

SPT-I/XXX/XXX

Mata Kuliah	Sejarah Desain T		Tanggal	16 November 2023	
Kode MK	DKV107		Rumpun MK	MKWP	
Bobot (sks)	T (Teori) 2 P (Praktik/Praktikum) 0		Semester	1	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan	
Ttd	Ttd		Ttd	Ttd	
Chance			(Solm		
Dr. Sri Wahyuning Septarina, M.Ds.	Ratno Suprapto, S.Sn.	, M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
	CPL – PRODI yang dibebanka	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK						
Capaian Pembelajaran (CP)	23-DKV-CPL-01	Mampu menginternalisasi nilai-nilai agama dan moral serta menunjukkan sikap religius dan kemanusiaan yang tinggi dalam menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral						
	23-DKV-CPL-02	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air.						
	23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.						
	23-DKV-CPL-07	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; serta mengkaji						



Kode CPL

23-DKV-CPL-01

Kode CPMK

23-DKV-CPMK-012

Kode Sub CPMK

23-DKV-SCPMK-0121

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0/R1/R2

Bobot

50%

50%

Metode Penilaian

Partisipasi (Kemampuan Literasi)

Observasi (Studi Kasus)

	RENCANA PE		RAN SEMESTER				
				implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.			
Capaian Pembelajar	an Mata Kuliah (CF	PMK)					
23-DKV-CPMK-012		Mai	mpu menjalankan tugas berda	sarkan etika dan moral.			
23-DKV-CPMK-021			mpu berkontribusi dalam peni adaban berdasarkan Pancasila	•	masyarakat, berbangsa, berneg	ara, dan	
23-DKV-CPMK-041			mpu memahami dan menerap syarakat dan kawasan urban.	kan konsep desain yang berk	aitan dengan pengembangan		
23-DKV-CPMK-072	23-DKV-CPMK-072		Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.				
Kemampuan Akhir 1	Γiap Tahap Belajar	(Sub-CPM	b-CPMK)				
23-DKV-SCPMK-012	1	Ken	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.				
23-DKV-SCPMK-021	1	Ken	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.				
23-DKV-SCPMK-041	1		Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				
23-DKV-SCPMK-072	1		Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.				
Korelasi CPMK terh	adap Sub-CPMK	•					
	23-DKV-SCPMK-01		23-DKV-SCPMK-0211	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0721	7	
23-DKV-CPMK-012	DKV-CPMK-012 √						
23-DKV-CPMK-021			√				
23-DKV-CPMK-041				V			
23-DKV-CPMK-072					V		
			,	•	,		

Indikator

Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.



SPT-I/XXX/XXX

			RENCANA PEMBELAJARAN SEN	MESTER				
23-DKV-CPL-02	23-DKV-CPMK-021	23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruyek)	50% 50%			
23-DKV-CPL-04	3-DKV-CPL-04 23-DKV-CPMK-041 23-DKV-SCPMK-0411		Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50% 50%			
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-072	23-DKV-SCPMK-0721	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Karya Tulis) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok) Tes (Tertulis)	25% 25% 25% 25%			
Deskripsi Singkat	Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah sejarah desain memiliki fokus pada sejarah perkembangan desain dari zaman prasejarah hingga era modern, meliputi gaya, tren, teknologi, dan peran desain dalam konteks sosial dan budaya. Mahasiswa diarahkan untuk paham akan sejarah desain dalam konteks berbagai disiplin ilmu, seperti arsitektur, seni, teknik industri, sosial dan budaya, serta desain grafis. Mata kuliah ini mencakup era dan gaya dalam sejarah desain seperti tokoh dan karya-karya penting dalam sejarah desain, tren dan teknologi dalam desain, serta perkembangan desain dalam konteks sosial dan budaya. Mata kuliah ini memberikan pemahaman yang kuat tentang sejarah desain sebagai bagian dari kebudayaan manusia sehingga mahasiswa diharapkan mampu memahami perkembangan desain dari masa ke masa, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan sejarah desain dalam konteks karya desain modern.					
Bahan Kajian : Materi Pembelajara	n/Pokok Bahasan	1. Sejarah asal 2. Desain masa 3. Desain pada 4. Fotografi mer 5. Sejarah dan p 6. Desain pada 7. Desain dalam 8. UTS 9. Sejarah desa 10. Perkembanga 11. Desain di mas 12. Desain Indon 14. Postmoderen	mula desain (desain grafis) sejak jaman Renaissance (perkembangan tipografi masa revolusi industri. njadi alat komunikasi baru pada sebuah perkembangan Art Nouveau dan Bauha era moderen di abad ke-21. n sejarah tipografi internasional (corpora in di Indonesia ditandai dengan munculi an desain pada masa transisi dari tradis sa kolonialisasi. sa orde baru. esia di abad ke-21.	us. ate identity dan gambar konseptual). nya budaya.				



