	UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI PROGRAM: SARJANA
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot SKS	Workload (45 Jam X SKS)	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
Apresiasi Seni	KU119	2	90	Pendidikan Karakter dan Keterampilan Abad 21 (PKKA-21) – Mata Kuliah Umum, pilihan salah satu dengan Olahraga dan Kebugaran	3	-	8 September 2026

Dibuat oleh Dosen Pengampu	Diperiksa oleh TPK Program Studi:	Disetujui oleh Ketua Program Studi:
Tim Dosen Apresiasi Seni UPI	Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd.	Dr. Imas Purnamasari, S.Pd., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah Apresiasi Seni membekali mahasiswa calon pendidik akuntansi dengan pengalaman apresiasi seni secara aktif dan pasif, tekstual dan kontekstual, yang diintegrasikan dengan latar belakang keilmuan pendidikan ekonomi dan bisnis. Pembelajaran mencakup hakikat seni dan estetika, ragam dan cabang seni beserta periodisasinya, nilai kemanusiaan dan fungsi sosial-spiritual seni, tahapan apresiasi dan penulisan kritik seni, integrasi seni dalam pendidikan dan dunia bisnis, literasi digital dan kurasi pameran seni virtual, penciptaan karya seni sederhana berbasis kearifan lokal, etika hak kekayaan intelektual, serta kewirausahaan seni digital (artpreneurship). Melalui Case Method dan Team-Based Project, mahasiswa diharapkan mengalami perubahan cara pandang: dari melihat seni sebagai hiburan semata menjadi sumber nilai, kepekaan estetis, dan peluang kreatif yang memperkaya praktik pendidikan dan bisnis secara etis dan bertanggung jawab.	
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum	
CPL yang dibebankan Pada Mata kuliah	1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.
	4	Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
	5	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	9	Mampu menerapkan kewirausahaan untuk merancang dan mengembangkan inovasi produk/layanan yang berdampak ekonomi, sosial, dan lingkungan.
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Menjelaskan hakikat seni, konsep dasar estetika, ragam dan cabang seni, serta periodisasi seni budaya Nusantara dan mancanegara untuk membangun pemahaman baru bahwa seni merupakan bagian integral kebudayaan dan kehidupan akademik, bukan sekadar hiburan, secara ilmiah dan terbuka. (C2 – CPL 1, CPL 5)
	2	Mengevaluasi nilai kemanusiaan, fungsi sosial, edukatif, dan spiritual seni serta etika hak kekayaan intelektual dan orisinalitas karya sehingga mampu bersikap menghargai karya seni dan penciptanya secara religius, jujur, dan bertanggung jawab. (C5 – CPL 1, CPL 5)
	3	Menerapkan tahapan apresiasi seni (empatik, estetis, dan kritik analitis) terhadap karya seni rupa, musik, dan pertunjukan serta mengekspresikannya dalam esai telaah kritis yang logis, sistematis, dan menghargai keberagaman budaya. (C4 – CPL 1, CPL 5)
	4	Mengintegrasikan nilai estetika seni dengan keilmuan pendidikan, dunia bisnis, dan literasi digital untuk kurasi pameran seni virtual, sehingga mampu memaknai seni sebagai sumber daya bagi pembelajaran akuntansi yang kreatif dan pengalaman merek yang etis. (C4 – CPL 4, CPL 5)

