

DOKUMEN KURIKULUM
OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA



JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2024



DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Medan, Agustus 2024

Nama Ketua Tim : Dr. Agus Priyatno, M.Sn

NIDN : 0018086505

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa Dan Seni

Universitas : Negeri Medan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

2024



IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Negeri Medan
		☒ PTN ☐ PTS
2	Fakultas	Bahasa dan Seni
3	Jurusan/Departemen	Seni Rupa
4	Program Studi	Pendidikan Seni Rupa S1
5	Status Akreditasi	A
6	Jumlah Mahasiswa	
7	Jumlah Dosen	21 orang
8	Alamat Prodi	Jl.Willem Iskandar Pasar V Medan Estate
9	Telepon	
10	Web PRODI/PT	



1. Landasan Kurikulum

Penyusunan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka berbasis *Outcomes Based Education* (OBE) di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED didasarkan pada tiga pendekatan yang saling mendukung, yakni:

1. Pendekatan filosofis; berusaha secara terus-menerus untuk menyesuaikan Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED dengan azas, fungsi, dan tujuan pendirian LPTK dalam kerangka Sistem Pendidikan Nasional, dan tujuan khusus yang dikembangkan Program Studi Pendidikan Pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED.
2. Pendekatan empiris; berusaha mengembangkan model implementasi kurikulum yang bercermin pada pengalaman pelaksanaan yang terkait dengan dukungan dan hambatannya.
3. Pendekatan pragmatis; berusaha secara terus-menerus melakukan analisis terhadap lapangan kerja sebagai orientasi substantif dalam menentukan pengalaman belajar yang mencakup bidang studi, materi, dan konteks pembelajarannya.

1.2. Landasan Hukum

Penyusunan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED berpedoman pada landasan yuridis sebagai berikut:

1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
3. Undang-undang No 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
6. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.



7. Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
10. Visi dan Misi Universitas Negeri Medan dan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

2. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi

Penyusunan visi, misi, tujuan, dan strategi (VMTS) yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Seni Rupa (PSPT) diselaraskan dari VMTS Universitas Negeri Medan (UNIMED) dan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), dengan melibatkan pemangku kepentingan, pengguna lulusan, alumni, dosen, dan mahasiswa. Legal yuridis yang mendasari penyusunan VMTS PSPT, mengacu pada UU SNPT Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Presiden Nomor 66 Tahun 2000 tentang Pengelolaan dan penyelenggaraan Pendidikan, Organisasi Tata Kerja (OTK) UNIMED No.148 tahun 2014, Statuta UNIMED No.141/0/2001 dan nomor 96 tahun 2016, Renstra UNIMED, dan Renstra FBS tahun 2016-2020.

1. Visi

“Menjadi Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang Terbaik di bidang Pendidikan, Pengkajian, dan Pengembangan Seni Rupa berbasis budaya lokal Sumatera Utara, yang berdaya saing ditingkat Nasional dan Internasional”.

Prodi pendidikan seni rupa unggul di bidang pendidikan, pengkajian, dan penciptaan seni rupa tradisi maupun modern yang mampu bersaing di tingkat Nasional maupun Internasional.

2. Misi



- 1) Menciptakan atmosfir akademik yang kondusif melalui integrasi pendidikan karakter bagi civitas akademika untuk menghasilkan lulusan yang bermutu di bidang pendidikan Seni Rupa.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran seni Seni Rupa yang bermutu dan berkarakter berbasis budaya lokal Sumatera Utara, serta berorientasi kepada perubahan paradigma pendidikan dan revolusi industri 4.0 yang menuntut sistem digitalisasi pembelajaran.
- 3) Melaksanakan penelitian terkait bidang pendidikan dan seni budaya guna pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai referensi dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa.
- 4) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui revitalisasi, inovasi, dan preservasi pengajaran dan seni Seni Rupa berbasis budaya lokal 8 etnis Sumatera Utara
- 5) Menciptakan lulusan yang profesional di bidang seni rupa berbasis budaya lokal Sumatera Utara, pengelolaan sanggar seni, penyediaan jasa terkait dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).
- 6) menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang berdaya saing di tingkat nasional maupun global serta menguasai literasi bahasa, teknologi, data, dan manusia
- 7) Menyelenggarakan kerjasama dan berperan aktif dengan sekolah mitra, lembaga seni dan DUDI di tingkat regional, nasional, dan internasional di bidang pendidikan dan seni Seni Rupa.

