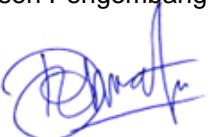
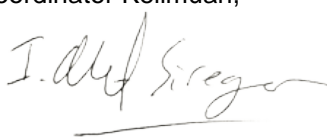






**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN TEKNIK PERENCANAAN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Rupa Dasar 3D	Tanggal	: 8 Agustus 2023
Kode MK	: DP104	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 2
Dosen Pengembang RPS,  Donna Angelina Sugianto, MA.	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, MA.	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D.	Dekan  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DP-CPL-06 Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	23-DP-CPMK-061 Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK-062 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)
	23-DP-SCPMK-0611 Mampu mensketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk.
	23-DP-SCPMK-0612 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D.
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			23-DP-SCPMK-0611	23-DP-SCPMK-0612	
23-DP-CPMK-061			√		
23-DP-CPMK-062				√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-061	23-DP-SCPMK-0611	Mampu menseketsa gagasan/ide untuk mata kuliah Rupa Dasar 3D	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	40%
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-062	23-DP-SCPMK-0612	Mampu mendemonstrasikan gagasan ide dalam bentuk manual/digital untuk mata kuliah Rupa Dasar 3D	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	60%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini berisi mengenai penjelasan mengenai prinsip dasar dalam seni dan desain. Dalam praktiknya, mahasiswa akan memahami berbagai sifat dan karakter material serta mengeksplorasi visual dari bentuk dua dimensional menjadi tiga dimensional.			
Bahan Kajian :		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilmu pengetahuan 3D 2. Dasar konstruksi 3D 3. Pemahaman material dan alat 4. Proses kreatif 5. Praktek produksi 			
Pustaka		<p>Utama</p> <p>Wallschlaeger, Charles & Chynthya Basic-Snyder.1992. Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects and Designers. Wm.C.Brown Publishers.USA.</p> <p>Pendukung</p> <p>Tahkokallio, Palvi (ed.). 1995, Design Pleasure or Responsibility? The University of Art and Design-Helsinki (UIAH) Press.</p>			
Media Pembelajaran		Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	
		Power Point		LCD Projector Alat lukis Alat tulis dan gambar	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Dosen Pengampu	Donna Angelina Sugianto, MA.						
Mata Kuliah Prasyarat	Rupa Dasar 2D						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot				Total Bobot Penilaian	
		Latihan 1 Partisipasi (Kemampuan literasi)	Tugas 1 Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Tugas 2 Observasi (Studi Kasus)	Tugas 3 Observasi (Studi Kasus)		Proyek 1 Observasi (Proyek)
	23-DP-SCPMK-0611	5	5	5	10	10	35
	23-DP-SCPMK-0612	5	15	15	15	15	65
	Total per penilaian	10	20	20	25	25	100%

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	Mahasiswa mampu Mengetahui materi perkuliahan Rupa Dasar Tiga Dimensi dan mengenal karakter material bersifat dua dimensional/ bidang (kertas) menjadi rupa tiga dimensi.	Hasil riset tentang karya 3 dimensi.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam mengidentifikasi karya 3 dimensi & penguasaan ilmu 3 dimensi Bentuk Penilaian: hasil riset. 	Kuliah & diskusi: TM: 2x50" Tugas 1 & diskusi: 2x50"		Kajian ilmu dasar desain 3 dimensi. Riset mengenai hasil karya 3 dimensi yang sesuai dengan topik yang diangkat.	1
2	Mahasiswa memahami karakter material bersifat dua dimensional atau bidang (kertas dan turunannya)	Hasil asistensi dari hasil eksplorasi material kertas	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan material bersifat 2D 	Kuliah, diskusi: TM: 2x50"		Melakukan eksplorasi pengolahan material kertas hingga menjadi beberapa	1