	5	Merancang karya kreasi seni sederhana berbasis kearifan lokal, katalog dan pameran seni virtual kolaboratif, serta konsep artpreneurship yang inovatif dan berkelanjutan secara kreatif, kolaboratif, dan etis. (C6 – CPL 1, CPL 4, CPL 5, CPL 9)	
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum		
Indikator Kinerja (IK)	**No**	**Indikator Kinerja**	**Kaitan dengan Taksonomi dan CPL**
	1.1	Mampu menjelaskan hakikat, pengertian, dan konsep dasar seni serta estetika secara umum.	C2 CPL 1, 5
	1.2	Mampu mengidentifikasi ragam dan cabang seni (seni rupa, musik, tari, pertunjukan) serta periodisasi seni budaya Nusantara dan mancanegara.	C2 CPL 5
	2.1	Mampu memahami nilai kemanusiaan, fungsi sosial, edukatif, dan spiritual seni dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat.	C2 CPL 1
	2.2	Mampu mengevaluasi etika pelindungan hak kekayaan intelektual (HKI/Hak Cipta) dan orisinalitas dalam kreasi seni digital.	C5 CPL 1, 5
	3.1	Mampu menerapkan tahapan apresiasi seni (tingkat empatik, estetis, dan kritik analitis) terhadap karya seni rupa.	C3 CPL 5
	3.2	Mampu menerapkan tahapan apresiasi dan analisis estetika terhadap karya seni musik dan pertunjukan.	C3 CPL 5
	3.3	Mampu berekspresi dan mengapresiasi seni secara tulisan melalui penyusunan esai telaah kritis seni budaya.	C4 CPL 1, 5
	4.1	Mampu mengintegrasikan nilai estetika seni dengan keilmuan pendidikan, komunikasi visual, dan tata ruang.	C4 CPL 4, 5
	4.2	Mampu menganalisis integrasi seni dengan dunia bisnis, industri periklanan, desain kemasan, dan pengalaman konsumen (branding experience).	C4 CPL 5
	4.3	Mampu memanfaatkan literasi data dan media teknologi digital dalam dokumentasi dan kurasi pameran seni virtual.	C3 CPL 4
	5.1	Mampu merancang dan menghasilkan karya kreasi seni sederhana (seni visual/desain/media kriya) berbasis kearifan lokal.	C6 CPL 1, 5
	5.2	Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan digital di sektor ekonomi kreatif seni dan kriya (artpreneurship).	C4 CPL 5, 9
	5.3	Mampu menyelesaikan perancangan karya seni kreasi dan menyusun katalog pameran seni digital kolaboratif.	C6 CPL 4, 5
	5.4	Mampu menyelenggarakan dan mempresentasikan pameran apresiasi seni virtual / art showcase secara profesional.	C6 CPL 1, 4, 9

	Keterangan: Rumusan Sub-CPMK harus merujuk pada satu atau lebih CPMK	
Materi perkuliahan	1	Hakikat Seni, Konsep Dasar Estetika, & Teori Seni Secara Umum – IK 1.1
	2	Ragam, Karakteristik, & Cabang Seni (Rupa, Musik, Tari, Desain, Pertunjukan) – IK 1.2
	3	Nilai Kemanusiaan, Moralitas, & Fungsi Religius-Edukatif Seni – IK 2.1
	4	Metode & Tingkatan Apresiasi Seni (Apresiasi Empatik, Estetis, & Kritik Seni Rupa) – IK 3.1
	5	Apresiasi Seni Pertunjukan & Seni Musik (Harmoni, Ritme, & Resonansi Sosial) – IK 3.2
	6	Penulisan Kritik & Telaah Apresiasi Seni secara Tulisan (Art Review Essay) – IK 3.3
	7	Integrasi Konsep Seni dalam Praksis Pendidikan & Pembelajaran Kreatif – IK 4.1
	8	Seni dalam Dunia Bisnis: Estetika Produk, Brand Experience, & Visual Merchandising – IK 4.2
	9	Literasi Digital Seni: Kurasi Digital, Virtual Art Gallery, & Media Baru – IK 4.3
	10	Praktik Berekspresi: Perancangan Karya Kreasi Seni Sederhana Berbasis Budaya – IK 5.1
	11	Kewirausahaan Digital Seni (Artpreneurship & Ekonomi Kreatif Berkelanjutan) – IK 5.2
	12	Etika, Hak Cipta (HKI), & Integritas Moral dalam Industri Seni Digital – IK 2.2
	13	Kurasi & Produksi Katalog Pameran Seni Digital Kolaboratif – IK 5.3
	14	Gelar Pameran Seni Virtual / Showcase Karya & Presentasi Kurasi Apresiasi – IK 5.4
	Keterangan: Ditetapkan oleh dosen Pengampu Mata Kuliah	
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Mahasiswa mampu menyelenggarakan pameran seni virtual kolaboratif beserta e-catalog kuratorialnya, dengan bukti berupa esai telaah kritik apresiasi seni, portofolio karya kreasi seni sederhana berbasis kearifan lokal, konsep artpreneurship berbasis digital, serta refleksi tertulis tentang nilai kemanusiaan dan etika hak cipta dalam berkesenian yang dipresentasikan secara profesional.	
	Keterangan: Hasil belajar dapat diamati dan ditunjukkan buktinya	
Strategi Pembelajaran	✓	Case Method
	✓	Team-based Project
		Lainnya
	Keterangan: Pilih salah satu yang relevan dan paling dominan	
Deskripsi Umum langkah Pembelajaran (100 – 150 kata)	Pembelajaran mata kuliah ini dilaksanakan dengan pendekatan Outcome-Based Education (OBE) melalui Case Method dan Team-Based Project yang berpusat pada mahasiswa dan diarahkan pada perubahan cara pandang terhadap seni. Pada paruh pertama semester, mahasiswa membangun pemahaman hakikat seni, estetika, ragam cabang seni, dan nilai kemanusiaan dalam seni, kemudian berlatih menerapkan tahapan apresiasi terhadap karya seni rupa, musik, dan pertunjukan melalui telaah kasus karya, serta menuliskannya dalam esai kritik seni. Pada paruh kedua, mahasiswa mengintegrasikan seni dengan praksis pendidikan dan dunia bisnis, mengeksplorasi platform galeri virtual, menciptakan karya seni sederhana berbasis kearifan lokal, merumuskan konsep artpreneurship, mengevaluasi etika hak cipta, lalu secara berkelompok menyusun e-catalog dan menyelenggarakan pameran seni virtual. Asesmen dilakukan secara berkelanjutan dan autentik melalui peta konsep, lembar apresiasi, esai kritik, prototipe karya, model usaha, e-catalog, pameran virtual, UTS, dan UAS.	