3. Tujuan

- 1) Terciptanya atmosfir akademik yang kondusif melalui integrasi pendidikan karakter bagi civitas akademika untuk menghasilkan lulusan yang bermutu di bidang pendidikan Seni Rupa.
- 2) Menghasilkan tenaga professional di bidang pengajaran seni Seni Rupa yang bermutu dan berkarakter berbasis budaya lokal Sumatera Utara,



serta berorientasi kepada perubahan paradigma pendidikan dan revolusi industri 4.0 yang menuntut sistem digitalisasi pembelajaran

- 3) Menghasilkan penelitian yang inovatif untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran dan pengembangan seni Seni Rupa
- 4) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui hasil penelitian berupa revitalisasi, inovasi, dan preservasi, pengajaran dan seni tradisi (8 etnis) Sumatera Utara dan seni modern.
- 5) Menghasilkan lulusan yang profesional di bidang seni rupa berbasis budaya lokal Sumatera Utara, pengelolaan sanggar seni, penyediaan jasa terkait dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).
- 6) Menghasilkan lulusan yang menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.
- 7) Menghasilkan kerjasama dan berperan aktif dengan lembaga terkait di tingkat lokal, nasional, dan internasional di bidang seni budaya.

4. Sasaran

Sasaran utama PSPT adalah menghasilkan lulusan yang berkualitas sebagai pendidik/guru Seni Rupa, pengelola sanggar/ galeri/ studio Seni Rupa, dan kreator seni rupa profesional yang berkarakter baik tradisional maupun modern. Adapun kompetensi atau ketrampilan yang diberikan kepada lulusan PSPT adalah sebagai berikut:

- 1) Lulusan yang berkarakter, bermutu di bidang pendidikan Seni Rupa
- 2) Lulusan yang menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.
- 3) Lulusan menguasai teknik dan strategi pembelajaran berbasis IT, meliputi kompetensi menyusun perangkat pembelajaran, menerapkan dan mengintegrasikan strategi, model pembelajaran, merancang media, dan menetapkan evaluasi pembelajaran, serta berorientasi kepada perubahan paradigma pendidikan dan revolusi industri 4.0 yang menuntut sistem digitalisasi pembelajaran.



- 4) Lulusan kompeten sebagai peneliti untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran dan pengembangan seni Seni Rupa, dan fasilitator/ instruktur untuk mengembangkan kreatifitas mencipta Seni Rupa tradisional maupun modern.
- 5) Lulusan yang kompeten dalam mengimplementasikan hasil penelitian kepada masyarakat berupa revitalisasi, inovasi, dan preservasi, pengajaran dan seni tradisi (8 etnis) Sumatera Utara maupun seni modern.
- 6) Lulusan kompeten dalam berwirausaha di bidang kesenirupaan berbasis seni tradisi maupun modern, pengelolaan sanggar/ galeri/ studio seni, penyediaan jasa terkait dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).
- 7) Lulusan berperan aktif dengan lembaga terkait melakukan kerjasama di bidang kesenirupaan, kreator seni rupa tradisi berbasis budaya lokal 8 etnis Sumatera Utara maupun seni modern yang dipertunjukkan di tingkat regional, nasional, dan internasional.

3. Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

3.1. Profil Lulusan

Melalui kegiatan FGD dewan dosen KDBK Prodi Pendidikan Seni Rupa dengan mengundang ahli, maka profil lulusan PSPT dirumuskan sebagai berikut:

Profil Utama

- 1) Sebagai pendidik/guru seni Seni Rupa yang menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.

Profil Pendukung

- 2) Sebagai peneliti pemula yang menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.
- 3) Sebagai Praktisi Seni/ kreator seni rupa yang menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.



