



**INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI KRIYA SENI**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	Rumpun Mata Kuliah	BOBOT (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
KRIYA SENI (KULIT)	6040402MKK39	Keahlian	4	-	7 Agustus 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Ka. PRODI		
	Ferawati, S.Sn., M.Sn		Hendra, S.Sn., M.Sn.		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulus.a.n Program Studi)				
	P.2	Menguasai ilmu seni dalam metode penciptaan kriya.			
	P.3	Menguasai konsep perancangan kriya tradisional, kontemporer, industri.			
	P.4	Menguasai prinsip-prinsip perancangan karya kriya			
	P.5	Memiliki kemampuan desain thinking bidang kriya.			
	KU.01	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, inovatif dalam konteks pengembangan IPTEKS sesuai bidang keahlian.			
	KU.02	Mampu menunjukkan kinerja yang mandiri, bermutu dan terukur.			
	KU.06	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi tata cara dan etika ilmiah untuk menghasilkan Solusi, gagasan, dan desain.			
	KU.07	Mampu Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan artikel ilmiah.			
	KU.08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.			

KU.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan Kembali data untuk menjalin kesahihan dan mencegah plagiasi.
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
CPMK1	Mahasiswa Mengetahui teori, dan pemahaman tentang Teknik tatah kempa, embos, jahit, serta pembentukan pola dan pemotongan pola (P.2,P.3,P.4,KU.01,KU.02)
CPMK2	Mahasiswa mampu merancang karya berupa karya interior maupun eksterior dengan kulit tersamak(P.3,P.5,KU.06,KU07)
CPMK3	Mahasiswa mampu merancang karya berupa karya dua dimensi dengan bahan kulit tersamak(P.2,P4, KU.07)
CPMK4	Mahasiswa mampu memfinishing karya dari proses awal sampai akhir(P.2,P.3,P5,KU.01,KU.06,KU.07,KU.08,KU.09)
Sub-CPMK (Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
Sub-CPMK 1.1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang pengetahuan kriya kulit, definisi, dan Teknik penggarapan karya
Sub-CPMK 1.2	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang proses pembuatan desain dan pola karya
Sub-CPMK 2.1	Mahasiswa mampu menghasilkan karya kriya kulit yang kreatif dan inovatif
Sub-CPMK 3.1	Mahasiswa mampu Menggarap dan membentuk karya dengan kaidah-kaidah keseni rupa yang tinggi
Sub-CPMK 4.1	Mahasiswa mampu menghasilkan dan mendalami ciptaan karya berdasarkan konsep
Sub-CPMK 4.2	Mahasiswa mampu melakukan pratikum, membuat sketsa, desain perancangan karya kulit fungsional untuk interior rumah hunian.
Sub-CPMK 4.3	Mahasiswa mampu memadukan berbagai media dengan media utama kulit tersamak nabati.
Sub-CPMK 4.4	Mahasiswa mampu memajemen pameran karya dan mendisplay ruangan.

Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang pengertian kriya kulit untuk interior rumah hunian secara luas, memahami dan mendalami tentang berbagai keteknikan di kriya kulit, serta kemampuan dalam merancang dan pengembangan dalam membuat desain, memotong pola, memadukan bahan kulit dengan media lain, merancang dan pembedaan karya, serta kemampuan merancang pemeran.	
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar pengertian kriya kulit, jenis, dan pemahaman tentang kriya kulit interior dan eksterior rumah hunian. 2. Jenis kriya kulit, metode, tahapan desain, serta perancangan karya kulit 3. Teknik dan tahapannya 4. Pemotongan pola desain sesuai dengan desain yang dipilih 5. Pembentukan karya sesuai desain terpilih 6. Pembentukan karya dengan Teknik tatah kempa, jahit, embos, anyaman, dan pirography. 7. Proses finishing karya yang dihasilkan 	
Pustaka	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Haryanto, <i>Seni kriya Wayang Kulit, Seni Rupa dan Tatahannya</i>, Jakarta, Grafiti, 1991 2. Saraswati, <i>Seni Menggenpa Kulit</i>, Jakarta, Bharata, 1996 3. Sunarto, <i>Seni Tatah Sungging kulit</i>, Yogyakarta, Prasista, 2008 4. Sunarto, <i>Pengetahuan Bahan Kulit Untuk Seni dan Industri</i>, Yogyakarta, Kanisius, 2001 	
	Pendukung:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Horbart, Anggela, 1987 <i>Dancing Shdaows of Bali, Theatre and myth</i>, London, CPI Limited. 2. Referensi Lain yang dirasa perlu. 	
Team Teaching	Sumadi, S.Sn., M.Sn. Ferawati, S.Sn., M.Sn.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat keras :
	ilearn/LMS	Leptop, LCD proyektor, Papan Tulis dan Perangkatnya
Mata kuliah syarat	Tidak ada	
Penilaian (%)	Proses : 20 % Tugas : 50 % UTS : 15 %	

