







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| Mata Kuliah  | : Estetika Bentuk  | Tanggal  | : 5 Mei 2023  |
| Kode MK  | : ARS103   | Rumpun MK  | : MKWP  |
| Bobot (sks)  | T (Teori) : 1<br>P (Praktik/Praktikum) : 3   | Semester   | : 1   |
| Dosen Pengembang RPS,<br><br>Ratna Safitri, S.T., M.Ars., GP. | Koordinator Keilmuan,<br><br>Issa Samichat Ismail Tafridj, S.T., M.T.,<br>M.Sc. | Kepala Program Studi,<br><br>Ratna Safitri, S.T., M.Ars., GP. | Dekan<br><br>Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T.,<br>M.T, MPU, M.ASCE |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                  |  |  |
|--|--|--|
| <b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>               | <b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b> |  |
|  | 23_ARS-CPL-5                               | gagasan desain, lingkungan binaan, kaidah dan metode perancangan   |
|  | 23-ARS-CPL-13                              | rancangan arsitektur yang kreatif dan kontekstual  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b> | <b>23-ARS-CPMK-052</b>                     | Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar seni rupa dan memahami pengaruhnya terhadap kualitas perancangan arsitektur |
|  | <b>23-ARS-CPMK-131</b>                     | Mahasiswa mampu menciptakan rancangan arsitektur yang kreatif dan orisinal   |
|  |  |  |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER |  |   |   |  |       |  |
|-------------------------------|--|---|---|--|-------|--|
|                               | 23-ARS-CPMK-111                                      | Mahasiswa mampu memahami instruksi dan menyelesaikan penugasan secara mandiri maupun dalam kelompok |   |  |       |  |
|                               | <b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b> |   |   |  |       |  |
|                               | 23-ARS-SCPMK-0521                                    | Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar seni rupa pada karya seni                          |   |  |       |  |
|                               | 23-ARS-SCPMK-1312                                    | Mahasiswa mampu menciptakan karya arsitektur yang orisinal  |   |  |       |  |
|                               | 23-ARS-SCPMK-1111                                    | Mahasiswa mampu menyelesaikan penugasan secara mandiri maupun kelompok dengan baik                  |   |  |       |  |
|                               | <b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>               |   |   |  |       |  |
|                               |  | 23-ARS-SCPMK-0521   | 23-ARS-SCPMK-1312   | 23-ARS-SCPMK-1111  |       |  |
|                               | 23-ARS-CPMK-052                                      | √   |   |  |       |  |
|                               | 23-ARS-CPMK-131                                      |   | √   |  |       |  |
|                               | 23-ARS-CPMK-111                                      |   |   | √  |       |  |
| Kode CPL                      | Kode CPMK  | Kode Sub CPMK   | Indikator   | Metode Penilaian   | Bobot |  |
| 23_ARS-CPL-5                  | 23-ARS-CPMK-052                                      | 23-ARS-SCPMK-0521   | Kesesuaian tema tugas Keterampilan dan teknik               | Kriteria:<br>Kesesuaian tema dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar/model | 60%   |  |
| 23-ARS-CPL-13                 | 23-ARS-CPMK-131                                      | 23-ARS-SCPMK-1312   | Ide, kreatifitas, keunikan Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keunikan karya<br><br>Bentuk Penilaian:                   | 25%   |  |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                              |   |                   |   |  |     |
|--|---|-------------------|---|--|-----|
|  |   |                   |   | Gambar/model   |     |
|  | 23-ARS-CPMK-111   | 23-ARS-SCPMK-1111 | Representasi kemandirian dan kinerja tim dalam kelompok | Review dan <i>peer review</i><br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar/model | 15% |
| <b>Deskripsi Singkat MK</b>                                | Mata kuliah estetika bentuk mempelajari mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra dan trimatra. Dwimatra mengenalkan pada unsur dan prinsip perupa (baca: seni rupa dan desain) pada bidang datar. Sedangkan trimatra membahas teknik pembuatan unsur rupa dasar 3 dimensi (unsur konsep, rupa, dan jejaring) dan prinsip seni rupa pada sebuah objek 3 dimensi yang mempertimbangkan prinsip irama atau keselarasan, kesatuan atau unity, dominasi atau penekanan, keseimbangan, proporsi atau perbandingan serta kesederhanaan atau kejelasan. Sedangkan bobot materi perkuliahan secara umum menekankan pada aspek pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan kreatifitas yang direpresentasikan oleh kegiatan mahasiswa dalam merancang tugas berupa karya yang melalui proses perkuliahan teori, praktika, proses asistensi, evaluasi dan ujian  |                   |   |  |     |