Secara rinci uraian profil lulusan Prodi Pendidikan Seni Rupa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Profil Lulusan dan Learning Outcome Prodi Pendidikan Seni Rupa

NO	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan	<i>Learning Outcome (LO)</i>
1	Pendidik/ Guru Seni Seni Rupa	Pendidik Seni Rupa yang kreatif dan inovatif, menguasai kompetensi pedagogik professional social dan kepribadian, <i>serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	1.1.Menguasai landasan filosofi Pendidikan seni (Seni Rupa) 1.2.Menguasai konsep, instrumentasi dan praksis psikologi pendidikan (memayungi MK PBM) 1.3.Menguasai teori belajar dan pembelajaran 1.4.Menguasai tujuan , isi pengalaman belajar, dan penilaian dalam kurikulum Seni Rupa dalam satuan pendidikan 1.5.Menguasai metodologi penelitian Pendidikan Seni Rupa 1.6.Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan pembelajaran Seni Rupa
2	Peneliti Pemula	Pengkaji dalam penelitian Pendidikan Seni Rupa serta dapat mempublikasikan hasilnya dalam forum ilmiah, jurnal ilmiah nasional, internasional, dan mengintegrasikannya melalui pembelajaran <i>serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	1.1.Mampu merancang dan melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan IPTEKS, serta menindak lanjuti hasil penelitian untuk pengembangan pendidikan/ pengajaran seni Seni Rupa, dan pengembangan Seni Rupa muatn lokal, nasional, dan internasional



3	Praktisi Seni	Pengelola sanggar/ galeri/ studio seni Seni Rupa yang terkait dengan bidang Seni Rupa berbasis kewirausahaan, kreator seni rupa, (pencipta Seni Rupa) <i>serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	1.1.Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja dan manajemen studio dan atau galeri seni di setiap satuan pendidikan 1.2.Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja manajemen pameran seni 1.3 Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja di bidang: Kesenirupaan, Kreator Seni Rupa
---	---------------	---	--

3.2.Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Capaian pembelajaran lulusan (CPL) Prodi Pendidikan Seni Rupa mencakup aspek-aspek yaitu: sikap, pengetahuan, keterampilan, serta tanggungjawab dan kewenangan yang diperoleh melalui proses pembelajaran dalam setiap matakuliah yang disampaikan. Secara rinci aspek-aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.2. Parameter dan Capaian Belajar

No	Parameter	Capaian Belajar
1.	Sikap	(1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius (2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika (3) Memiliki kemampuan memimpin diri sendiri dan orang lain dalam melaksanakan tanggungjawab; (4) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan perubahan berdasarkan Pancasila; (5) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa (6) Memiliki sikap fleksibel dan adaptif terhadap keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat, atau temuan orisinal orang lain;

		(7) Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial, serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (8) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, serta mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (9) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang pendidikan seni Seni Rupa secara mandiri, memiliki daya juang, inisiatif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan kewirausahaan dengan etos kerja yang tinggi; (10) Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik. (11) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam bidang seni Seni Rupa
2.	Penguasaan Pengetahuan	(1) Menguasai konsep pendidikan seni Seni Rupa secara umum untuk jenjang pendidikan menengah (2) Menguasai perangkat pembelajaran, strategi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran untuk keperluan pengajaran seni Seni Rupa di sekolah (3) Menguasai metodologi penelitian pendidikan dan pengkajian seni Seni Rupa untuk pengembangan pembelajaran seni Seni Rupa di sekolah (4) Menguasai konsep dasar seni Seni Rupa dan keterampilan seni Seni Rupa, serta ilmu-ilmu dasar bidang seni budaya untuk pembelajaran seni budaya di sekolah. (5) Mampu berkomunikasi lisan dan tulisan untuk keperluan akademis dan profesional (6) Menguasai literasi teknologi dalam pengembangan pembelajaran seni Seni Rupa. (7) Menguasai pengetahuan, prosedur kerja manajemen pengelolaan penyelenggaraan kegiatan-kegiatan seni Seni Rupa untuk pendidikan formal dan formal (8) Menguasai pengetahuan, prosedur kerja manajemen kewirausahaan (DUDI) di bidang seni Seni Rupa.
3.	Keterampilan Khusus	(1) Mampu mengaplikasikan konsep pendidikan dan pengajaran seni Seni Rupa, dan melakukan secara profesional perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran (2) Mampu melakukan tahapan- tahapan atau prosedur penelitian dan pengkajian untuk kebutuhan pengembangan pembelajaran seni di sekolah.

