan pendapat hasil pengamatan	Evaluasi tugas #3	1-3		Diskusi	100 menit	Mahasiswa mempresentasikan hasil temuan tugas	Kehadiran Ketepatan pengerjaan tugas	10
12	Mampu memahami seni sebagai bahasa	Seni sebagai bahasa	1-3		Ceramah diskusi	100 menit	Mahasiswa belajar seni sebagai bahasa	Kehadiran Pemahaman	3
13	Mengetahui tentang HaKI pada karya seni rupa dan deain	HaKI pada karya seni rupa dan desain	1-3	Ceramah Diskusi		100 menit	Mahasiswa belajar tentang HaKi pada karya seni rupa dan deain	Kehadiran Pemahaman	3
14	Mengenai seniman-seniman rupa yang memberi pengaruh besar pada dunia seni rupa baik dalam maupun luar negeri	Tentang seniman-seniman rupa / perupa	1-3	Ceramah Diskusi Tanya jawab		100 menit	Mahasiswa belajar tentang beberapa seniman rupa dan desain Tanya jawab terkait seniman yang dikenali mahasiswa	Kehadiran Pemahaman	4
15	Memahami pengaruh luar pada seni rupa Indonesia	Pengaruh dunia luar pada dunia seni rupa di Indonesia	1-3		Ceramah Diskusi	100 menit	Mahasiswa belajar tentang perngaruh seni rupa dari luar pada seni rupa Indonesia	Kehadiran Pemahaman	3
16	Memahami materi yang telah diberikan selama setengah semester dan mampu mengerjakan tugas secara mandiri	Penugasan #4 - UAS	1-3		Tugas	100 menit	Mahasiswa mengerjakan tugas Ujian Akhir Semester	Kehadiran Ketepatan pengerjaan tugas	20
<b>TOTAL</b>									<b>100%</b>

\*Kriteria Penilaian terlampir

Surakarta, 1 Agustus 2020

Mengetahui,

Kepala Program Studi  
Seni Rupa Murni FSRD-UNS,  
  
  
**Dr. Setyo Budi., M.Sn.**  
NIP. 19676041994031006

Dosen Pengampu



**Novia Nur Kartikasari, S.Pd., M.A.**  
NIP. 198811282019032013