	Keterangan: Uraikan langkah pembelajaran secara umum sehingga jelas alur pembelajarnnya dengan jumlah kata 100-150 kata	
Referensi	1.	Soedarso, Sp. (2006). Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni. BP ISI Yogyakarta.
	2.	Dharsono (Sony Kartika). (2016). Kritik seni. Rekayasa Sains.
	3.	Tim Pengembang Kurikulum Seni Budaya UPI. (2020). Apresiasi seni di perguruan tinggi. UPI Press.
	4.	Feldman, E. B. (1992). Art as image and idea. Prentice-Hall.
	5.	Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika: Sebuah pengantar. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
	Keterangan: Menggunakan format APA Style	

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Indikator Kinerja	Indikator Capaian yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Waktu (jam)	Nomor Referensi
			Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian (%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)		
1	IK 1.1 Mampu menjelaskan hakikat, pengertian, dan konsep dasar seni serta estetika secara umum.	Menjelaskan hakikat seni, unsur-unsur estetika, dan teori seni umum serta merefleksikan pandangan awalnya tentang seni.	Partisipasi dan diskusi	5%	Ceramah interaktif, diskusi	Resume pengertian seni dan refleksi awal	2 x 50 menit	(1), (3), (5)
2	IK 1.2 Mampu mengidentifikasi ragam dan cabang seni (seni rupa, musik, tari, pertunjukan) serta periodisasi seni budaya Nusantara dan mancanegara.	Menguraikan karakteristik seni rupa, musik, tari, dan seni pertunjukan beserta periodisasinya.	Non-tes (Peta Konsep)	5%	Diskusi, bedah visual karya	Matriks klasifikasi cabang seni	2 x 50 menit	(1), (3)
3	IK 2.1 Mampu memahami nilai kemanusiaan, fungsi sosial, edukatif, dan spiritual seni dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat.	Menganalisis peran nilai kemanusiaan, moral, dan spiritual dalam ekspresi seni melalui kasus budaya.	Partisipasi dan refleksi	5%	Diskusi, Case Method nilai budaya	Refleksi nilai religius dalam seni	2 x 50 menit	(1), (4)
4	IK 3.1 Mampu menerapkan tahapan apresiasi seni (tingkat empatik, estetis, dan kritik analitis) terhadap karya seni rupa.	Melakukan apresiasi empatik, estetis, dan kritik analitis terhadap satu karya seni rupa.	Non-tes (Lembar Apresiasi)	5%	Workshop apresiasi karya rupa	Telaah mandiri satu karya seni rupa	2 x 50 menit	(2), (3), (4)
5	IK 3.2 Mampu menerapkan tahapan apresiasi dan analisis estetika terhadap karya seni musik dan pertunjukan.	Menganalisis struktur nada, ritme, harmoni, dan keindahan gerak tari dalam karya musik dan pertunjukan.	Non-tes (Laporan Apresiasi Musik/Tari)	5%	Showcase auditori dan visual, diskusi	Laporan apresiasi musik/tari	2 x 50 menit	(3), (5)