Mg Ke	Sub-CPMK	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Pokok Bahasan Sub pokok bahasan (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	CPMK-1.1: Mahasiswa Mengetahui teori, Konsep, jenis, teknik dan finishing yang digunakan dalam pembuatan produk kriya kulit fungsional interior dan eksterior untuk rumah hunian menggunakan media kulit tersamak nabati.	- Kemampuan dalam memahami dan merancang produk-produk kriya fungsional dan non fungsional dengan memperhatikan kaidah-kaidah keseni rupa.	<ul style="list-style-type: none"> Bahan Slide presentasi Ceramah Diskusi partisipasi 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah Contoh visual karya Diskusi [TM: (4x50'')] Self evaluation [TT: (4x60'')] [BM: (4x60'')] 	<p>RPS dan kontrak perkuliahan</p> <p>1. Mencari acuan karya melalui berbagai media dirancang dalam bentuk sketsa</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian kulit dan jenis-jenisnya Pengertian Teknik dan pengaplikasiannya Mengaplikasikan bahan kulit dengan media lain/ mix media <p>[Utama 1, 3, 5, 6] [Pendukung: 1]</p>	5 %
2	CPMK-1.2: Mahasiswa mampu melakukan pratikum, membuat sketsa, dan desain perancangan karya kulit fungsional interior	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami dan Ketepatan menjelaskan tentang sketsa yang dibuat Mahasiswa secara mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Konsultasi Diskusi Partisipasi 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah Praktek Diskusi [TM: (4x50'')] Kerja Mandiri [TT: (4x60'')] [BM: (4x60'')] 	<p>2. Mengaplikasikan Prinsip-prinsip dasar seni rupa pada sketsa yang dirancang</p> <ul style="list-style-type: none"> Studi litelatur berbagai media. Prinsip kesesuain konsep ide dengan sketsa 	5%

	dan eksterior rumah hunian.	mengidentifikasi pilihan ide gagasan dalam penggarapan karya.			<ul style="list-style-type: none"> - Mengaplikasikan prinsip dasar seni rupa melalui goresan tangan <p>[Utama 1, 2, 3, 6, 7] [Pendukung: 1]</p>	
3,4	CPMK-2.1: Mahasiswa mampu membuat sketsa dan desain produk-produk kriya kulit berupa hiasan dinding menggunakan bahan kulit tersamak kulit yang berbeda dengan dipasaran, yang berfungsi untuk interior rumah hunian,	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan menghasilkan desain produk-produk yang berbeda dengan dipasaran. - Ketepatan dalam menempatkan ornament dan menatah motif pada kulit tersamak sampai selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan sketsa atau desain • Presentasi • Diskusi • Partisipasi setiap individu 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Presentasi - Diskusi [TM: 2x(4x50")] - Kerja Mandiri [TT: 2x(4x60")] [BM: 2x(4x60")] 	<p>3. Tugas 1</p> <p>4. Mengaplikasikan desain pada produk kriya kulit hiasan dinding.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riset dan pengembangan produk kriya fungsional - Mengamati media apa yang sesuai untuk diaplikasikan pada hiasan dinding, - Pijakan dasar dalam mengolah dan membentuk karya yang diharapkan.. <p>[Utama 1, 2,4,5,6] [Pendukung: 1]</p>	10%
5,6,7	CPMK-3.1: Mahasiswa mampu mewujudkan karya dan menggarap berupa hiasan dinding atau panel menggunakan bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan membuat pola dan memotong pola untuk hiasan dinding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan pratikum • Konsep Rancangan • Konsultasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Presentasi - Diskusi [TM: 3x(4x50")] - Kerja Individu 	<p>5. Mengaplikasikan karya kulit fungsional untuk interior dengan teknik tatah kempa, anyam,pyrography dan finishing yang direncanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memindahkan desain, memotong pola. 	15%

