

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH : RUPA DASAR 3 DIMENSI
PROGRAM STUDI : ~~D3~~ / S1*
NAMA DOSEN PENGAMPU : Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn
SEMESTER : ~~GANJIL~~ / GENAP *

Learning Outcome

A. Primer

Mampu melaksanakan pengetahuan rupa dasar (komposisi dan warna) dalam praktik perkuliahan, mulai dari memahami prinsip, membuat sketsa, menerapkan komposisi, tekstur dan penerapan warna dalam wujud karya 3 Dimensi.

B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan menjalin berkomunikasi dengan baik. (KU 3)

Mampu memahami materi dan mempraktikan dalam tugas. (KU 4)

Menguasai proses perancangan karya rupa dasar 3 Dimensi dan mempraktikannya. (PP 7)

Mampu menerapkan prinsip rupa dasar 3 Dimensi dalam berbagai bentuk karya DKV dan kebutuhan lainnya. (C1, C3 dan C6)

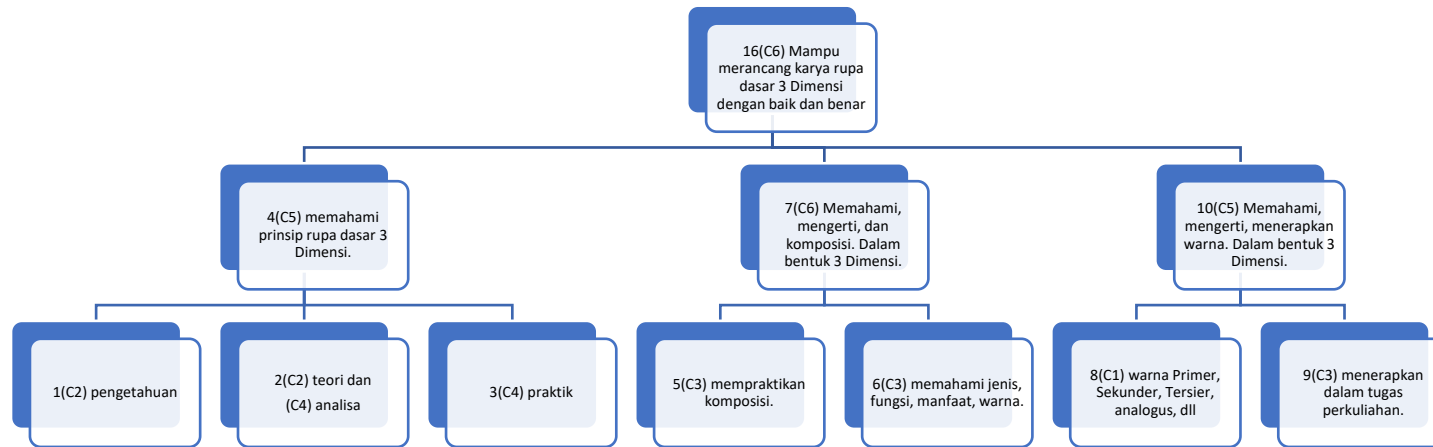
*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengkategorikan
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontrasikan	Menghitung	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Mengagikan	Menanggulangi
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagankan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahakan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Meramalkan	Melatih		Memadukan
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer		Membatas
Menulis		Memproses			Mereparasi
		Mengaitkan			Menampilkan
		Menyusun			Menyiapkan
		Mensimulasikan			Memproduksi
		Memecahkan			Merangkum
		Melakukan			Merekonstruksi
		Meramalkan			



*Pedoman diatas merupakan kata intruksional yang bisa dipakai dalam menyusun Sub-CPMK, indikator, dan kriteria penilaian pada RPS

ANALISIS INTRUKSIONAL RUPA DASAR TIGA DIMENSI – S1





SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Rupa Dasar 3 Dimensi	SU 214	Rupa Dasar	3 SKS	Genap	24 Agustus 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 3	Mampu bekerjasama dan menjalin berkomunikasi dengan baik. (KU 3)			
	KU 4 PP 7 C1, C3, C6 C4	Mampu memahami materi dan mempraktikan dalam tugas. (KU 4) Menguasai proses perancangan karya rupa dasar dan mempraktikannya. (PP 7) Mampu menerapkan prinsip rupa dasar dalam berbagai bentuk karya DKV dan kebutuhan lainnya. (C1, C3 dan C6) Mampu menganalisis karya DKV dengan teori rupa dasar.			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK7, KU3, KU4, PP7	1. Mahasiswa mampu membuat dan memahami komposisi rupa dasar dan pencampuran warna.			
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	Perkuliahan ini merupakan ilmu untuk menata komposisi bidang, tekstur dan pelajaran tentang warna. Komposisi garis, bidang, warna dan tekstur rupa dasar dalam media 3 Dimensi.				

Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen-elemen seni rupa dan desain Sadjiman Ebdi Sanyoto 2. Rupa Dasar Nirmana Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual – Dr. Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cat Poster, pensil, jangka, tinta hitam. 2. Media pada kertas manila.
Team Teaching	Mandiri
Mata Kuliah Syarat	Rupa dasar dua dimensi telah lulus.

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Tema: Mahasiswa mengenal pengetahuan tentang ilmu rupa dasar 3D dan gambaran tugas yang akan dijalani (C2). • Pokok Bahasan: Kontrak perkuliahan. 	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang gambaran umum rupa dasar dan kontrak perkuliahan.	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan.</p> <p>Bentuk Penilaian: Tanya jawab saat perkuliahan dan diskusi akhir kuliah.</p>	<p>Teori & diskusi.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sample karya sebelumnya atau referesi di internet.</p> <p>Buku Elemen-elemen seni rupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdi Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asas dan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p>
2.	<p>Tema: Repetisi-3D #1</p> <p>Pokok Bahasan: Teori dan Praktik Repetisi - 3D #1</p>	Kemampuan menjelaskan komposisi repetisi tiga warna bebas,dan praktiknya dalam tugas dalam media 3 Dimensi.	<p>Kriteria: Ketepatan dalam memahami dan mempraktikan.</p> <p>Bentuk Penilaian: Praktik karya seni dan hasil karyanya.</p>	<p>Teori, diskusi, praktik</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdi Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asadan prinsip dasar seni visual oleh</p>

	(C2) Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan komposisi repetisi serta penerapan tiga warna.				Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds. The Power of Symbol, F.W. Dillistone. Warna buku 1, Surianto Rustan. Sample tugas dan referensi dari internet
3.	<p>Tema: Penerapan Interval Tangga Ukuran Bidang Dengan Bentuk Organis.</p> <p>Pokok Bahasan: Penerapan Interval Tangga Ukuran Bidang dengan Bentuk Organis.</p> <p>(C2, C6) Mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang penerapan interval tangga bidang dengan bentuk organis.</p>	Mahasiswa menerapkan penerapan interval tangga ukuran bidang dengan bentuk organis.	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat penerapan interval tangga ukuran bidang dengan bentuk organis.</p> <p>Bentuk Penilaian: Hasil karya mahasiswa.</p>	Teori dan Diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet</p>
4.	<p>Tema: Transisi tinggi rendah</p> <p>Pokok Bahasan: Transisi Tinggi Rendah</p>	Mahasiswa mampu dan mengerti transisi tinggi rendah.	<p>Kriteria: Ketepatan mahasiswa dalam menerapkan transisi tinggi rendah.</p> <p>Bentuk Penilaian: Hasil karya mahasiswa dan kesesuaian tema.</p>	Praktik perkuliahan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh</p>

	(C5) Mahasiswa transisi tinggi rendah.				Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds. The Power of Symbol, F.W. Dillistone. Warna buku 1, Surianto Rustan. Sample tugas dan referensi dari internet
5.	Tema: Teori manfaat rupa dasar 3D. Pokok Bahasan: Teori manfaat rupa dasar 3D (C3) Mahasiswa memahami teori manfaat rupa dasar 3D.	Mahasiswa mulai memahami manfaat teori manfaat rupa dasar 3D.	Kriteria: Kemampuan memahami manfaat teori rupa dasar 3D. Bentuk penilaian: Karya tugas interval tangga bidang.	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto. Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds. The Power of Symbol, F.W. Dillistone. Warna buku 1, Surianto Rustan. Sample tugas dan referensi dari internet
6	Tema: Transisi Ukuran dan Warna Monokromatik tint.	Mahasiswa mampu membuat transisi ukuran dan warna dengan teknik monokromatik tint.	Kriteria: membuat transisi ukuran dan warna dengan teknik monokromatik tint.	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto. Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh

	<p>Pokok Bahasan: Transisi Ukuran dan Warna Monokromatik tint.</p> <p>(C3) Mahasiswa mampu menerapkan ukuran dan warna monokromatik tint.</p>		<p>Bentuk penilaian: Tugas perkuliahan kemampuan menerapkan transisi ukuran dan warna dengan teknik monokromatik.</p>		<p>Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
7.	<p>Tema: UTS Dominasi-Kontras</p> <p>Pokok Bahasan: UTS Dominasi Kontras (bentuk limas segitiga)</p> <p>(C6) Mahasiswa mampu merancang dominasi kontras limas segitiga.</p>	<p>Kemampuan mahasiswa untuk membuat dominasi kontras rupa dasar dalam wujud 3D.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa mempunyai kemampuan untuk menciptakan kontras ekstrem dalam wujud limas segitiga.</p> <p>Bentuk penilaian: Hasil karya tugas</p>	<p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
8.	<p>Ujian Tengah Semester:</p> <p>Tema: Balance</p> <p>Pokok Bahasan: Teknik Balance (bahan gabus-</p>	<p>Mahasiswa mampu menerapkan komposisi balance dengan bahan gabus, tanpa warna, disusun secara balance.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat penerapan komposisi balance.</p> <p>Bentuk Penilaian: Hasil karya mahasiswa</p>	<p>Teori dan diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh</p>

	<p>tanpa warna)</p> <p>(C1) Mahasiswa membuat teknik balance dengan menggunakan bahan gabus.</p>				<p>Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
9.	<p>Tema: Teori garis memancar.</p> <p>Pokok Bahasan: Garis memancar.</p> <p>(C3) Mahasiswa mampu menggunakan teknik memancar</p>	<p>Kemampuan mahasiswa untuk menerapkan dan mempraktikkan keseimbangan asimetris bentuk organis, penyusunan melingkar, dengan warna gradasi – monokromatrik.</p>	<p>Kriteria: Ketepatan menerapkan keseimbangan asimetris.</p> <p>Bentuk Penilaian: Kerapian, kebersihan, dan kreativitas dalam penataan garis.</p>	<p>Teori, diskusi dan penugasan.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
10.	<p>Tema: Proporsi Rupa Dasar 3D</p> <p>Pokok Bahasan: Teori Proporsi Rupa Dasar 3D</p>	<p>Kemampuan mahasiswa memahami proporsi rupa dasar dalam media 3D.</p>	<p>Kriteria Mahasiswa dapat memahami proporsi rupa dasar dalam media 3D.</p>	<p>Pemaparan dan Diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar</p>

	<p>Keterangan:</p> <p>C5 Mahasiswa mampu memahami proporsi rupa dasar 3D.</p>		<p>Bentuk Penilaian.</p> <p>Diskusi dan tanya jawab.</p>		<p>seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet</p>
11.	<p>Tema: Ruang dan garis</p> <p>Pokok Bahasan:</p> <p>Ruang dan garis, menggunakan bahan tusuk sate.</p> <p>(C3) Mahasiswa membentuk ruang dengan irama garis menggunakan bahan tusuk sate, bentuk dan kreasinya bebas sesuai imajinasi mahasiswa.</p>	<p>Komposisi Susunan Transisi Irama, bentuk dan garis dengan bahan tusuk sate.</p>	<p>Kriteria</p> <p>Kerapian, kebersihan dan ketepatan sesuai tema yang dibuat.</p> <p>Bentuk penilaian</p> <p>Melalui hasil karya yang sudah dibuat.</p>	<p>Praktik</p> <p>Waktu Perkuliahan:</p> <p>50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Surianto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
12.	<p>Tema:</p> <p>Analisis Penerapan Desain Melalui Teori Rupa Dasar Pada Karya DKV</p>	<p>Mahasiswa mampu menganalisis salah satu karya DKV</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Mahasiswa mampu menguraikan kedalam</p>	<p>Teori, praktek, dan Pendampingan</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman</p>