| <b>Bahan Kajian :</b><br>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan | BK 03 Pengetahuan dasar seni visual terapan dan desain<br>BK 04 Perancangan arsitektur dan lingkungan binaan  |                   |   |  |     |
| <b>Pustaka</b>   | <b>Utama</b>  |                   |   |  |     |
|  | Stephen Pentak, Richard Roth and David A. Lauer - 2013 - Design Basics 2D and 3D - New York: Wadsworth Cengage Learning<br>Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.<br>Lou, Andrea Sovoir(2012). Pattern Design: Application & Variations, MaoMao Publications : USA<br>Wang, C. Thomas. 2002. Pencil Sketching. New York: John Wiley & Sons.<br>Ching, Frank. 1985. Architectural Graphics, 2nd Edition. New York: Van Nostrand Reinhold Company.<br>Wakita, Osamu A & Richard M. Linde. 2003. The Profesional Practice of Architectural Working Drawings. New York: John Wiley & Sons, Inc.<br>Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press.<br>Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga.<br>Doyle. Michael E. 1999. Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers. US: John Wiley & Sons, Inc.<br>Ronin, Gilles. 2010. Drawing for Interior Designer. London: A & C Black Publisher. Design. Canada: John Wiley & Sons, Inc. |                   |   |  |     |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                   |   |                                  |                                |   |                         |                       |     |
|---|---|----------------------------------|--------------------------------|---|-------------------------|-----------------------|-----|
|   | <b>Pendukung</b>  |                                  |                                |   |                         |                       |     |
|   | Chopra, Aidan. 2011. Google SketchUp 8 for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.<br>Cantrell, Bradley & Wes Michael. 2010. Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site |                                  |                                |   |                         |                       |     |
| <b>Media Pembelajaran</b>                       | <b>Perangkat Lunak:</b>   |                                  |                                | <b>Perangkat Keras:</b>                                     |                         |                       |     |
|   | Ms Powerpoint   |                                  |                                | peralatan lukis dan kesenian, peralatan modelling rancangan |                         |                       |     |
| <b>Dosen Pengampu</b>                           | <b>Ratna Safitri, S.T., M.Ars., GP.<br/>Titus Adi kurniawan, S.T., M.Ars.<br/>Danto Sukmajati, Ph.D</b>   |                                  |                                |   |                         |                       |     |
| <b>Mata Kuliah Prasyarat</b>                    | <i>(jika ada)</i>   |                                  |                                |   |                         |                       |     |
| <b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b> | SCPMK   | Penilaian dan Bobot              |                                |   |                         | Total Bobot Penilaian |     |
|   |   | Latihan 1                        | Tugas 1                        | Tugas 2   | UTS                     |                       | UAS |
|   |   | Partisipasi (Kemampuan literasi) | Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok) | Observasi (Studi Kasus)                                     | Observasi (Studi Kasus) | Observasi (Proyek)    |     |
|   | 23-ARS-SCPMK-0521   |                                  | 30%                            |   | 10%                     | 10%                   | 60% |
|   | 23-ARS-SCPMK-1312   |                                  | 5%                             |   | 10%                     | 10%                   | 25% |
| 23-ARS-SCPMK-1111                               |   | 15%                              |                                | 5%  | 5%                      | 15%                   |     |
|   | <b>Total per penilaian</b>  |                                  |                                |   |                         | <b>100%</b>           |     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)   | Penilaian   |  | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|---|--|---|------------|---|---------------------|
|            |  | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian  | Luring (5)  | Daring (6) |   |                     |
| (1)        | (2)  | (3)   | (4)  |   |            | (7)   |                     |