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)	
			<ul style="list-style-type: none"> Bentuk Penilaian: eksplorasi material kertas. 	Tugas 2: membuat beberapa contoh modul dari kertas PPT: 2x50"		alternatif pengolahan bentuk rupa dasar 3D	
3-4	Mahasiswa dapat mengolah karakter material 2 D (kertas) menjadi bentuk rupa dasar 3D dengan dengan sistem modular.	Hasil asistensi dari hasil eksplorasi material kertas kedalam system modular..	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam penerapan elemen & prinsip organisasi desain ke system modular Bentuk Penilaian: hasil eksplorasi modul 3D ke dalam system modular. 	Kuliah: TM: 2x50" Diskusi: 2x50" Presentasi: 2X50" Presentasi tentang system modular yang diterapkan, dikaitkan dengan dasar ilmu desain. 2x50" Realisasi konsep.		Kajian tentang elemen desain dan prinsip organisasi dalam desain geometric. Eksplorasi material kertas dengan teknik modular untuk menghasilkan alternatif rupa dasar 3D.	5
5	(Lanjutan) Mahasiswa dapat mengolah karakter material 2 D (kertas) menjadi bentuk rupa dasar 3D dengan dengan sistem modular.	Mahasiswa dapat mengolah, membentuk dan megerti karakter dan potensi kertas untuk dijadikan karya	<ul style="list-style-type: none"> Keselarasn karya dengan konsepnya Bentuk penilaian: Hasil realisasi 3D berbahan kertas ke konsep modular. 	Kuliah, diskusi: 2x50" Praktek: 2x50" (Melanjutkan) Realisasi komposisi siluet.		Praktek pembuatan karya dengan material kertas kedalam teknik modular untuk menghasilkan karya 3D yang menarik dan sesuai dengan prinsip desain.	5
6, 7	Mahasiswa dapat mengolah, membentuk dan membuat sebuah karya rupa dasar 3D dari material batang kayu	Mahasiswa dapat mengolah, membentuk dan membuat sebuah karya rupa dasar 3D dari material batang/sedotan/sumpit/dowel bentuk, ruang dan makna sebuah komposisi.	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan konsep yang benar sesuai dengan prinsip dan elemen desain. Keselarasn karya dengan konsepnya Bentuk penilaian: Hasil konsep & mock up 	Kuliah, diskusi: 2x50" Praktek: 4x50"		Pengenalan karakter material berbentuk batang kayu, teknis pengerjaan dan pengolahan material & contoh karya rupa dasar 3D.	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)		
				Pembuatan konsep desain untuk tugas UTS.		Persiapan karya untuk UTS.		
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						30	
9	Mahasiswa dapat mengolah, membentuk dan membuat sebuah karya rupa dasar 3D dari struktur (garis) dengan stick kayu dan benang.	Mahasiswa mampu memberikan contoh produk mix material.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam memaparkan contoh produk mix material. Bentuk penilaian: Hasil paparan. 	Kuliah: 1x50" Diskusi: 2x50" Introducing Tugas 4 - Penggabungan material (struktur & benang)		Kajian tentang produk fungsional yang dibuat menggunakan konsep repetisi dari modul sebuah bidang. Penjelasan mengenai karakter material kayu yang menjadi sebuah struktur dan paduannya berupa benang.	2	
10-11	Melatih proses berfikir mahasiswa mengenai struktur yang sesuai dengan materialnya.	<ul style="list-style-type: none"> Keselarasan desain Terapan konstruksi yang tepat. Kerapihan hasil karya 	<ul style="list-style-type: none"> Proses pengembangan konsep secara berkesinambungan Bentuk Penilaian: hasil riset dan ide dasar produk dan terapan konstruksi. 	Kuliah dan diskusi: 3x50" Praktek: 5x50"		Penjelasan tentang teknis pengerjaan dan pengolahan material. Desain proses. Praktek. Penilaian tugas 3	8	
12	Mengembangkan ide kreatif mahasiswa secara sistematis.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menuangkan ide Kesesuaian antara ide dan hasil sketsa 	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan sketsa ide Bentuk penilaian: hasil sketsa dan terapan konstruksi 	Kuliah: 1x50" Diskusi dan praktek: 3x50" Introducing tugas 5 – UAS.		Desain Proses Proses persiapan Praktek. Penjelasan tentang sifat material corrugated.	2	

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	Menghasilkan satu rancangan karya 3D yang memiliki nilai fungsi.	<ul style="list-style-type: none"> • Modul bidang yang sesuai dengan rancangan • Kesesuaian penerapan konstruksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan sketsa ide. • Bentuk penilaian: hasil sketsa dan terapan konstruksi yang tepat. 	Diskusi: 1x50" Praktek: 3x50"		Pengaturan Kajian tentang konstruksi. Metodologi desain. Teknis produksi.	3
14 - 15	Mampu merealisasikan konsep rancangan sebuah prototype berupa benda yang memiliki nilai fungsi dengan konstruksi yang kuat.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam merealisasikan hasil sketsa ide kedalam sebuah konsep perancangan • Produk dapat difungsikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan modul bidang dari kardus. • Bentuk penilaian: kesesuaian modul dengan perencanaan sketsa ide. • Praktek. 	Kuliah: 2x50" Praktek: 4x50" Presentasi: 2x50"		Gambar bentuk Teknik produksi & presentasi	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa			35			