	<p>Pokok Bahasan: Mengurai karya DKV menggunakan teori rupa dasar.</p> <p>(C3) Mahasiswa membentuk ruang dengan irama garis menggunakan bahan tusuk sate, bentuk dan kreasinya bebas sesuai imajinasi mahasiswa.</p>	<p>menggunakan teori rupa dasar, sehingga manfaat pengetahuan rupa dasar bisa dipahami dalam mengurai karya DKV dari sudut pandang rupa dasar.</p>	<p>teori rupa dasar. Meliputi deskripsi, analisis, interpretasi, penilaian.</p> <p>Bentuk Penilaian: Kesesuaian dengan tema penulisan.</p>	<p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Ebdi Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Suriyanto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet</p>
13.	<p>Tema: Sosialiasi UAS</p> <p>Pokok Bahasan: Sosialisasi UAS dengan bahan utama stik es krim atau sendok es krim.</p> <p>(C3) Mahasiswa mampu memahami prinsip yang digunakan yang digunakan untuk prinsip UAS.</p>	<p>Mahasiswa mampu menciptakan dan menerapkan rupa dasar dengan bahan utama sendok atau strik es krim dan media pendukung lainnya.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu menciptakan.</p> <p>Bentuk penilaian: Diskusi tanya jawab.</p>	<p>Teori, praktek, dan Pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdi Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asaskan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Suriyanto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>

14.	<p>Tema: Teori Warna dan prinsip desain.</p> <p>Pokok Bahasan: Tugas UAS yang menggunakan prinsip teori warna memancar, irama, arah, ukuran, prinsip gradasi warna dan prinsip desain (C6).</p>	Kemampuan mahasiswa untuk menerapkan prinsip teori warna seperti memancar, irama, arah, ukuran, dan prinsip gradasi warna (C6).	<p>Kriteria Kesesuaian menggunakan prinsip yang disepakati.</p> <p>Bentuk penilaian Melalui praktek</p> <p>Melalui praktik rupa dasar.</p>	<p>Praktek, dan Pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asasan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Suriyanto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
15.	<p>Tema: Simbolisme warna, warna menurut kesukaan dan usia, warna emosi dan mood.</p> <p>Pokok Bahasan: Tugas UAS yang menggunakan prinsip memancar, irama, arah, ukuran, dan prinsip gradasi warna (C6).</p>	Kemampuan mahasiswa untuk membuat dan menciptakan prinsip memancar, irama, arah, ukuran, dan prinsip gradasi warna dalam media tusuk eskrim, sendok eskrim, dan elemen lainnya (C6).	<p>Kriteria Kesesuaian menggunakan prinsip yang disepakati.</p> <p>Bentuk penilaian Melalui praktek rupa dasar media tiga dimensi.</p>	<p>Praktek, dan Pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asasan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Suriyanto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>

16.	<p>Tema:</p> <p>Ujian ujian UAS Rupa Dasar 3D dan pengumpulan.</p> <p>Pokok Bahasan:</p> <p>Ujian ujian UAS Rupa Dasar 3D dan pengumpulan, mahasiswa dilatih ketepatan waktu saat pengumpulan tugas.</p> <p>Kemampuan mahasiswa untuk membuat dan menciptakan prinsip memancar, irama, arah, ukuran, dan prinsip gradasi warna dalam media tusuk eskrim, sendok eskrim, dan elemen pendukung lainnya (C6).</p>	<p>Kemampuan mahasiswa untuk membuat dan menciptakan prinsip memancar, irama, arah, ukuran, dan prinsip gradasi warna dalam media tusuk eskrim, sendok eskrim, dan elemen pendukung lainnya (C6).</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Kemampuan mahasiswa mengumpulkan tugas tepat pada waktunya dan sesuai prinsip yang digunakan.</p> <p>Bentuk penilaian:</p> <p>Hasil praktik dari mahasiswa sesuai dengan prinsip yang digunakan.</p>	<p>Praktek, dan Pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan:</p> <p>50 Menit x 6 (SKS)</p>	<p>Buku Elemen-elemen senirupa dan desain oleh Bapak Sadjiman Ebdy Sanyoto.</p> <p>Rupa dasar nirmana, asasan prinsip dasar seni visual oleh Dr.Husen Hendriyana, S.Sn.,M.Ds.</p> <p>The Power of Symbol, F.W. Dillistone.</p> <p>Warna buku 1, Suriyanto Rustan.</p> <p>Sample tugas dan referensi dari internet.</p>
-----	--	---	--	---	--

Rencana Evaluasi

No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-15.
2	Hasil Proyek	-	40	Hasil proyek berupa karya rupa dasar
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	10	Tugas merupakan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah, yaitu pada pertemuan ke 1-16.
		Ujian Tengah Semester	40	Ujian Tengah Semester merupakan hasil pengetahuan mahasiswa di tengah semester
		Ujian Akhir Semester	40	Ujian Akhir Semester bertemakan transformasi warna yang terinspirasi dari daun.