



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG SARJANA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

NOMOR DUKUMEN:	TANGGAL TERBIT:	REVISI KE-	JUMLAH HALAMAN:
	1 SEPTEMBER 2021	1	13

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	sks	Rumpun Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat
NIRMANA 3D	KV214	2	MKK	GENAP	-

Dibuat oleh Dosen:	Diperiksa oleh TPK Program Studi:	Disetujui oleh Ketua Program Studi:
Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd. NIP. 196104011994031001	Nama & Gelar. NIP.	Arief Johari, S.T. M.Ds. NIP. 020160919810122101

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	S-9	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global
	P	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat
	KU-1	-Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya
	KK	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming, mindmapping, bytesystem, dan generating idea</i> .
	<i>Keterangan: S = sikap; P = Pengetahuan; KU = Keterampilan Umum; KK = Keterampilan Khusus</i>	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	S9.1	Silih asah, silih asih, silih asuh dalam lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif global
	P.1	Menguasai berbagai pengetahuan sehubungan dengan teori, konsep, dan prinsip desain komunikasi visual serta mampu menerapkannya berdasarkan kebutuhan masyarakat
	KU1-1	Memiliki kemampuan di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan spesifik dan memiliki kemampuan kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya
	KK.1	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode <i>brainstorming, mindmapping, bytesystem, dan generating idea</i> .
	<i>Keterangan: Dirumuskan oleh Dosen mata Kuliah dan setiap CPMK diberi tanda rujukan dengan CPL</i>	
Materi Perkuliahan/Bahan Kajian yang dibebankan Pada Matakuliah	KD-001	-
	KD-002	-
	KD-003	-
	KD-004	-
	KD-005	-
	KD-006	-
	KD-007	-
	<i>Keterangan: Kode Bahan Kajian (BK) disesuaikan dengan Kode yang Tersedia di Dokumen Kurikulum.</i>	

DESKRIPSI MATAKULIAH

--

Matakuliah ini berisi dasar pengetahuan dan pemahaman tentang ruang, dan bentuk-bentuk 3 dimensi melalui praktek nirmana 3 dimensi. Studi teori ruang dan prakteknya dilakukan dengan menggunakan berbagai media/bahan yang variatif. Praktek matakuliah ini merupakan eksplorasi terhadap berbagai kemungkinan bentuk ruang 3 dimensi. Pengolahan Bentuk ditekankan pada menonjolkan sifat-sifat masing-masing media sesuai dengan azas-azas dan pertimbangan visual yang ada pada teori Trimatra atau Teori Visual 3 Dimensi.

RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke I			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	• Mahasiswa dapat menjelaskan makna serta tujuann dari perkuliahan Nirmana 3D • Mahasiswa mampu menjelaskan teori Nirmana 3D		
Indikator Capaian	• Menjelaskan makna dan tujuan perkuliahan Nirmana 3D • Menjelaskan teori dalam Nirmana 3D		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengantar Perkuliahan		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	-
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	<i>Interactive Learning</i> dan <i>Contextual Teaching & Learning</i> dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan		-
Pengalaman Belajar	Synchronous		Asynchronous
	-		-

Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Pengantar Perkuliahan (Tujuan, pelaksanaan, tugas, referensi) Pengantar Konsep Nirmana dan Teori Visual Trimatra sebagai studi dasar Seni Rupa			-		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Diskusi Jenis: Tanya Jawab Langsung	-	-	-	-
Referensi	- Van der Hoop (1949), <i>Indonesian Ornamental Design</i> , KBGVK and W - Wucius Wong (1990), <i>Beberapa Asas Merancang Desain Trimatra</i> , Penerbit ITB					

Pertemuan Ke 2	
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	• Mahasiswa dapat memahami dan mempraktekan teori dasar visual (garis) dalam sebuah karya komposisi bidang datar. • Mahasiswa mampu menggunakan alat-alat Nirmana 3D
Indikator Capaian	• Menjelaskan teori dalam Nirmana 3D Memahami dan mempraktekan teori dasar visual (garis) dalam sebuah karya komposisi bidang datar. • Dapat secara teknis menggunakan alat-alat Nirmana 3D • Menganalisis tentang hubungan Nirmana 3D dan DKV • Menjelaskan dasar-dasar estetika dalam Nirmana 3D

Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Teori Dasar Visual					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			-	
	Audio	-			-	
	Video				-	
	Animasi	-			-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Praktikum dengan <i>Interactive Learning</i> dan <i>Contextual Teaching & Learning</i> dalam bentuk tanya-jawab dengan <i>problem solving</i> yang diketengahkan dalam praktikum			Kegiatan Mandiri: - Kegiatan Kolaboratif: -		
Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Pengenalan teori dasar visual: Prinsip-prinsip visual, Unsur-unsur dasar visual 3 Dimensi.					
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Praktek Eksplorasi dan Eksperimen Desain dan Pengolahan Media	-	-	-	-

		Jenis: Praktek dan Pengumpulan hasil karya				
Referensi	- Van der Hoop (1949), <i>Indonesian Ornamental Design</i>, KBGVK and W - Wucius Wong (1990), <i>Beberapa Asas Merancang Desain Trimatra</i>,					

Pertemuan Ke 3 - 7		
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	Mahasiswa dapat mempraktikan hasil konsep dan teknis karya Nirmana 3D Mahasiswa menjelaskan permasalahan kedalam Nirmana 3D	
Indikator Capaian	1. Menjelaskan secara konsep dan teknis karya Nirmana 3D 2. Menjelaskan permasalahan dalam Nirmana 3D 3. Mampu Mengoprasikan peralatan Nirmana 3D	
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Pengenalan teori dasar visual	
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line	
	Materi	URL Deskripsi
	Teks	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline
	Audio	-
	Video	-
	Animasi	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous	Asynchronous
	Praktikum dengan <i>Interactive Learning</i> dan <i>Contextual Teaching & Learning</i> dalam bentuk tanya-jawab dengan <i>problem solving</i> yang diketengahkan dalam praktikum	-
Pengalaman Belajar	Synchronous	Asynchronous
	-	-
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous	Asynchronous
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)	-
Beban Perkuliahan	Synchronous	Asynchronous
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Pengenalan teori dasar visual: Prinsip-prinsip visual, Unsusr-unsur dasar visual 3 Dimensi. Pengolahan Media dalam Bentuk 3 Dimensi	
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis	Jenis Instrumen

	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Praktek Eksplorasi dan Eksperimen Desain dan Pengolahan Media Jenis: Praktek dan Pengumpulan hasil karya	-	-	-	-
Referensi	- Van der Hoop (1949), <i>Indonesian Ornamental Design</i>, KBGVK and W - Wucius Wong (1990), <i>Beberapa Asas Merancang Desain Trimatra</i>, Penerbit ITB					

Pertemuan Ke 8			
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UTS		
Indikator Capaian	1. Pengumpulan Tugas Proyek		
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	-		
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line		
	Materi	URL	Deskripsi
	Teks	-	-
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline	-
	Audio	-	-
	Video	-	-
	Animasi	-	-
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous		Asynchronous
	-		

Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit			-		
	-					
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Tulisan	-			
Referensi	-					

Pertemuan Ke 9-15						
Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	1. Mahasiswa dapat memahami teori, dasar estetika, serta menganalisis karya dalam nirmana 3D					
Indikator Capaian	1. Menjelaskan teori dalam Nirmana 3D 2. Menganalisis tentang hubungan Nirmana 3D DKV 3. Menjelaskan dasar-dasar estetika dalam Nirmana 3D 4. Menganalisis karya Nirmana 3D hingga dapat mengkomunikasikannya kepada peserta didik, komunitas seni, dan masyarakat					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	Eksplorasi olahan media 3D					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL		Deskripsi		
	Teks	-		-		
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline		-		
	Audio	-		-		