| 1          | Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : Mahasiswa mengetahui lingkup mata kuliah Rupa Dasar 2D. Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi dll. Mahasiswa dapat membuat konsep pencampuran warna hitam putih dan mampu mengaplikasikan konsep gradasi. Mahasiswa dapat memperlihatkan kepeka-an nya dalam mengolah warna hitam putih ( greyscale ) dalam bidang gambar. | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Pengantar kuliah rupa dasar 2D Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah rupa dasar 2D Komposisi Titik Komposisi Warna Hitam Putih<br><br>Stephen Pentak, Richard Roth and David A. Lauler - 2013 - Design Basics 2D and 3D - New York: Wadsworth Cengage Learning | 5 %                 |
| 2          | Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi dll. Mahasiswa dapat membuat konsep pencampuran warna dan mampu mengaplikasikan konsep tersebut. Mahasiswa dapat memperlihatkan kepeka-an nya dalam mengolah warna primer dalam bidang gambar.  | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Komposisi Titik Bentuk Persegi Komposisi Warna Primer<br><br>Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.  | 5 %                 |
| 3          | Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi dll.  | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik                                  | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan                                    | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:  |            | Komposisi Titik Kombinasi Bentuk Persegi,   | 5 %                 |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)   | Penilaian  |  | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu) |   | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|--|--|--|---|---|---------------------|
|            |  | Indikator  | Kriteria & Bentuk Penilaian  | Luring (5)   | Daring (6)  |   |                     |
| (1)        | (2)  | (3)  | (4)  | (5)  | (6)   | (7)   |                     |
|            | Mahasiswa dapat membuat konsep komposisi garis baik dalam bentuk lurus atau dinamis.<br>Mahasiswa dapat membuat komposisi garis untuk menghubungkan bentuk dengan permainan warna, tone dan gradasi warna primer   | Representasi tugas dan kerapihan   | Bentuk Penilaian:<br>Gambar  | Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik                |   | Segitiga dan Lingkaran.<br>Komposisi gradasi Warna Primer<br>Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.  |                     |
| 4          | Mahasiswa memahami prinsip perupa 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi dll.<br>Mahasiswa dapat membuat konsep komposisi dengan kolase kubisme<br>Mahasiswa dapat memperlihatkan kepekaannya dalam menciptakan komposisi gambar melalui media bidang dan warna | Kesesuaian tema tugas<br>Ide, kreatifitas, keunikan<br>Keterampilan dan teknik<br>Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar |  | Metode pembelajaran:<br>Praktik<br><br>TM 100"<br>Kuliah tutorial asynchronous<br>PT 300" Praktik | Komposisi kolase kubisme<br><br>Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.<br><br>Lou, Andrea Soivoir(2012). Pattern Design: Application & Variations, MaoMao Publications : USA | 5 %                 |
| 5          | Mahasiswa memahami prinsip perupa 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi dll.<br>Mahasiswa dapat menganalisis karya seni 2 dimensi dan 3 Dimensi dengan   | Kesesuaian tema tugas<br>Ide, kreatifitas, keunikan<br>Keterampilan dan teknik<br>Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:           | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:               |   | Apresiasi karya seni 2D dan 3D<br>Sherin, Aaris (2012). Design  | 5 %                 |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian   |  | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)   | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|---|--|---|------------|--|---------------------|
|            |   | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian  | Luring (5)  | Daring (6) |  |                     |
| (1)        | (2)   | (3)   | (4)  | (5)   | (6)        | (7)  |                     |
|            | prinsip penyusunan warna dan komposisi dan bentuk<br>Mahasiswa dapat memperlihatkan kepekaannya dalam menganalisis karya seni dan mendeskripsikannya  |   | Gambar   | Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik   |            | Elements :<br>Color<br>Fundamentals,<br>Rockport<br>Publisher :<br>Beverly.<br>Lou, Andrea<br>Sovoir(2012).<br>Pattern<br>Design:<br>Application &<br>Variations,<br>MaoMao<br>Publications :<br>USA |                     |
| 6          | Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi.<br>Mahasiswa dapat membuat konsep bentuk dengan teknik menggambar pointilisme<br>Mahasiswa dapat memperlihatkan kepekaannya dalam mengolah warna primer, sekunder, tersier dan hitam putih dalam bidangcanvas 60x60cm | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Pointilisme<br>Komposisi Warna<br>Lou, Andrea<br>Sovoir(2012).<br>Pattern Design:<br>Application &<br>Variations,<br>MaoMao<br>Publications : USA  |                     |
