





Mata Kuliah	Gambar Dasar		Tanggal	(1 November 2023)
Kode MK	DKV103		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori )	1	Semester	1
	P (Praktik/Praktikum)	3		
Dosen Pengembang RPS, Ttd	Koordinator Keilmuan,  Ttd	Kepala Program Studi,  Ttd	Dekan  Ttd	
  Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	  Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	<b>23-DKV-CPL-03</b>	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
	<b>23-DKV-CPL-06</b>	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	<b>23-DKV-CPL-12</b>	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.			
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
23-DKV-CPMK-031		Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional			
23-DKV-CPMK-061		Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.			
23-DKV-CPMK-121		Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi			
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>					
23-DKV-SCPMK-0314		kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan karya ilustratif yang kreatif, inovatif, dan profesional			
23-DKV-SCPMK-0614		Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif			
23-DKV-SCPMK-1213		Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi			
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		23-DKV-SCPMK-0314	23-DKV-SCPMK-0614	23-DKV-SCPMK-1213	
23-DKV-CPMK-031		√			
23-DKV-CPMK-061			√		
23-DKV-CPMK-121				√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0314	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan karya ilustratif yang kreatif, inovatif, dan profesional	Partisipasi (kuis)	50%
				Observasi (praktik)	50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
<b>23-DKV-CPL-06</b>	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif	Observasi (praktik)	100%
<b>23-DKV-CPL-12</b>	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	Observasi (proyek)	100%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>			Mata kuliah Gambar Dasar membahas tentang konsep-konsep dasar dalam pembuatan gambar, seperti perspektif, proporsi, anatomi, komposisi, pencahayaan, dan warna. Dalam mata kuliah ini melatih kemampuan menggambar bentuk geometri dan bentuk organik berdasarkan pengamatan terhadap objek di dunia nyata dengan menggunakan prinsip dan teknik gambar bentuk dan gambar perspektif. Materi kuliah mencakup: (1) teori gambar yang meliputi penguasaan bidang, media gambar, prinsip dan teknik gambar bentuk serta gambar perspektif (2) praktik menggambar. Kegiatan perkuliahan akan mendiskusikan karya secara teori dan praktiknya. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat gambar yang estetis dan komunikatif. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu menganalisa objek di sekitarnya menghasilkan ide visual, dan mengaplikasikannya pada bidang gambar secara seimbang dengan memanfaatkan berbagai media.		
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan alat dan media gambar.</li> <li>2. Pemahaman prinsip dan teknik gambar bentuk.</li> <li>3. Pemahaman prinsip dan teknik gambar perspektif.</li> <li>4. Keterampilan manual membuat bentuk geometri dan organik.</li> <li>5. Keterampilan menggambar figur, struktur dan gestur makhluk hidup (tumbuhan, hewan dan manusia).</li> <li>6. Keterampilan menggambar ruang dan suasana.</li> </ol>		
<b>Pustaka</b>			<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction to Painting and Drawing, John Henn</li> <li>2. Sketching People: Life Drawing Basics, Melleem, Jeff</li> <li>3. Dynamic-Figure-Drawing-Burne-Hogarth</li> </ol>		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	4. Cara Mudah Menggambar dengan Pensil, Veri Apriyatno.																		
	<b>Pendukung</b>																		
	The 20 <sup>th</sup> Century ArtBook, Paidon																		
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>																		
	PPT																		
	<b>Perangkat Keras:</b>																		
	Laptop																		
	Proyektor																		
	Whiteboard																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20	Ujian Akhir Semester	20	Presensi/Kehadiran	10	Tugas	20	Project	20	Kuis	5	Diskusi Kelas	5	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20																		
Ujian Akhir Semester	20																		
Presensi/Kehadiran	10																		
Tugas	20																		
Project	20																		
Kuis	5																		
Diskusi Kelas	5																		
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan untuk membuat garis manual dan menciptakan bentuk organik sederhana berdasarkan hasil analisa di lingkungan sekitar.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Struktur bentuk b. Berpikir visual c. Latihan motorik halus, penggunaan alat gambar	
2	Kemampuan untuk memahami prinsip dan teknik gambar bentuk.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain.	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Struktur bentuk b. Berpikir visual c. Latihan motorik halus, penggunaan alat gambar d. penggunaan alat warna	5%
3	Kemampuan untuk membuat garis manual dan menciptakan bentuk organik kompleks berdasarkan hasil analisa di lingkungan sekitar.  Kemampuan untuk memahami prinsip dan teknik gambar bentuk.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Struktur bentuk b. Berpikir visual c. Teknik arsir	
4		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	a. Struktur bentuk b. Berpikir visual c. Teknik arsir	5%
5		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	a.Edukatif b.Otentik	a. Ceramah/Tatap Muka			5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	Kemampuan untuk menggambar still life benda geometris,  Kemampuan untuk memahami prinsip dan teknik gambar bentuk.	c. Penerapan Konsep Desain	c.Objektif/Relevansi	b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>			
6	Kemampuan untuk menggambar benda geometris dengan perspektif 2 titik hilang, 1 titik hilang.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Perspektif b. Dimensi c. 1 titik hilang d. Teknik arsir	5%
7		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Perspektif b. Dimensi c. 2 titik hilang d. Teknik arsir	5%
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						
9	Kemampuan untuk menggambar objek bergerak (hewan).  Kemampuan untuk menganalisa objek bergerak yang ada di sekitarnya.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		a. Anatomi hewan b. Gestur hewan c. Teknik arsir	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
10		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Anatomi hewan b. Gestur hewan c. Warna	5%
11	Kemampuan untuk menganalisa bentuk tubuh manusia.  Kemampuan untuk menggambar bagian tubuh manusia dengan proporsi yang baik.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Tangan dan kaki manusia b. Teknik arsir	
12	Kemampuan untuk menggambar manusia dengan struktur, proporsi yang baik.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	a. Kepala manusia b. Teknik arsir	5%
13	Kemampuan untuk menggambar manusia dengan struktur, proporsi yang baik.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Anatomi tubuh manusia b. Gestur manusia c. Teknik arsir	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
14	Kemampuan untuk menggambar ruangan dengan prinsip gambar perspektif yang baik.  Kemampuan untuk menggambar ruangan menggunakan 1-3 titik hilang.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Gambar perspektif b. Titik hilang c. Teknik arsir	5%
15	Kemampuan untuk menggambar suasana dengan prinsip gambar bentuk dan gambar perspektif yang baik.  Kemampuan untuk menggambar ruangan menggunakan 1-3 titik hilang.  Kemampuan untuk menggambar objek bergerak yang ada di sekitarnya.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		a. Gambar perspektif b. Titik hilang c. Teknik arsir d. Warna	5%
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						