6	IK 3.3 Mampu berekspresi dan mengapresiasi seni secara tulisan melalui penyusunan esai telaah kritis seni budaya.	Menyusun esai kritik seni menggunakan kaidah deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi.	Non-tes (Esai Kritik Seni)	5%	Workshop penulisan kritik seni	Penyusunan draf esai apresiasi seni	2 x 50 menit	(2), (4)
7	IK 4.1 Mampu mengintegrasikan nilai estetika seni dengan keilmuan pendidikan, komunikasi visual, dan tata ruang.	Menganalisis penerapan estetika dalam media pembelajaran akuntansi dan lingkungan belajar yang edukatif.	Partisipasi dan diskusi	5%	Diskusi, Problem Based Learning	Perancangan media edukasi estetis	2 x 50 menit	(1), (3)
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mengerjakan evaluasi tengah semester penguasaan teori seni, nilai kemanusiaan dalam seni, dan metode apresiasi seni.	Tes (Uraian dan Analisis Kasus)	10%	Ujian tertulis luring	-	2 x 50 menit	(1)–(5)
9	IK 4.2 Mampu menganalisis integrasi seni dengan dunia bisnis, industri periklanan, desain kemasan, dan pengalaman konsumen (branding experience).	Menganalisis korelasi seni dengan desain produk, branding, dan merchandising melalui studi kasus.	Partisipasi dan diskusi	5%	Diskusi, studi kasus desain produk	Analisis estetika brand komersial	2 x 50 menit	(3), (4)
10	IK 4.3 Mampu memanfaatkan literasi data dan media teknologi digital dalam dokumentasi dan kurasi pameran seni virtual.	Mengoperasikan platform pameran seni virtual dan teknik dokumentasi digital karya.	Non-tes (Eksplorasi Platform)	5%	Praktikum platform galeri virtual	Uji coba display galeri digital	2 x 50 menit	(3)
11	IK 5.1 Mampu merancang dan menghasilkan karya kreasi seni sederhana (seni visual/desain/media kriya) berbasis kearifan lokal.	Membuat konsep dan sketsa/prototipe karya seni visual atau kriya sederhana berbasis kearifan lokal.	Non-tes (Sketsa/Prototipe Karya)	5%	Studio kreasi, asistensi karya	Pembuatan karya kreasi mandiri	2 x 50 menit	(1), (3), (5)
12	IK 5.2 Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan digital di	Merancang model usaha ekonomi kreatif digital berbasis produk/jasa seni.	Non-tes (Model Usaha Seni)	5%	Diskusi, Case Method artpreneur	Rancangan value proposition usaha seni	2 x 50 menit	(3)

	sektor ekonomi kreatif seni dan kriya (artpreneurship).							
13	IK 2.2 Mampu mengevaluasi etika pelindungan hak kekayaan intelektual (HKI/Hak Cipta) dan orisinalitas dalam kreasi seni digital.	Menganalisis hukum hak cipta, etika orisinalitas, dan anti-plagiarisme karya seni melalui kasus nyata.	Partisipasi dan diskusi kasus	5%	Diskusi kasus hak cipta seni	Resume klausul HKI karya seni	2 x 50 menit	(1), (2)
14	IK 5.3 Mampu menyelesaikan perancangan karya seni kreasi dan menyusun katalog pameran seni digital kolaboratif.	Menyusun kurasi narasi karya dan desain e-catalog pameran digital kolaboratif.	Non-tes (E-Catalog Pameran)	5%	Asistensi desain katalog dan kurasi	Finalisasi layout e-catalog	2 x 50 menit	(2), (3)
15	IK 5.4 Mampu menyelenggarakan dan mempresentasikan pameran apresiasi seni virtual / art showcase secara profesional.	Menyelenggarakan virtual art exhibition dan mempresentasikan portofolio kreasi beserta konsep artpreneurship.	Non-tes (Presentasi Pameran)	10%	Perhelatan pameran, evaluasi kurasi	Dokumentasi publikasi pameran	2 x 50 menit	(1)–(5)
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mengumpulkan portofolio final apresiasi, karya kreasi seni, laporan kurasi, dan refleksi akhir.	Portofolio dan laporan proyek final	15%	Evaluasi akhir dan refleksi karya	Pengumpulan berkas portofolio	2 x 50 menit	(1)–(5)

