





Mata Kuliah	Nirmana Rupa Dasar		Tanggal	1 November 2023
Kode MK	DKV101		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		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-06	Mampu menghubungkan 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.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.		
	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.		
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)			
	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.		
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.		
	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi.		
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK			
		23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-1212
	23-DKV-CPMK-061	√		
	23-DKV-CPMK-062		√	
23-DKV-CPMK-121			√	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Partisipasi (kuis)	30%
		23-DKV-CPMK-062	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	30%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi.	Unjuk Kerja (presentasi)	40%
				Observasi (proyek)	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah ini membahas tentang konsep-konsep dasar tentang persepsi visual, elemen-elemen dasar visual dan prinsip-prinsip desain, titik dan garis, bentuk dan ruang, tekstur, teori dasar warna dan psikologi warna, <i>gestalt principles of grouping and association & unity and harmony</i>, skala dan proporsi, kontras dan emphasis, keseimbangan dan ritme serta eksperimen sensasi sensoris, lewat proses kreativitas dalam pembuatan karya desain komunikasi visual. Selain itu, mata kuliah ini juga melatih kemampuan menggambar bentuk geometris dan bentuk organik. Materi kuliah mencakup teori dan praktik menggambar, dengan fokus pada penggunaan berbagai media dan teknik gambar yang berbeda. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat karya visual yang estetis dan komunikatif. Kegiatan perkuliahan meliputi diskusi teori dan praktik, serta praktikum untuk mengaplikasikan teori dalam pembuatan karya visual. Mahasiswa akan belajar menganalisis objek dan menghasilkan ide visual yang dapat diaplikasikan dalam desain komunikasi visual, serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep nirmana dan rupa dasar pada karya desain mereka. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar dalam pembuatan karya visual dan mampu mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam desain komunikasi visual. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai media dan teknik gambar untuk menghasilkan karya visual yang estetis dan komunikatif.</p>
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan persepsi visual • Elemen dan prinsip desain • Titik dan garis • Bentuk dan ruang • Tekstur • Warna (Teori dasar dan psikologi) • Gestalt principles of Grouping and Association & Unity and Harmony • Scale and proportion • Contrast and emphasis • Balance and rhythm • Sensory sensation experiment
Pustaka	<p>Utama</p> <p>Judith Wilde & Richard Wilde. (2015). <i>The Process A New Foundations in Art and Design</i>. 00. Laurence King. London. ISBN: 978-1780672397.</p> <p>Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • designschool.canva.com/design-elements-principles/graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/gestaltprinciples/gestaltprinc.htm

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																				
	<ul style="list-style-type: none"> • jjhyun.com/portfolio/visualization-of-taste/?ckattempt=1 www.drmccrodon.com/vision-development-education-centre/what-is-vision/binocular-vision/ • www.educ.kent.edu/community/VLO/design/elements/line/index.html/ • www.simplypsychology.org/perception-theories.html • www.sophia.org/tutorials/design-in-art-scale-and-proportion • www.wcs.k12.mi.us/cousino/wcsart/Art%20Foundatons%20Site/texture.html • www.youtube.com/watch?v=xizttM_Cbuc 																			
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:																		
	PPT	Laptop Proyektor Whiteboard																		
Dosen Pengampu																				
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																			
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<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 menjelaskan elemen-elemen visual dan atensi visual.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengenalan visual: Elemen-elemen visual Atensi warna	
2	Kemampuan untuk menerapkan elemen visual titik dan garis kedalam bentuk tugas rupa visual.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Titik dan garis: • Garis imajiner • Garis sebagai value • Jenis-jenis garis	5
3	Kemampuan untuk menjelaskan tentang bentuk dan ruang.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Bentuk dan ruang: • Komposisi • Bentuk organic • Bentuk geometric • Perspektif • Bentuk positif dan negatif • Size cues • Ruang dan jarak	
4	Kemampuan untuk menggunakan elemen desain titik dan garis kedalam bentuk dan ruang dengan memperhatikan komposisi, perspektif, ruang dan jarak.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran:	Bentuk dan ruang: • Komposisi • Bentuk organic • Bentuk geometric • Perspektif	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)	
					<i>Problem Based Learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk positif dan negatif Size cues Ruang dan jarak 	
5	Kemampuan untuk menggunakan elemen desain tekstur dan pattern/pola kedalam karya desain.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Tekstur: <ul style="list-style-type: none"> Kolase Pattern (pola) Tactile texture 	10
6	Kemampuan untuk menjelaskan tentang warna dasar RGB, RYB, CMYK dan standarisasi warna dalam dunia desain.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengenalan warna <ul style="list-style-type: none"> RGB RYB CMYK Standarisasi warna (Pantone, Munsell) 	
7	Kemampuan untuk menjelaskan tentang psikologi warna dan kaitan warna dengan budaya.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Warna: <ul style="list-style-type: none"> Psikologi warna Warna dan budaya 	10
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						

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)	
9	Kemampuan untuk menggunakan elemen- elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt grouping & association, unity & harmony.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Gestalt principles: <ul style="list-style-type: none"> • Grouping and association. • Unity and Harmony. • Gestalt • Grid • Tematik 	
10	Kemampuan untuk menggunakan elemen- elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt grouping & association, unity & harmony.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Gestalt principles: <ul style="list-style-type: none"> • Grouping and association. • Unity and Harmony. • Gestalt • Grid • Tematik 	10
11	Kemampuan untuk menjelaskan tentang skala dan proporsi visual yang ideal.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Skala dan proporsi: <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi ideal 	
12	Kemampuan untuk menggunakan elemen- elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt kontras dan emphasis.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Kontras dan emphasis: <ul style="list-style-type: none"> • Kontras • Emphasis • Isolasi 	10

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)	
13	Kemampuan untuk menggunakan elemen- elemen desain dan menerapkan prinsip- prinsip desain ke dalam karya desain.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Keseimbangan dan ritme: <ul style="list-style-type: none"> • Keseimbangan visual • Keseimbangan bentuk, nilai (value) dan warna • Ritme dan gerak • Keseimbangan simetrikal dan asimetrikal 	
14	Kemampuan untuk mengolah sebuah komposisi visual sesuai dengan keadaan dan sensasi tertentu.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Eksperimen sensasi sensori: <ul style="list-style-type: none"> • Penciuman • Suara • Sentuhan (peraba) • Rasa (pengecap) • Visual (penglihatan) • Suasana 	
15	Kemampuan untuk mengolah sebuah komposisi visual sesuai dengan keadaan dan sensasi tertentu.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Eksperimen sensasi sensori: <ul style="list-style-type: none"> • Penciuman • Suara • Sentuhan (peraba) • Rasa (pengecap) • Visual (penglihatan) • Suasana 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						