	<p>kulit tersamak, kombinasi dengan media lain,</p>	<p>- Kemampuan menggarap karya dari awal sampai akhir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskus • Partisipasi setiap individu 	<p>[TT: 3x(4x60")] [BM: 3x(4x60")]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memindahkan motif pada hiasan dinding - Menatah atau membentuk motif atau ornament dengan berbagai pahatan - Mewarnai motif yang sudah dipindahkan pada kulit tersamak nabati. <p>[Utama 1, 2, 3, 4, 5, 6,10] [Pendukung: 1]</p>	
8	<p>Evaluasi Tengah Semester (UTS)</p> <p>1. Evaluasi hasil karya Garapan hiasan dinding (panel) 2. Mengumpulkan desain dan gambar kerja</p>					
9,10	<p>CPMK-4.1: Mahasiswa mampu menghasilkan karya kriya kulit berupa cermin hias dengan tema melayu, baik dari ornament, aksara, maupun artepak daerahnya masing-masing, yang inovatif dan kreatif, tentunya berbeda dengan yang dipasaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan membentuk cermin hias sesuai desain - Kemampuan dalam menghadirkan desain baru menggunakan Teknik tatah kempa, tatahan menggunakan pahat tatah atau pahat stamp tool 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan pratikum • Konsultasi • Partisipasi setiap individu 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Praktek - Presentasi [TM: 2x(4x50")] - Kerja Mandiri [TT: 2x(4x60")] [BM: 2x(4x60")] <p><i>Project Base Learning</i></p>	<p>6. Mengaplikasikan Teknik tatah sungging pada karya hiasan dinding atau panel dengan Teknik bebas baik anyam, pyrography, tatah kempa, maupun emboos.</p> <p>Mengaplikasikan Karya kulit fungsional untuk interior rumah hunian</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menetapkan bahan yang sesuai untuk membuat cermin hias sesuai dengan desain. - Membuat gambar kerja dan pola karya. - Memotong pola cermin hias sesuai desain. 	15%

					<ul style="list-style-type: none"> - Memindahkan motif atau ornament. - Membentuk atau menatah, menganyam bagian-bagian pola cermin hias. - Membuat kerangka cermin hias dengan mix media. - Menjahit atau melilit bagian-bagian rangka cermin dengan tali kulit. - Kerapian dan ketepatan karya sesuai dengan desain. - Tanggung jawab,etika dalam penggarapan karya - Ketelitian dalam pembentukan karya. 	
					[Utama 1, 4, 5, 7]	
11	CPMK-4.2: Mahasiswa mampu memfinising karya cermin hias dengan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan karya.	- Kemampuan dalam menghadirkan sesuatu yang baru dalam hal Memfinishing karya kulit.	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan pratikum • visualisasi rancangan Konsultasi • Partisipasi setiap individu 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Praktek - Konsultasi - Presentasi [TM: 2x(4x50'')] - Kerja Mandiri [TT: 2x(4x60'') [BM: 2x(4x60'')] 	<p>7. Memfinising karya yang sudah selesai di tatah, anyam,pirograpy, di warnai, dan dijahit pada kerangka karya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memasang pola kulit cermin hias pada kerangka karya dengan mix media. - Menjahit dan memasang cermin hias pada 	15%