WAKTU BELAJAR MAHASISWA (WORKLOAD)

	AKTIVITAS		SINKRONUS	ASINKRONUS	PERSIAPAN BELAJAR MAHASISWA	JUMLAH WAKTU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MAHASISWA
PEMBELAJARAN	Perkuliahan/Responsi/Tutorial		14 × 50 menit = 700 menit	14 × 30 menit = 420 menit	14 × 20 menit = 280 menit	1.400 menit (23,3 jam)
	Case Method (telaah karya seni, kasus nilai budaya, estetika brand, hak cipta)		6 × 50 menit = 300 menit	6 × 40 menit = 240 menit	6 × 20 menit = 120 menit	660 menit (11,0 jam)
	Team-Based Project (Karya Kreasi Seni, E-Catalog, dan Pameran Seni Virtual)		8 × 50 menit = 400 menit	8 × 60 menit = 480 menit	8 × 45 menit = 360 menit	1.240 menit (20,7 jam)
	JUMLAH					**3.300 menit (55,0 jam)**
PENILAIAN	**Bobot (%)**	**Penilaian Berkelanjutan**				
	25%	Partisipasi selama pembelajaran dan apresiasi	14 × 20 menit = 280 menit	14 × 20 menit = 280 menit	–	560 menit (9,3 jam)
	20%	Tugas mandiri (peta konsep, lembar apresiasi, laporan apresiasi musik/tari, esai kritik seni)	–	4 × 90 menit = 360 menit	4 × 45 menit = 180 menit	540 menit (9,0 jam)
	30%	Proyek kolaboratif (eksplorasi platform, prototipe karya, model usaha seni, e-catalog, pameran virtual)	–	6 × 80 menit = 480 menit	6 × 30 menit = 180 menit	660 menit (11,0 jam)
	10%	Ujian Tengah Semester	100 menit	–	80 menit	180 menit (3,0 jam)
	15%	Ujian Akhir Semester (portofolio dan laporan proyek final)	100 menit	–	60 menit	160 menit (2,7 jam)
JUMLAH						**2.100 menit (35,0 jam)**
SKS						**2**
KESESUAIAN DENGAN JUMLAH SKS						**SESUAI**

KRITERIA PENILAIAN CPMK

No	CPMK	Taksonomi Bloom	Capaian Pembelajaran Lulusan				Teknik Penilaian dan Instrumen	Kriteria Pencapaian CPMK
			CPL 1	CPL 3	CPL 5	CPL 9		
1	Menjelaskan hakikat seni, konsep dasar estetika, ragam dan cabang seni, serta periodisasi seni budaya Nusantara dan mancanegara untuk membangun pemahaman baru bahwa seni merupakan bagian integral kebudayaan dan kehidupan akademik, bukan sekadar hiburan, secara ilmiah dan terbuka.	C2 (Understand)	✓		✓		Diskusi, resume konsep, peta konsep cabang seni; rubrik partisipasi dan rubrik peta konsep	Mahasiswa memperoleh nilai minimal 65 pada gabungan IK 1.1 dan IK 1.2.
2	Mengevaluasi nilai kemanusiaan, fungsi sosial, edukatif, dan spiritual seni serta etika hak kekayaan intelektual dan orisinalitas karya sehingga mampu bersikap menghargai karya seni dan penciptanya secara religius, jujur, dan bertanggung jawab.	C5 (Evaluate)	✓		✓		Case Method nilai budaya dan kasus hak cipta, refleksi tertulis, resume klausul HKI; rubrik refleksi dan diskusi kasus	Mahasiswa memperoleh nilai minimal 65 pada gabungan IK 2.1 dan IK 2.2.
3	Menerapkan tahapan apresiasi seni (empatik, estetis, dan kritik analitis) terhadap karya seni rupa, musik, dan pertunjukan serta mengekspresikannya dalam esai telaah kritis yang logis, sistematis, dan menghargai keberagaman budaya.	C4 (Analyze)	✓		✓		Lembar apresiasi karya, laporan apresiasi musik/tari, esai kritik seni; rubrik apresiasi dan rubrik esai kritik	Mahasiswa memperoleh nilai minimal 65 pada gabungan IK 3.1, IK 3.2, dan IK 3.3.
4	Mengintegrasikan nilai estetika seni dengan keilmuan pendidikan, dunia bisnis, dan literasi digital untuk kurasi pameran seni virtual, sehingga mampu memaknai seni sebagai sumber daya bagi pembelajaran akuntansi yang kreatif dan pengalaman merek yang etis.	C4 (Analyze)		✓	✓		Problem Based Learning media edukasi estetis, analisis estetika brand, praktikum platform galeri virtual; rubrik analisis dan rubrik eksplorasi platform	Mahasiswa memperoleh nilai minimal 65 pada gabungan IK 4.1, IK 4.2, dan IK 4.3.
5	Merancang karya kreasi seni sederhana berbasis kearifan lokal, katalog dan pameran seni virtual kolaboratif, serta konsep	C6 (Create)	✓	✓	✓	✓	Team-based project, prototipe karya seni, model usaha seni, e-catalog, pameran	Mahasiswa memperoleh nilai minimal 65 pada gabungan IK 5.1, IK

