



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 24 Agustus 2017
Mata Kuliah	: Pengantar Studi Senirupa	Kode MK	: VCD 105
Rumpun MK	: Mata Kuliah Wajib	Semester	: Genap
Dosen Pengampu	: Samodro	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
ttd	ttd	ttd	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI	
	S9 P3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri Mampu memahami lingkup bidang-bidang senirupa, aspek sejarah senirupa, mampu memahami sudut pandang seni rupa dan desain
	CP-MK	
	M1 M2	Mahasiswa mampu menjelaskan lingkup senirupa dan desain Mahasiswa mampu menjelaskan lingkup seni rupa, sudut pandang senirupa dan aspek sejarah senirupa (tahap senirupa tradisional hingga modern).
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang lingkup senirupa dan tahap-tahap belajar manusia yang terkait dengan bidang senirupa. Mahasiswa dapat memiliki pandangan mengenai lingkup senirupa.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Pengetahuan sejarah senirupa dan lingkup senirupa 2. Analisis yang terkait dengan bidang-bidang senirupa untuk pengembangan industri kreatif.	
Pustaka	Utama	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
		LCD Projector
Team Teaching	Samodro	
Mata Kuliah Prasyarat		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang lingkup pengetahuan senirupa dan desain	Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan senirupa dan desain. Ketepatan menjelaskan pengertian senirupa dan desain, pemahaman sejarah senirupa dan desain.	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan materi Bentuk Penilaian: - Membuat karya seni - Karya yang mempresentasikan karya seni dan desain.	Kuliah dan Diskusi [TM] Tugas 1: Membuat karya yang terkait dengan bidang senirupa, melakukan ulasan dan konsep dari karya tersebut.	Pengantar PSSRD, Batasan ruang lingkup seni rupa dan desain, diskusi	10
2	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang lingkup pengetahuan senirupa dan desain (lanjutan)	lanjutan	lanjutan	idem	Pengantar PSSRD, Batasan ruang lingkup seni rupa dan desain, diskusi	
3	1. Mahasiswa mampu memahami Citra Manusia dan keterkaitan bidang seni, desain, sains dan teknologi.	Ketepatan dalam menjelaskan segitiga citra manusia dan memiliki kemampuan kreatif	Diskusi -aktifitas diskusi dan tanya jawab		Batasan ruang lingkup seni rupa dan desain, Kreativitas dalam senirupa dan desain. diskusi	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4	1. Mahasiswa memahami karya senirupa dan desain sebagai aspek tanda, dan mampu melakukan apresiasi terhadap karya seni	Kemampuan dalam menintrepetasi tanda dalam senirupa. Dapat melakukan apresiasi seni dan desain	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan materi Bentuk Penilaian: • Tulisan makalah Karya yang mepresentasikan karya seni dan desain.	Kuliah dan Diskusi [TM] Tugas 1: Membuat makalah yang terkait dengan bidang senirupa, melakukan ulasan dan kajian konsep dari karya-karya seniman.	Aspek tanda pada karya seni, memahami karya senirupa(KARYA-KARYA para seniman)	
5	1. Mahasiswa mampu memahami tahap tahap dalam belajar manusia dan keterkaitan dengan ungkapan seni dan desain pada tahap-tahap belajar tersebut.	Kemampuan menjelaskan skema tahap belajar manusia ndan keterkaitan dengan bidang senirupa dengan memberikan contoh contohnya.	lanjutan	Kuliah diskusi (TM).	Penjelasan senirupa prasejarah, senirupa Hindu Budha, Senirupa Islam dan Barat.	
6	1. Mahasiswa mampu memahami tahap tahap dalam belajar manusia (skema van peursen) dan keterkaitan dengan ungkapan seni dan desain pada tahap-tahap belajar tersebut.	Kemampuan menjelaskan skema tahap belajar manusia ndan keterkaitan dengan bidang senirupa dengan memberikan contoh contohnya.	lanjutan	Kuliah diskusi (TM).	Penjelasan senirupa prasejarah, senirupa Hindu Budha, Senirupa Islam dan Barat. (lanjutan) penjelasan skema tahap belajar manusia.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
7	1. Mahasiswa mampu memahami aspek sejarah senirupa (seni tradisi) dan moderen pada senirupa di Indonesia.	Mahasiswa dapat memahami perbedaan dan ciri khas senirupa tradisi dan moderen.	lanjutan	lanjutan	Penjelasan Senirupa dan desain tradisional dan modern di Indonesia.	