				<i>Project Base Learning</i>	<p>kerangka sesuai dengan disain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan karya kulit yang inovatif dan kreatif. - Menghasilkan karya dengan Teknik tatah kempa, emboos, anyam, pirography. - Visualisasi karya fungsional untuk interior rumah hunian yang dibuat dengan Teknik tatah kempa, emboos, anyam, pirography. - Ketepatan desain pada karya yang dihasilkan - Kebersihan dan kerapian karya - Bertanggung jawab terhadap karya yang dihasilkan. <p>[Utama 1, 2,4, 5, 6, 8,10]</p>	
12,14	CPMK-4.3: Mahasiswa mampu membuat Karya sesuai dengan desain yang di rancang yaitu cermin hias, menggunakan bahan kulit tersamak nabati.	- Kemampuan dalam menghasilkan karya kriya fungsi yang bernilai estetik dalam bentuk dua dimensi.	<ul style="list-style-type: none"> • Progres dari rancangan karya • Konsultasi • Partisipasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Praktek - Konsultasi - Diskusi [TM: 2x(4x50")] - Kerja mandiri [TT: 2x(4x60")] 	<p>8. Tugas 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengaplikasikan Karya kulit fungsional untuk interior dan eksterior rumah hunian - Menghasilkan karya fungsional berupa cermin hias sesuai kaidah-kidah yang dibutuhkan dalam 	20%

		<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan dalam mewujudkan desain, Teknik, finishing serta media sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. 		<p>[BM: 2x(4x60")]</p> <p><i>Project Base Learning</i></p>	<p>pembuatan karya dua dimensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memindah kan pola pada kertas minyak atau karton manila. - Memotong pola cermin hias sesuai desain yang telah direncanakan. - Menghias dan menatah karya dengan Teknik yang direncanakan seperti Teknik emboos, tatah menggunakan pahat stamp tool, anyaman, pyrography, dll. - Menjahit karyakarya cermin dengan jahit manual ataupun mesin pada kerangka karya. - Memfinishing karya yang telah selesai dengan pemberian warna kulit, dan bahan finishing yang disesuaikan dengan kebutuhan. 	
					[Utama 1, 2, 3,4, 5, , 8,10]	
15	CPMK-4.4: Mahasiswa mampu membuat karya sesuai dengan rancangan yang diharapkan dan	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan dalam mengelola pameran serta mendisplay ruang pameran 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya fungsional interior, eksterior rumah hunian. 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi - Pesiapan men display - Pameran karya yang dihasilkan. 	<p>9. Memamerkan karya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang serta mempublikasikan melalui pameran kriya kulit fungsional dan non 	15 %

	mampu memamerkannya	menjadi lebih menarik.		[TM: (4x50")] - Kerja tim [TT: (4x60")]	fungsi untuk interior, eksterior rumah hunian - Mendisplay hasil rancangan. - Pameran karya kriya kulit yang telah dihasilkan. [Utama 1, 4, 5, 7, 8]
16	<p style="text-align: center;">Evaluasi Akhir Semester (UAS)</p> <p>1. Mengumpulkan ke dua karya berupa hiasan dinding (panel) dan cermin hias 2. Mengumpulkan seluruh desain dan gambar kerja</p>				

Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian

Penilaian pembelajaran mencakup penilaian proses dan penilaian hasil pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran penguasaan pengetahuan, capaian pembelajaran keterampilan umum yang mencakup kemampuan berfikir kreatif dan kritis dalam menghasilkan desain -desain karya kriya kulit dan kerapian dan kebersihan dalam penggarapan karya fungsional dan non fungsional data dalam perancangan, kemampuan kerja mandiri, Penilaian hasil pembelajaran dari capaian pembelajaran keterampilan khusus dalam matakuliah **Kriya Kulit** terdiri atas penilaian hasil visualisasi rancangan karya, kreativitas mahasiswa dan sajian pameran karya.