	artpreneurship yang inovatif dan berkelanjutan secara kreatif, kolaboratif, dan etis.						virtual, presentasi; rubrik karya, rubrik katalog, dan rubrik presentasi	5.2, IK 5.3, dan IK 5.4.

PROPORSI DAN SKALA PENILAIAN

No	Kategori	Proporsi
1	Partisipasi dan Aktivitas Pembelajaran	25%
2	Tugas Mandiri (Peta Konsep, Lembar Apresiasi, Laporan Apresiasi Musik/Tari, Esai Kritik Seni)	20%
3	Proyek Kolaboratif (Eksplorasi Platform, Prototipe Karya, Model Usaha Seni, E-Catalog, dan Pameran Virtual)	30%
4	Ujian Tengah Semester	10%
5	Ujian Akhir Semester (Portofolio dan Laporan Proyek Final)	15%
Total		100%

Skala Penilaian		
No	**Skor Nilai**	**Nilai**
1	92-100	A
2	86-91	A-
3	81-85	B+
4	76-80	B
5	71-75	B-
6	66-70	C+
7	60-65	C
8	55-59	D
9	Lebih kecil dari 55	E

RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot sks	Workload (45 jam x sks)	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni	Apresiasi Seni

Dosen pengampu :
1. Tim Dosen Apresiasi Seni UPI
2.
3.

JUDUL TUGAS	Proyek Kreasi Seni dan Pameran Apresiasi Seni Virtual (Virtual Art Exhibition & Artpreneurship Project)
METODE PEMBELAJARAN	Case Method dan Project-Based Learning (Team-Based Project)
WAKTU (MENIT)	660 menit (asinkron dan persiapan, di luar tatap muka)
BOBOT PENILAIAN	30% dari nilai akhir (akumulasi seluruh tahapan proyek)
SUB-CPMK	Mahasiswa mampu menciptakan karya kreasi seni sederhana berbasis kearifan lokal, mengurasi pameran seni virtual beserta e-catalog kuratorialnya, dan mengintegrasikannya dengan konsep artpreneurship secara kolaboratif dan etis (IK 5.1, IK 5.2, IK 5.3, IK 5.4; didukung IK 3.3, IK 4.3, dan IK 2.2).
DESKRIPSI TUGAS	
Mahasiswa bekerja secara berkelompok (3–4 orang) untuk merancang dan menyelenggarakan pameran seni virtual kolaboratif yang mengangkat kearifan lokal dan relevan dengan keilmuan pendidikan ekonomi dan bisnis. Luaran proyek mencakup: (1) esai telaah apresiasi dan kritik seni terhadap satu karya seni Nusantara atau kontemporer; (2) karya kreasi seni sederhana dari setiap anggota (seni visual, desain grafis bernilai budaya, kriya daur ulang estetis, atau ilustrasi digital); (3) kurasi galeri seni virtual menggunakan platform digital (misalnya Artsteps, Spatial, atau e-gallery); (4) e-catalog pameran yang memuat narasi kuratorial, pernyataan orisinalitas dan etika hak cipta, serta konsep artpreneurship; dan (5) presentasi serta tur galeri seni virtual di hadapan dosen dan rekan sekelas. Seluruh proses mengedepankan orisinalitas, penghargaan terhadap nilai kemanusiaan dan budaya, kolaborasi, dan etika akademik.	
LANGKAH PENGERJAAN TUGAS	
Tahap 1 (Minggu 3–4). Membentuk kelompok, menentukan tema pameran, dan memilih karya untuk esai kritik seni. Luaran: Proposal Tema Pameran. Tahap 2 (Minggu 5–6). Menyusun draf esai telaah apresiasi dan konsep sketsa karya kreasi sederhana. Luaran: Esai Kritik Seni dan Konsep Karya.	