		(3) Terampil dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan untuk kebutuhan akademik dan profesional (4) Mampu merancang dan mengaplikasikan IT dan ICT, untuk kebutuhan pengembangan pembelajaran dan penciptaan karya seni Seni Rupa. (5) Mampu mengintegrasikan dan mengaplikasikan ilmu dasar seni budaya dalam pembelajaran (6) Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pengelolaan kegiatan seni Seni Rupa untuk pendidikan formal dan non formal. (7) Mampu merancang, dan mengimplementasikan kewirausahaan (DUDI) yang relevan di bidang seni Seni Rupa.
4.	Keterampilan Umum	(1) Mampu menciptakan dan mengimplementasikan prinsip dasar seni Seni Rupa kedalam karya seni (2) Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil penelitian dan mempublikasikannya pada jurnal terakreditasi dan bereputasi (3) Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang pendidikan Seni Rupa berdasarkan hasil analisis informasi dan data serta mencegah plagiasi. (4) Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya (5) Mampu melakukan analisis evaluasi dan manajemen pendidikan terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya (6) Mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk keperluan pembelajaran dan presentasi pameran Seni Rupa.

4. Matrik hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Berdasarkan parameter dan capaian pembelajaran tersebut diatas, maka secara nasional dirumuskan kompetensi lulusan Prodi Pendidikan Seni Rupa yang mengacu pada standar lulusan S1 KKNI Level 6 sebagai berikut:

Tabel 4.1. Standar Lulusan KKNI Level 6 dan Kompetensi Prodi



Pendidikan Seni Rupa

Standar lulusan S1 KKN level 6	Kompetensi Prodi Pendidikan Seni Rupa
Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi <i>serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	Mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk menyelesaikan tugas seni Seni Rupa, permasalahan umum dan permasalahan yang tidak terduga pada bidang kerja yang menyangkut Seni Rupa.
	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan IPTEKS, serta menindaklanjuti hasil penelitian untuk pengembangan pendidikan/ pengajaran seni Seni Rupa, dan pengembangan seni Seni Rupa lokal, nasional, dan internasional.
Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah secara prosedural. <i>Selain itu juga menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	Menguasai konsep pendidikan secara umum, dan konsep pendidikan seni Seni Rupa secara spesifik agar bisa memformulasikan penyelesaian masalah pendidikan/pengajaran seni Seni Rupa secara procedural
	Menguasai konsep teoretis seni dan budaya secara umum untuk mendukung kemampuan memformulasikan masalah seni Seni Rupa secara procedural
Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok <i>serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.</i>	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data tentang permasalahan pembelajaran seni Seni Rupa .

Sehubungan dengan aspek-aspek capaian pembelajaran yang telah dijabarkan diatas, selanjutnya tim kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mengacu pada profil



lulusan, dan dibangun dengan mengaitkan KDBK prodi Seni Rupa yakni Pendidikan/ Pembelajaran, Pengkajian, Penyajian, dan Pengelolaan. KDBK Prodi Pendidikan Seni Rupa dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Pendidikan/Pembelajaran:

Mampu merancang, mengevaluasi, menyusun, dan mengkomunikasikan perangkat pembelajaran seni Seni Rupa berbasis teknologi RI.4,0 [serta menguasai literasi bahasa, teknologi, data, dan manusia.](#)

b) Pengkajian:

Mampu merancang, menyusun, melakukan, dan mengkomunikasikan hasil penelitian seni budaya sesuai prosedur [serta menguasai literasi bahasa, teknologi, data, dan manusia.](#)

c) Penciptaan:

Mampu merancang, menyusun, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan karya seni Seni Rupa dalam bentuk ciptaan karya seni rupa [secara manual maupun memanfaatkan teknologi terkini, serta menguasai literasi bahasa, teknologi, data, dan manusia.](#)

d) Pengelolaan Pameran:

Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan [seni secara manual maupun memanfaatkan teknologi terkini.](#)