8	UTS		Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan materi Bentuk Penilaian: • Tulisan makalah Uraian dan alas an-alasan yang menguatkan aspek tradisi menjadi kekuatan dalam pengembangan industry kreatif.	Tugas UTS: Membuat makalah yang terkait dengan bidang industry kreatif senirupa, melakukan ulasan dan kajian konsep dari karya-kreatif sesuai dengan pandangan mahasiswa..		
9	Mahasiswa dapat memahami bidang-bidang seni rupa untuk pengembangan industry kreatif/creatifpreneurship.	Mahasiswa dapat memahami lingkup industri kreatif dan upaya pengembangannya.			Potensi Seni Rupa prasejarah/seni tradisi hingga moderen untuk mengembangkan industri kreatif	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					(Creatifpreneurship)	
10	Mahasiswa memahami senirupa bagian dari unsur kebudayaan.	Mahasiswa dapat memahami unsur-unsur budaya dan menjelaskan citra manusia (lanjutan)			Penjelasan Seni Rupa sebagai bagian dari Kebudayaan, bagian-bagian senirupa, citra manusia.	
11	Mahasiswa memahami perkembangan senirupa modern.	Mahasiswa mampu menjelaskan pelopor dan perkembangan senirupa modern di Indonesia.			Seni Rupa dan Desain Modern di Indonesia	
12	Mahasiswa dapat menjelaskan /mengungkapkan ide-ide kreatif dalam bidang senirupa untuk pengembangan industry kreatif	Mahasiswa dapat mempresentasikan ide-ide gagasan yang terkait dengan creatifpreneurship.	Presentasi kelompok Kriteria penilaian 1. Ide gagasan yang dipresentasikan 2. Aktifitas kelompok dalam presentasi dan menjawab pertanyaan	Kuliah dan Diskusi [TM]	presentasi tugas mahasiswa: ide-ide senirupa dalam pengembangan creativpreneurship (industri kreatif) presentasi tugas mahasiswa: ide-ide senirupa dalam pengembangan creativpreneurship (industri kreatif)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					lanjutan.	
13	lanjutan	lanjutan	Presentasi kelompok lanjutan		presentasi tugas mahasiswa: ide-ide senirupa dalam pengembangan creativpreneurship (industri kreatif) lanjutan.	
14	lanjutan	lanjutan	Presentasi kelompok lanjutan		Presentasi tugas mahasiswa: ide-ide senirupa dalam pengembangan creativpreneurship (industri kreatif) lanjutan. Penjelasan UAS	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
15	Menjelaskan creativpreneurship dalam bidang senirupa	Presentasi kelompok untuk menjelaskan creativpreneurship dalam senirupa	Presentasi kelompok lanjutan		presentasi tugas mahasiswa: ide-ide senirupa dalam pengembangan creativpreneurship (industri kreatif) lanjutan. Penjelasan UAS/diskusi mengenai karya seni rupa	
16	UAS	Mampu membuat karya senirupa yang bisa dipamerkan	Pameran kecil	Penilaian gagasan ide kreatif	Membuat karya multi media/bebas	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Pengantar Studi Seni Rupa



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Pengantar Studi Senirupa				
Kode MK	VCD 105	sks:	3	Semester:	Gasal
Dosen Pengampu	Samodro				
BENTUK TUGAS					
Final Project					
JUDUL TUGAS					
Tugas 10 – Final Project: Membuat karya seni rupa yang bisa dipamerkan					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami bidang-bidang senirupa dan lingkupnya, mampu mengapresiasi karya senirupa.					
DESKRIPSI TUGAS					
Tugas-tugas yang diberikan diharapkan dapat memberi wawasan senirupa pada mahasiswa. Mahasiswa mampu memahami lingkup-lingkup senirupa dan desain serta dapat mengapresiasi karya.					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Memilih dan mengkaji senirupa 2. Membuat karya senirupa					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Penyusunan b. Bentuk luaran: makalah dan karya.					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
a. Tugas karya 5 % b. Ringkasan hasil kajian karya/ makalah senirupa (bobot 10%) c. Penyusunan Slide Presentasi (bobot 10%) d. Makalah presentasi % e. Uts 25 % f. Karya uas 35 %					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Pengantar Studi Seni Rupa

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
JADWAL PELAKSANAAN	
...	
LAIN-LAIN	
DAFTAR RUJUKAN	