| 7          | Mahasiswa memahami prinsip perupa-an 2D meliputi : komposisi, irama, tone, gradasi, transparansi.<br>Mahasiswa dapat membuat konsep bentuk dengan teknik menggambar pointilisme<br>Mahasiswa dapat memperlihatkan kepekaannya dalam mengolah warna primer, sekunder, tersier dan hitam putih dalam bidangcanvas 60x60cm | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Gambar | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Pointilisme<br>Komposisi Warna<br>Lou, Andrea<br>Sovoir(2012).<br>Pattern Design:<br>Application &<br>Variations,<br>MaoMao<br>Publications : USA  |                     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian   |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)   | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|---|---|---|------------|--|---------------------|
|            |   | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)  | Daring (6) |  |                     |
| (1)        | (2)   | (3)   | (4)   | (5)   | (6)        | (7)  |                     |
| 8          | <b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (20%)</b> |   |   |   |            |  |                     |
| 9          | Mahasiswa mampu mengkomunikasikan skala dan proporsi melalui lintangan kertas (workshop).   | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press. | 5 %                 |
| 10         | Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide melalui media lipat/gulung/puntir kertas (paper quiling) di atas media base 25 x 50 cm       | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press. |                     |
| 11         | Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide melalui media lipat/gulung/puntir kertas (paper quiling) di atas media base 25 x 50 cm       | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |            | Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.  | 10 %                |



| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)   | Penilaian   |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |  | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|---|---|---|--|---|---------------------|
|            |  | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)  | Daring (6)   |   |                     |
| (1)        | (2)  | (3)   | (4)   |   |  | (7)   |                     |
| 12         | Mahasiswa mampu berkreasi untuk menciptakan bentuk 3Dimensi dengan menggunakan media hebel   | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi |   | Metode pembelajaran:<br>Praktik<br><br>TM 100"<br>Kuliah tutorial<br>asynchronous<br>PT 300" Praktik | Sherin, Aaris (2012). Design Elements : Color Fundamentals, Rockport Publisher : Beverly.                               |                     |
| 13         | Mahasiswa mampu berkreasi untuk menciptakan bentuk 3Dimensi dengan menggunakan media hebel   | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |  | Stephen Pentak, Richard Roth and David A. Lauer - 2013 - Design Basics 2D and 3D - New York: Wadsworth Cengage Learning | 15 %                |
| 14         | Mahasiswa mampu mengenal, memilah dan membentuk dengan komposisi Mix Media seni instalasi (minimal dengan 2 media berbeda), sistem knock down, base 1 x 1 m, ketinggian maksimal 1.5 m, bisa memiliki fungsi | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |  | Stephen Pentak, Richard Roth and David A. Lauer - 2013 - Design Basics 2D and 3D - New York: Wadsworth Cengage Learning |                     |
| 15         | Mahasiswa mampu mengenal, memilah dan membentuk dengan komposisi Mix Media seni instalasi (minimal dengan 2 media berbeda), sistem knock down, base 1 x 1 m, ketinggian maksimal 1.5 m, bisa memiliki fungsi | Kesesuaian tema tugas Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan | Kriteria:<br>Kreativitas dan keterampilan<br><br>Bentuk Penilaian:<br>Model 3 dimensi | Bentuk pembelajaran:<br>Kuliah dan praktik<br><br>Metode pembelajaran:<br>Tutorial, asistensi<br><br>TM 100" Kuliah tutorial<br>PT 300" Praktik |  | Stephen Pentak, Richard Roth and David A. Lauer - 2013 - Design Basics 2D and 3D - New York: Wadsworth Cengage Learning |                     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)   | Penilaian |                             | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu) |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka) | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|-----------|-----------------------------|--|------------|----------------------------------|---------------------|
|            |  | Indikator | Kriteria & Bentuk Penilaian | Luring (5)   | Daring (6) |                                  |                     |
| (1)        | (2)  | (3)       | (4)                         | (5)  | (6)        | (7)                              |                     |
|            |  |           |                             |  |            |                                  |                     |
| 16         | Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa (25%) |           |                             |  |            |                                  |                     |