5. Penentuan Bahan Kajian

Kompetensi lulusan PSPT di rancang untuk memenuhi kebutuhan tenaga guru di Indonesia, khususnya di Sumatera Utara. Kompetensi lulusan ini juga sesuai dengan harapan pemerintah, dunia usaha dan industri (DUDI), serta kebutuhan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi yang terkait dengan pendidikan dan pengembangan seni Seni Rupa.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penentuan bahan kajian mengacu pada kebutuhan profil lulusan dan *learning outcome* yang selanjutnya ditetapkan dalam matakuliah di Prodi Pendidikan Seni Rupa yang dapat diuraikan sebagai berikut:



**Tabel 5.1. Penentuan Bahan Kajian Berdasar Profil Lulusan
dan Learning Outcome**

NO	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan	Learning Outcome (LO)	Matakuliah
1	Pendidik/ Guru Seni Rupa	Pendidik Seni Rupa yang kreatif dan inovatif, menguasai kompetensi pedagogik professional social dan kepribadian serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.	1.1. Menguasai landasan filosofi Pendidikan seni (Seni Rupa) 1.2. Menguasai konsep, instrumentasi dan praksis psikologi pendidikan (memayungi MK PBM) 1.3. Menguasai teori belajar dan pembelajaran 1.4. Menguasai tujuan, isi pengalaman belajar, dan penilaian dalam kurikulum Seni Rupa dalam satuan pendidikan 1.5. Menguasai metodologi penelitian Pendidikan Seni Rupa 1.6. Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan pembelajaran Seni Rupa	1. Profesi kependidikan 2. Filsafat pendidikan 3. Psikologi Pendidikan 4. Perkembangan Peserta Didik 5. Konsep Pendidikan Seni 6. Telaah Kurikulum 7. Perencanaan Pembelajaran S. Seni Rupa 8. Strategi Belajar Mengajar S. Seni Rupa 9. Evaluasi Hasil Belajar Seni Rupa 10. Micro Teaching 11. PLP 1 12. PLP 2 13. Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) 14. Seni Rupa Pendidikan TK dan SD 15. Seni Rupa Pendidikan Untuk SMP dan SMA 16. Pengantar Manajemen Pendidikan
2	Peneliti Pemula	Pengkaji dalam penelitian Pendidikan	1.1. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian	1. Metode Penelitian



		Seni Rupa serta dapat mempublikasikan hasilnya dalam forum ilmiah, jurnal ilmiah nasional internasional, dan mengintegrasikannya melalui pembelajaran serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.	dengan memanfaatkan IPTEKS, serta menindak lanjuti hasil penelitian untuk pengembangan pendidikan/ pengajaran seni Seni Rupa, dan pengembangan Seni Rupa lokal, nasional, dan internasional	2. Metode Penulisan Karya Ilmiah 3. Statistik 4. Seminar 5. Kajian Mandiri 6. Skripsi
3	Praktisi Seni	Pengelola studio dan galeri Seni Rupa yang terkait dengan bidang Seni Rupa. serta menguasai literasi Bahasa, teknologi, data, dan manusia.	1.1. Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja dan manajemen studio dan atau galeri seni di setiap satuan pendidikan 1.2. Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja manajemen studio dan galeri seni 1.3. Menguasai pengetahuan dan prosedur kerja di bidang: Kesenirupaan, Penciptaan Seni Rupa (Kreator seni rupa) 1.4. Menguasai pengetahuan dan praktik manajemen pameran.	1. Manajemen Pameran 2. Sejarah Seni Seni Rupa 3. Estetika dan Filsafat Seni 4. Seni lukis 5. Seni Patung 6. Seni Grafis 7. Kriya 8. Fotografi 9. Desain Komunikasi Visual 10. Desain Eksterior dan interior 11. Ilustrasi 12. Sketsa 13. Gambar Model 14. Gambar Bentuk 15. Wawasan Seni 16. Anatomi 17. Seni Lukis Digital 18. Ornamen 19. Gambar Teknik 3D Mata Kuliah Peminatan 1: - Seni Lukis



				- Seni Patung - Seni Grafis - Kriya Peminatan 2: - Seni Lukis - Seni Patung - Seni Grafis - Kriya
--	--	--	--	---

6. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka berbasis OBE Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED dapat dijabarkan sesuai dengan pengelompokan mata kuliah. Masing-masing mata kuliah diamati ketercapaian kompetensinya dan mengacu pada Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*) yang mencakup aspek-aspek: 1) sikap, 2) pengetahuan, 3) keterampilan, yang diperoleh melalui proses pembelajaran dalam setiap mata kuliah yang disampaikan. Aspek-aspek yang dimiliki oleh mahasiswa yang secara terintegrasi diperoleh melalui pembelajaran tersebut diharapkan dapat diimplementasikan dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Struktur kurikulum MBKM Prodi Pendidikan Seni Rupa dijabarkan berdasarkan pengelompokan, yakni: Mata Kuliah Inti Bidang Studi (MKIBS), Mata kuliah Wajib Bidang Studi (MKWBS), Mata Kuliah Wajib Fakultas (MKWF), Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU), dan Mata Kuliah Pilihan dan Lanjutan Bidang Studi (MKPLBS). Secara rinci mapping mata kuliah dapat dijabarkan sebagai berikut:

Mata Kuliah Inti (Core) Bidang Studi (MKIBS) Minimal 103 SKS



No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	SMTR
1		Filsafat Pendidikan	2	1
2		Perkembangan Peserta Didik	2	1
3		Sketsa	3	1
4		Gambar Bentuk	3	1
5		Literasi Bahasa Inggris	2	1
6		Anatomi Plastois	3	1
7		Nirmana Dwimatra	3	1
		Jumlah	18	
8		Psikologi Pendidikan	3	2
9		Profesi Kependidikan	3	2
10		Gambar Teknik 3 Dimensi	3	2
11		Ilustrasi Digital	3	2
12		Ornamen	2	2
14		Nirmana Trimatra	3	2
13		Gambar Model	3	2
		Jumlah	20	
14		Seni Lukis	3	3
15		Seni Pattung	3	3
16		Serni Grafis	2	3
17		Kriya Kayu	2	3
18		Kriya Keramik	2	3
19		Kriya Batik	2	3
		Jumlah	14	
20		Pengembangan Perangkat Pembelajaran	2	4
21		Evaluasi Hasil Belajar	2	4
22		Pembelajaran Micro	2	4
23		Pengalaman Lapangan Persekolahan 1 (PLP 1)	1	4



24		Fotografi	3	4
25		Digital Resources Seni Rupa	2	4
		Jumlah	12	
26		Kurikulum dan buku Teks	2	5
27		Learning Management System Seni Rupa	2	5
28		Desain Komunikasi Visual	2	5
29		Sosiologi Seni	2	5
30		Desain Komunikasi Visual (DKV)	3	5
31		Digital Painting	3	5
32		Strategi Belajar Mengajar	2	5
33		AI Generative Art	2	5
			18	
34		Digital Artpreneur	2	6
35		Manajemen Pameran	3	6
36		Estetika	2	6
37		Desain Interior/Eksterior	3	6
38		Desain Produk	3	6
39		Pendidikan Seni Budaya	2	6
40		Sejarah Seni Rupa Indonesia,	2	6
41		Sejarah Seni Rupa Dunia	2	6
		Jumlah	19	
42		KKN	3	7
43		Pengalaman Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2)	3	7
44		Tenun Sumatera Utara	2	
		Jumlah	8	

Mata Kuliah Wajib Bidang Studi (MKWBS) Wajib 11 SKS

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	SMTR
-----	------------------	------------------	-----	------



1		Metode Penelitian	3	5
2		Data Sains	2	5
3		Skripsi	6	8
Jumlah			11	

Mata Kuliah Wajib Fakultas (MKWF) 6 SKS

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	SMTR
1		Semiotika	3	4
2		Seni Budaya dan Pariwisata SUMUT	3	3
Jumlah			6	

Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU) 12 SKS

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	SMTR
1		Kepemimpinan	2	1
2		Agama	2	3
3		Pendidikan Kewarganegaraan	2	3
4		Ilmu Alamiah Dasar	2	3
5		Bahasa Indonesia	2	4
6		Pancasila	2	4
Jumlah			12	

Mata Kuliah Peminatan Dan Lanjutan Bidang Studi (MKPLBS) 6 SKS

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	SMTR
1		Srudi Khusus 1 - Seni Lukis * - Seni Patung * - Seni Grafis * - Kriya * -	3	4
2		Srudi Khusus II - Seni Lukis * - Seni Patung * - Seni Grafis * - Kriya *	3	5



		Jumlah	6	

Keterangan:

- * Mata kuliah peminatan (dipilih salah satu) berlangsung berkelanjutan dari peminatan I hingga peminatan III.