SPT-I/XXX/XXX

	RENCAN	IA PEMBELAJARAN S	SEMESTER			
	Utama					
Pustaka	 Meggs, Philip B. <i>Meggs' History of Graphic Design 6th edition</i>. Wiley Publisher, New York 2016. ISBN: 978-1118772058. Honour, Hugh & Jhon Fleming. <i>A World History of Art 6th edition</i>. Laurence King Publishing, University of Virginia 2002. ISBN: 1-85669-315-5. Stokstad, Marilyn & Michael W. Cothren. <i>Art a Brief History 6th edition</i>. Laurence King Publishing, Pearson Education, 2016. ISBN: 978-0-13-384375-0. 					
	Pendukung					
	Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. Widagdo. Desain & Kebudayaan. F	. <i>Sejarah dan Perkebanga</i> Penerbit ITB, 2011. ISBN:	n Desain & Dunia Kesenirupaan di Indone 978-602-9056-15-8	esia. Penerbit ITB, 2002. ISBN: 979-9299-74-8.		
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:				
Media Pembelajaran	Tidak ada	Laptop, Proyektor				
Dosen Pengampu						
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)					
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian Ujian Tengah Semester Ujian Akhir Semester Presensi/Kehadiran Tugas Project Kuis Diskusi Kelas	Bobot 30% 30% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%				



SPT-I/XXX/XXX

Min man	Cult OD MIX	Per	nilaian	Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi	Bobot
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			Pembelajaran (Pustaka)	Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah asal mula desain sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Sejarah asal mula desain (desain grafis) sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.	
2	Kemampuan untuk menjelaskan desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.	
3	Kemampuan untuk menjelaskan desain pada masa revolusi industri.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Desain pada masa revolusi industri.	
4	Kemampuan untuk menjelaskan fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: Problem Based Learning	Fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.	
5	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning	J	Sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.	
6	Kemampuan untuk menjelaskan desain pada era moderen di abad ke-21.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Desain pada era moderen di abad ke-21.	
7	Kemampuan untuk menjelaskan desain dalam sejarah tipografi internasional	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran:		Desain dalam sejarah tipografi internasional	



SPT-I/XXX/XXX

		Per	nilaian	Bentuk Pem	belaiaran:	Materi	Bobot
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Pembelajaran (Pustaka)	Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	(corporate identity) dan gambar konseptual.			Problem Base Learning		(corporate identity dan gambar konseptual).	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan v	validasi hasil penilaian, eval	uasi dan perbaikan proses pe	embelajaran berikutnya			
9	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah desain Indonesia yang ditandai dengan munculnya budaya.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Sejarah desain di Indonesia ditandai dengan munculnya budaya.	
10	Kemampuan untuk menjelaskan perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.	
11	Kemampuan untuk menjelaskan desain di masa kolonialisme.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Desain di masa kolonialisasi.	
12	Kemampuan untuk menjelaskan desain di masa orde baru.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: Problem Based Learning	Desain di masa orde baru.	
13	Kemampuan untuk menjelaskan desain Indonesia di abad ke-21.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Desain Indonesia di abad ke-21.	
14	Kemampuan untuk menjelaskan postmodern di Indonesia.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	 Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning 		Postmoderen di Indonesia.	



SPT-I/XXX/XXX

84:	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran:		Materi	Bobot		
Minggu ke-		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Pembelajaran (Pustaka)	Penilaian (%)		
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)			
15	Kemampuan untuk menjelaskan desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	Ceramah Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa								