



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN HUKUM & PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit
4FM-DP40107	00	Page 1 of 4	02 September 2024

Nama Mata Kuliah : NIRMANA DWIMATRA
Kode MK : DKV23413
SKS : 4 SKS
Semester : 1
Hari/Waktu : Jumat/09.00-10.30
Dosen Pengampu : Dina Mariana Sari, S.Ds., M.PWK
Semester/Tahun Ajaran : 1/ 2024-2025

1. Manfaat Mata Kuliah

- Mampu mengaplikasikan unsur, prinsip dan tata susun visual secara kreatif ke dalam nirmana dalam batasan dwimatra (dua dimensi).
- Mampu merancang karya nirmana dwimatra berdasarkan unsur dan prinsip komposisi seni rupa.
- Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.

2. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman secara teori maupun praktik mengenai proses perancangan Nirmana Dwimatra berdasarkan unsur dan prinsip Nirmana Dwimatra. Kegiatan belajar mengajar berupa pembahasan teori dan praktik berkarya. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan observasi, kuis, tugas praktik harian, dan laporan karya (proyek).

3. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu merancang Nirmana Dwimatra berupa titik, garis, bidang, warna, tekstur berdasarkan prinsip seni rupa komposisi, kesatuan, keseimbangan, irama menjadi karya seni yang memiliki nilai estetik sebagai ilmu dasar dalam perancangan Desain Komunikasi Visual.

4. Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

- Mampu mendeskripsikan pengertian unsur dan prinsip komposisi Nirmana Dwimatra.
- Mampu menganalisis hasil karya nirmana dwimatra berdasarkan unsur dan prinsip.
- Mampu menunjukkan kinerja mandiri dan kreatif.



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN HUKUM & PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit
4FM-DP40107	00	Page 2 of 4	02 September 2024

5. Strategi Pembelajaran

Setiap pertemuan diawali dengan pemaparan materi perkuliahan, kemudian dilanjutkan dengan latihan dan diskusi. Untuk memperdalam latihan diberikan tugas mandiri, kemudian didiskusikan dan asistensi pada pertemuan berikutnya. Dan sebagai bahan evaluasi mahasiswa diberi tugas mandiri atau kelompok, serta diadakan Ujian Tengah Semester (UTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS)

6. Tugas

Tugas Individu

7. Materi dan Sumber Belajar

1. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. Nirmana Elemen Elemen Seni dan Desain. Jalasutra. Yogyakarta
2. Hendriyana, Husen. 2019. Rupa Dasar Nirmana. Andi Offset. Yogyakarta
3. Purhita, Edy Jogatama. 2021. Nirmana Pengantar Ilmu Warna. Yayasan Prima Agus Teknik. Semarang

8. Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan oleh dosen dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

- a) Sikap : Cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.
- b) Pengetahuan : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.
- c) Keterampilan : Kreatifitas dalam menerapkan ide kreatif secara visual dalam karya Nirmana Dwimatra.

Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT) = 20%

Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) = 20%

Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) = 20%

Bobot Etika (E) = 20%

Presensi (P) = 20%

Nilai Akhir= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN HUKUM & PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit
4FM-DP40107	00	Page 3 of 4	02 September 2024

RENTANG NILAI

Nilai	Bobot	Range
A	4	80 -- 100
B	3	65 – 79
C	2	55 – 64
D	1	40 – 54
E	0	< 44

9. Jadwal Perkuliahan

Pertemuan ke	Topik Bahasan
1	Pengertian, unsur, prinsip Nirmana Dwimatra
2	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Titik
3	Penilaian hasil karya Nirmana Dwimatra Titik
4	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Garis
5	Asistensi Nirmana Dwimatra Garis
6	Penilaian hasil karya Nirmana Dwimatra Garis
7	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Bidang
8	UTS Teori dan Penilaian hasil karya Nirmana Dwimatra Bidang
9	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Warna Hitam Putih
10	Asistensi Nirmana Dwimatra Warna Hitam Putih
11	Penilaian Nirmana Dwimatra Warna Hitam Putih
12	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Warna Primer
13	Asistensi Nirmana Dwimatra Warna Primer
14	Penilaian Nirmana Dwimatra Warna Primer
15	Konsep dan Perancangan Nirmana Dwimatra Huruf
16	UAS Nirmana Dwimatra Huruf

10. Tata Tertib

TANGGUNG JAWAB MAHASISWA

- Mahasiswa wajib hadir minimal 75 % dari jumlah waktu tatap muka.
- Berpakaian rapi dan sopan.
- Toleransi keterlambatan masuk kelas maksimal 15 menit.



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN HUKUM & PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit
4FM-DP40107	00	Page 4 of 4	02 September 2024

- d. Mahasiswa wajib memiliki dan membaca bahan bacaan.
- e. Mengikuti seluruh kegiatan perkuliahan, mengerjakan latihan, tugas, UTS dan UAS.

SANKSI

Apabila mahasiswa tidak mengindahkan semua ketentuan yang tertuang dalam Kontrak Perkuliahan ini, maka yang bersangkutan dianggap tidak memenuhi syarat dalam sistem Proses Belajar Mengajar, dan diberi sanksi tidak lulus (mengulang pada periode berikutnya).

Dosen Pengampu

Bandar Lampung, 27 September 2024
Mahasiswa,

(Dina Mariana Sari, S.Ds., M.PWK)
NIDN.

(.....)
NPM.