•Jumlah SKS Keseluruhan:

No	Kelompok Mata Kuliah	SKS
1	MKIBS	109
2	MKWBS	11
3	MKWF	6
4	MKWU	12
5	MKPLBS	6
	Total	144

7. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

SEMESTER 1

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BOBOT SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Filsafat Pendidikan	√	-	-	2
2		Perkembangan Peserta Didik	√	-	-	2



3		Kepemimpinan				2
4		Gambar Bentuk	√	-	-	3
5		Literasi Bahasa Inggris	√	√	-	2
6		Anatomi Plastis	√	√	-	3
7		Sketsa	√	√		3
7		Sketsa Nirmana Dwimatra	√	√	-	3
		Total				20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BOBOT SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Psikologi Pendidikan	√	-	-	3
2		Profesi Kependidikan	√	-	-	3
3		Nirmana Trimatra	-	√	-	3
4		Ilustrasi Digital	-	√	-	3
5		Ornamen	-	√	-	2
6		Gambar Model	-	√	-	3
7		Gambar Teknik 3 D	√	-	-	3
		Total				20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BEBAN SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Pendidikan Agama Islam*				2
		Pendidikan Agama Kristen Protestan *	√	-	-	



		Pendidikan Agama Katolik *	√	-	-	
		Pendidikan AgamaHindu *	√	-	-	
		Pendidikan Agama Budha*				
2		Ilmu Alamiah Dasar	√	-	-	2
3		Pendidikan Kewarganegaraan	√			2
4		Budaya Dan Kepariwisata Sumatera Utara	v			3
5		Seni lukis	-	√	-	3
6		Seni Patung				3
7		Seni grafis				2
8		Kriya Kayu				2
9		Kriya Keramik				2
10		Kriya Batik				2
Total			23			

SEMESTER 4

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BEBAN SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Pancasila	√	-	-	2
2		Bahasa Indonesia	√	-	-	2
3		Semiotika Seni	√	-	-	3
4		Pengembangan Perangkat Pembelajaran	-	-	√	2
5		Evaluasi Hasil Belajar	-	-	√	3
6		Pembelajaran Micro	-	-	√	2



7		Pengalaman Lapangan Persekolahan 1 (PLP 1)	√	√	-	1
8		Telaah Kurikulum Dan Buku Teks	√	√	-	2
9		Fotografi				3
10		Peminatan Seni Lukis II * Peminatan Seni Patung II * Peminatan Seni Grafis II Peminatan Kriya II* Peminatan Fotografi II*				3
						23

SEMESTER 5

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SEMESTER SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Kurikulum dan Buku Teks	√	-	-	2
2		Seminar	√	-	-	2
3		Leraning Manajemen Sistem				2
4		Sosiologi Seni	√	-	-	2
5		Desain Komunikasi Visual (DKV)	√	√		3
6		Digital Painting	√	√		2
7		Strategi Belajar Mengajar	√	-	-	2
8		Data Sains				2



9		AI Generative Art				2
10		Studi Khusus Seni Lukis *				3
		Studi Khusus Seni Patung *	√	√	-	3
		Studi Khusus Seni Grafisl *	√	√	-	3
		Studi Khusus Kriya Kayu *	√	√	-	3
		Studi Khusus Kriya Batik *	√	√		3
		Studi Khusus Kriya Keramik*	√	√		3
Total			22			

SEMESTER 6

SEMESTER 1						
No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BEBAN SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Metodologi Penelitian	√	-	-	3
2		Digital Artpreneur	√	√		2
3		Estetika	√	√	-	2
4		Manajemen Pameran	√	-	-	3
5		Desain inerior/eksterior				3
6		Desain Produk	√	√	-	3
7		Pendidikan Seni Budaya	√	√	-	2
8		Sejarah Seni Rupa Indonesia,	2			
9		Sejarah Seni Rupa Dunia	2			
Total			22			



SEMESTER 7

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BEBAN SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		KKN	√	√	-	3
2		Pengalaman Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2)	-	√	√	3
3		Tenun Sumatera Utara				2
		Total				8