Indikator dan kriteria proses penilaian dicantumkan pada table di bawah ini :

Rubrik Penilaian

a. Kebenaran, Kelengkapan identifikasi riset dan analisa data serta Presentasi		
Deskripsi/indikator Kerja	Angka/Skor	Jenjang/Grade
• Ide jelas, kreatif dan inovatif	91-100	Sangat Memuaskan

<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan gambar kerja sangat lengkap dan representatif • Ketajaman ide gagasan karya yang dihasilkan bagus dan rapi • Tingkat relevansi penjelasan sesuai dengan ide gagasan • Komunikasi lisan dalam presentasi sangat baik dan • Proses konsultasi serta asistensi dilakukan secara lengkap dan terjadwal. • Sikap sangat baik 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ide jelas, kreatif dan inovatif • Tugas-tugas disajikan cukup lengkap dan jelas • Karya yang dihasilkan baik • Tingkat relevansi penjelasan sesuai dengan topik permasalahan • Komunikasi lisan dalam presentasi sangat baik dan • Proses konsultasi serta asistensi dilakukan cukup terjadwal. • Sikap baik 	86-90	Sangat Baik
<ul style="list-style-type: none"> • Ide cukup jelas • Tugas-tugas disajikan cukup jelas • Ketajaman analisa cukup baik • Tingkat relevansi penjelasan sesuai dengan ide gagasan • Komunikasi lisan dalam presentasi baik dan • Proses konsultasi serta asistensi dilakukan cukup terjadwal. 	80-85	Baik
<ul style="list-style-type: none"> • Ide cukup jelas • Karya yang disajikan cukup jelas • Ketajaman ide gagasan cukup jelas • Tingkat relevansi penjelasan kurang sesuai dengan topik permasalahan • Komunikasi lisan dalam presentasi cukup baik dan • Proses konsultasi serta asistensi dilakukan kurang terjadwal. 	76-79	Lebih dari Cukup
<ul style="list-style-type: none"> • Ide yang dikemukakan cukup jelas, • Kelengkapan dan relevansi penjelasan kurang sesuai dengan permasalahan • Komunikasi lisan dalam presentasi kurang baik dan 	65-75	Cukup

<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan konsultasi dan asistensi dibawah 50% 		
<ul style="list-style-type: none"> • Tugas yang disajikan kurang dari 40% • Tidak melaksanakan perkuliahan 	60-64	Kurang
<ul style="list-style-type: none"> • Tugas tidak ada 	0-59	Gagal

b. Kerjasama Tim		
Deskripsi/indikator Kerja	Angka/Skor	Jenjang/Grade
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan tugas mandiri sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan • Masing-masing mahasiswa memiliki peran yang jelas dan aktif dalam melengkapi bahan yang ditugaskan • Masing-masing mahasiswa berperan aktif dalam mempersiapkan presentasi, dalam persiapan dan penggarapan karya fungsi menterjemahkan materi, secara adil dan penuh tanggung jawab • Masing-masing Mahasiswa memiliki peran yang jelas dalam proses berkarya • Masing-masing Mahasiswa memiliki peran yang jelas dalam persiapan publikasi karya dan pameran • Memiliki jiwa tanggung jawab dan disiplin dalam mengelola dan memotivasi penuntasan tugas setiap mahasiswa 	91-100	Sangat Memuaskan
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan tugas mandiri sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan • Masing-masing individu memiliki peran yang jelas dan aktif dalam melengkapi bahan atau data yang ditugaskan • Masing-masing individu berperan aktif dalam mempersiapkan presentasi, pertanggungjawaban karya yang dihasilkan penuh tanggung jawab • Masing-masing individu memiliki peran yang jelas dalam proses berkarya • Masing-masing individu memiliki peran yang jelas dalam persiapan publikasi karya dan pameran 	86-90	Sangat Baik

<ul style="list-style-type: none"> • Tetapi tidak memiliki memotivasi penuntasan tugas yang diberikan 		
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan tugas individu sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan • Masing-masing individu memiliki peran yang jelas dan aktif dalam melengkapi bahan dan data yang ditugaskan • Masing-masing individu berperan aktif dalam mempersiapkan presentasi pertanggungjawaban karya dengan penuh tanggung jawab • Masing-masing individu memiliki peran yang jelas dalam proses berkarya • Masing-masing individu kurang memiliki peran yang jelas dalam persiapan publikasi karya dan pameran • Kurang terlihat motivasi penuntasan tugas yang diberikan 	80-85	Baik
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan tugas individu sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan • Masing-masing individu kurang berperan aktif mempersiapkan presentasi, menterjemahkan materi, membuat slide presentasi, secara adil dan penuh tanggung jawab • Masing-masing individu kurang memiliki peran yang jelas dalam proses berkarya • Masing-masing individu tidak memiliki peran yang jelas dalam persiapan publikasi karya dan pameran • Kurang terlihat motivasi penuntasan tugas yang diberikan 	76-79	Lebih dari Cukup
<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu menyelesaikan tugas individu sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan • Masing-masing individu kurang berperan aktif dalam mempersiapkan presentasi pertanggungjawaban • Masing-masing individu tidak memiliki peran yang jelas dalam proses berkarya • Masing-masing individu tidak memiliki peran yang jelas dalam persiapan publikasi karya dan pameran • Tidak adanya motivasi penuntasan tugas yang diberikan 	65-75	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu menyelesaikan tugas individu sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan 	60-64	Kurang

<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing individu tidak berperan aktif dalam mempersiapkan presentasi, pertanggungjawaban tugas • Tidak adanya motivasi penuntasan tugas yang dibertikan 		
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mampu menyelesaikan tugas individu sesuai dengan capaian pembelajaran dari sub pokok atau materi bahasan yang ditugaskan 	0-59	Gagal

c. Kemampuan Eksekusi Visual dan Pameran		
Deskripsi/indikator Kerja	Angka/Skor	Jenjang/Grade
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Memiliki kecakapan visualisasi manual yang sangat baik • Memiliki kecakapan visualisasi digital yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif media aplikasi desain yang sangat representatif terhadap objek • Mampu memproduksi desain dan karya dengan sangat baik • Mampu mengelola publikasi pameran dengan sangat baik • Mampu mendisplay sajian pameran dengan sangat baik 	91-100	Sangat Memuaskan
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Memiliki kecakapan visualisasi manual yang sangat baik • Memiliki kecakapan visualisasi digital yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif media aplikasi desain yang sangat representatif terhadap objek • Mampu memproduksi karya dengan sangat baik • Mampu mengelola publikasi pameran dengan cukup baik • Mampu mendisplay sajian pameran dengan cukup baik 	86-90	Sangat Baik
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Memiliki kecakapan visualisasi manual yang sangat baik 	80-85	Baik

<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kecakapan visualisasi digital yang cukup baik • Mampu menghadirkan alternatif media aplikasi desain yang cukup representatif terhadap objek • Mampu memproduksi karya dengan cukup baik • Mampu mengelola publikasi pameran dengan cukup baik • Mampu mendisplay sajian pameran dengan cukup baik 		
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang sangat baik • Mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Memiliki kecakapan visualisasi manual yang cukup baik • Memiliki kecakapan visualisasi digital yang cukup baik • Mampu menghadirkan alternatif media aplikasi desain yang cukup representatif terhadap objek • Kurang mampu memproduksi karya dengan baik • Kurang mampu mengelola publikasi pameran dengan baik • Kurang mampu mendisplay sajian pameran dengan baik 	76-79	Lebih dari Cukup
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang cukup baik • Kurang mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Kurang memiliki kecakapan visualisasi manual yang baik • Kurang memiliki kecakapan visualisasi digital yang baik • Kurang mampu menghadirkan alternatif media aplikasi desain yang representatif terhadap objek • Kurang mampu memproduksi karya dengan baik • Kurang mampu mengelola publikasi pameran dengan baik • Kurang mampu mendisplay sajian pameran dengan baik 	65-75	Cukup
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki pertimbangan estetis, selera seni yang baik • Kurang mampu menghadirkan alternatif visual yang relevan dengan konsep desain • Kurang memiliki kecakapan visualisasi manual yang baik • Kurang memiliki kecakapan dalam penggarapan karya • Tidak dapat menghadirkan karya dengan berbagai mix media • Kurang mampu memahami keteknikan yang diberikan • Tidak mampu mengelola mengaplikasikan karya dengan baik dan benar 	60-64	Kurang

<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mampu menciptakan karya 		
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menghasilkan karya • Tidak memamerkan karya 	0-59	Gagal

Komponen Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1.	Penilaian Proses	20
Penilaian Hasil		
2.	Tugas	50
3.	UTS	15
4.	UAS	15
Total		100 %