	Video	-				
	Animasi	-				
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Praktikum dengan <i>Interactive Learning</i> dan <i>Contextual Teaching & Learning</i> dalam bentuk tanya-jawab dengan <i>problem solving</i> yang diketengahkan dalam praktikum			-		
Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	Pertemuan tatap muka/ tatap maya: 2 x 50 menit Mengeksplorasi olahan media 3 dimensi untuk membentuk karya nirmana 3 dimensi			-		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Praktek Eksplorasi dan Eksperimen Desain dan Pengolahan Media	-	-	-	-
Referensi	- Van der Hoop (1949), <i>Indonesian Ornamental Design</i> , KBGVK and W - Wucius Wong (1990), <i>Beberapa Asas Merancang Desain Trimatra</i> , Penerbit ITB					

Pertemuan Ke 16

Kemampuan Akhir Mahasiswa (Sub CPMK-1)	UAS (Ujian Akhir Semester)
--	----------------------------

Indikator Capaian	-					
Materi Perkuliahan/ Bahan Kajian	2. Pengumpulan Tugas Proyek					
	Tersedia Sumber Pembelajaran secara On-Line					
	Materi	URL			Deskripsi	
	Teks	-			-	
	Slide (ppt)	Tersedia secara offline			-	
	Audio	-			-	
	Video	-			-	
	Animasi	-			-	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Pengalaman Belajar	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Media/alat bantu Pembelajaran	Synchronous			Asynchronous		
	Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)			-		
Beban Perkuliahan	Synchronous			Asynchronous		
	-			-		
Penilaian Pembelajaran	Prosedur/Jenis			Jenis Instrumen		
	Pre test	Proses	Post test	Test tertulis (objektif, uraian), lisan, dan pengamatan	Performa	Produk
	-	Tulisan	-	Pengamatan	Skill	Karya
Referensi	-					

PENILAIAN DAN KETERCAPAIAN

Pertemuan	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Bentuk Assessment	Bobot (%)	Kategori
1	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	-	-	5%	Mudah
2	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	-	-	5%	Mudah
3	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	-	-	5%	Mudah
4,6,8,10,12,14,16	S-9, P, KU-1, KK-1	Keterampilan	-	-	20%	Sulit
5,7,9,11,13,15	S-9, P, KU-1, KK-1	Pengetahuan	-	-	5%	Mudah

Keterangan: Tabel ini merupakan rekapitulasi kegiatan penilaian dari setiap minggu atau pertemuan

PROPORSI DAN SKALA PENILAIAN

Proporsi Penilaian per Kategori *)		
No	Kategori	Proporsi
1	Aktivitas Mahasiswa (proses)	25%
2	Ujian Tengah Semester	25%
3	Tugas (produk)	20%
4	Ujian Akhir Semester	30%
5		
6		
Total		100%

Keterangan: *) Dapat ditambahkan dan diubah sesuai keperluan mata kuliah

Skala Penilaian		
No	Skor Nilai	Nilai
1	92-100	A
2	86-91	A-
3	81-85	B+
4	76-80	B
5	71-75	B-
6	66-70	C+
7	60-65	C
8	55-59	D
9	Lebih kecil dari 55	E

RUJUKAN (REFERENSI) PERKULIAHAN

(Daftar referensi yang digunakan dalam perkuliahan)

- Bloomer Carolyn M (1976), *Principles of Visual Perception*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
- Bustanoby (1947), *Principle of Color and Color Mixing*, Mc Graw Hill
- Feldman Burke Edmund (19670, *Art as Image and Idea*, Prentice Hall, New Jersey
- Itten Johannes (1976), *Design and Form*, Van Nostrand Reinhold Company, Canada
- Marjorie Elliot (1980), *Design Through Discovery*, Holt, Rinehart and Winston, New York
- Richard M Proctor (1069), *The Principles of Patern*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Van der Hoop (1949), *Indonesian Ornamental Design*, KBGVK and W
- Wucius Wong (1990), *Beberapa Asas Merancang Desain Trimatra*, Penerbit ITB