SEMESTER 8

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	BEBAN SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1		Skripsi Pendidikan/ sekripsi keilmuan/ skripsi penciptaan	-	-	-	6
		Total				6

SEBARAN MATA KULIAH OBE 2024 PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1		FILSAFAT PENDIDIKAN	2	I
2		PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK	2	
3		GAMBAR BENTUK	3	
4		LITERASI BAHASA INGGRIS	2	
5		ANATOMI PLASTIS	3	
6		SKETSA	3	
7		NIRMANA DWIMATRA	3	
8		KEPEMIMPINAN	2	

20

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1		PSIKOLOGI PENDIDIKAN	3	



2		PROFESI KEPENDIDIKAN	3	II
3		GAMBAR TEKNIK 3D	3	
4		ILUSTRASI DIGITAL	3	
5		ORNAMEN	2	
6		NIRMANA TRIMATRA	3	
7		GAMBAR MODEL	3	

20

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1		PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*	2*	III
		PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PROTESTAN *		
		PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK *		
2		ILMU ALAMIAH DASAR	2	
3		PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	
4		BUDAYA DAN PARIWISATA SUMATERA UTARA	3	
5		SENI LUKIS	3	
6		SENI PATUNG	3	
7		SENI GRAFIS	2	
8		KRIYA KAYU	2	
9		KRIYA KERAMIK	2	
10		KRIYA BATIK	2	

23

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1.		PANCASILA	2	IV
2.		BAHASA INDONESIA	2	
3.		SEMIOTIKA SENI	3	
4.		PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN	2	
5.		DIGITAL RESOURCES SENI RUPA	2	
6.		PEMBELAJARAN MICRO	2	
7.		EVALUASI HASIL BELAJAR	3	
8.		PENGALAMAN LAPANGAN PERSEKOLAHAN 1 (PLP 1)	1	
9.		FOTOGRAFI	3	



10		STUDI KHUSUS SENI LUKIS I**	3	
		STUDI KHUSUS SENI PATUNG I **		
		STUDI KHUSUS SENI GRAFIS I**		
		STUDI KHUSUS KRIYA KAYU I **		
		STUDI KHUSUS KRIYA BATIK I **		
		STUDI KHUSUS KRIYA KERAMIK I **		

23

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1		KURIKULUM DAN BUKU TEKS	2	V
2		SEMINAR	2	
3		LEARNING MANAGEMEN SYSTEM SENI RUPA	2	
4		SOSIOLOGI SENI	2	
5		DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	3	
6		DIGITAL PAINTING	2	
7		STRATEGI BELAJAR MENGAJAR	2	
8		DATA SAINS	2	
9		AI GENERATIVE ART	2	
10		STUDI KHUSUS SENI LUKIS II**	3	
		STUDI KHUSUS SENI PATUNG II**		
		STUDI KHUSUS SENI GRAFIS II**		
		STUDI KHUSUS KRIYA KAYU II **		
		STUDI KHUSUS KRIYA BATIK II **		
		STUDI KHUSUS KRIYA KERAMIK II **		

22

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1		METODE PENELITIAN	3	VI
2		DIGITAL ARTPRENEUR	2	
3		ESTETIKA	2	
4		MANAJEMEN PAMERAN	3	
5		DESAIN INTERIOR/EKSTERIOR	3	



6		DESAIN PRODUK	3	
7		PENDIDIKAN SENI BUDAYA	2	
8		SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	2	
9		SEJARAH SENI RUPA DUNIA	2	

22

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1.	1MKU47016	KKN	3	VII
2.		PENGALAMAN LAPANGAN PERSEKOLAHAN 2 (PLP 2)	3	
		TENUN SUMATERA UTARA	2	

8

NO	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER
1.		SKRIPSI	6	VIII

6

Catatan :

* = Pilihan sesuai dengan agama/keyakinan masing-masing

** = Pilih satu mata kuliah sesuai dengan peminatan sebelumnya.

REKAP JUMLAH SKS

Semester I	20 sks
Semester II	20 sks
Semester III	23 sks
Semester IV	23 sks
Semester V	22 sks
Semester VI	22 sks
Semester VII	8 sks
Semester VIII	6 sks

TOTAL	144 sks