Tahap 3 (Minggu 9–11). Memproduksi karya kreasi seni sederhana dan mengumpulkan dokumentasi visual resolusi tinggi. Luaran: Prototipe/Karya Kreasi Seni.
Tahap 4 (Minggu 10–12). Mengeksplorasi platform galeri virtual, merancang tata letak display, dan merumuskan konsep artpreneurship. Luaran: Rancangan Display Galeri dan Model Usaha Seni.
Tahap 5 (Minggu 13–14). Mengevaluasi aspek hak cipta karya dan menyusun e-catalog beserta teks kuratorial. Luaran: E-Catalog Pameran.
Tahap 6 (Minggu 15–16). Meluncurkan pameran virtual, memandu tur galeri, dan mengumpulkan portofolio serta laporan kurasi final. Luaran: Pameran Seni Virtual, Presentasi, dan Laporan Kurasi Final.

RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN

1. Proposal Tema Pameran
2. Esai Telaah Apresiasi dan Kritik Seni
3. Karya Kreasi Seni Sederhana (satu karya per anggota)
4. Rancangan Display Galeri Seni Virtual
5. Konsep Artpreneurship (Model Usaha Seni)
6. E-Catalog Pameran dengan Narasi Kuratorial dan Pernyataan Orisinalitas
7. Pameran Seni Virtual, Slide Presentasi, dan Laporan Kurasi Final

INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

IK	Luaran	Bobot
IK 3.3	Kedalaman esai apresiasi dan ketajaman kritik analitis	20%
IK 5.1	Orisinalitas, estetika, dan nilai budaya karya kreasi seni sederhana	30%
IK 4.3, IK 5.3	Kualitas tampilan galeri virtual, e-catalog, dan pemanfaatan teknologi digital	25%
IK 2.2, IK 5.2, IK 5.4	Kelayakan konsep artpreneurship, kepatuhan etika hak cipta, dan presentasi tur galeri	25%
Total		100%

JADWAL PELAKSANAAN

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Pembentukan kelompok dan tema pameran	Minggu 3–4
Esai kritik seni dan konsep karya	Minggu 5–6
Produksi karya kreasi seni	Minggu 9–11
Eksplorasi galeri virtual dan konsep artpreneurship	Minggu 10–12
Evaluasi hak cipta dan penyusunan e-catalog	Minggu 13–14
Pameran virtual, presentasi, dan laporan final	Minggu 15–16

LAIN-LAIN

1. Kelompok terdiri atas 3–4 mahasiswa; setiap anggota wajib menghasilkan satu karya kreasi seni orisinal.
2. Karya yang memuat unsur budaya lokal wajib mencantumkan sumber/komunitas asal dan menghormati nilai-nilai budaya tersebut.
3. Penggunaan aset digital pihak lain harus berlisensi bebas atau berizin dan dinyatakan dalam e-catalog; plagiarisme karya dianggap pelanggaran etika akademik.
4. Presentasi dan tur galeri dilakukan oleh seluruh anggota kelompok.
5. Semua sumber informasi dikutip sesuai APA Style edisi ke-7.

DAFTAR RUJUKAN

1. Soedarso, Sp. (2006). Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni. BP ISI Yogyakarta.
2. Dharsono (Sony Kartika). (2016). Kritik seni. Rekayasa Sains.
3. Tim Pengembang Kurikulum Seni Budaya UPI. (2020). Apresiasi seni di perguruan tinggi. UPI Press.
4. Feldman, E. B. (1992). Art as image and idea. Prentice-Hall.
5. Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika: Sebuah pengantar. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.