



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Sejarah Desain Grafis	99999044202032		T=0	P=0	ECTS=0	2	19 November 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
			Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																							
	Matrik CPL - CPMK																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>							CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																								
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman perkembangan sejarah desain grafis mulai sejak zaman Mesir, Yunani kuno yang mengenalkan logika dan estetika, pecahnya Revolusi Industri, kebangkitan modernisme Barat yang ditandai berkembangnya filsafat modern yang menjunjung tinggi nilai-nilai rasionalisme, dan universalisme, dan merebaknya post modernisme pada abad ke-20, yang menghargai heterogenitas, pluralitas, dan lokalitas, juga memberikan pengaruhnya yang kuat hingga sekarang.																																							
Pustaka	Utama :																																							
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eskilson, Stephen J. 2007. Graphic Design A New History. London, Laurence King Publishing. 2. Adhityawan, Arief dan Tim Litbang Concept. 2010. Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta, Concept Media. 3. Sparke, Penny. 1978. Design in Context. London: Bloomsbury Publishing. 4. Heller, Steven and Seymour Chwast. 1988. Graphic Style From Victorian To Post-Modern, Time and Hudson Ltd, London. 5. Meggs, Philip B. 1992. A History of Graphic Design. New York, Van Nostrand Reinold. 6. Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta, DictiArt Lab & Djagad Art House. 7. Widagdo, 2000. Sejarah Sosial Desain, Bandung: Penerbit ITB. 8. Sachari, Agus. Sunarya, Yan Yan. 1999. Modernisme Sebuah Tinjauan Historis. Design Modern. Jakarta: Balai Pustaka. 																																							
	Pendukung :																																							
Dosen Pengampu	Dr. Martadi, M.Sn.																																							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																	
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																	
1	Perkenalan dan kontrak perkuliahan	Pengantar perkuliahan	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, laporan diskusi kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi bersama 2x50			0%																																	

2	Memahami sejarah seni rupa, peradaban bangsa Kuno	1. Menjelaskan sejarah peradaban bangsa kuno2. Menyebutkan contoh peninggalan3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya4. Mengidentifikasi karya seni di jaman peradaban bangsa kuno		Ceramah dan diskusi bersama 2x50			0%
3	Memahami sejarah kemunculan Mesin Cetak dan Revolusi Industri	1. Menjelaskan sejarah kemunculan mesin cetak2. Menjelaskan latar belakang Revolusi industri3. Menyebutkan faktor-faktor mendorong terjadinya revolusi industri4. Mengidentifikasi pengaruh revolusi industri terhadap desain grafis	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, laporan diskusi kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%
4	Memahami latar belakang kemunculan Art and Craft Movement	1. Menjelaskan latar belakang kemunculan Art and Craft Movement2. Menyebutkan tokoh pada era Art and Craft Movement3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%
5	Memahami latar belakang kemunculan Art Nouveau	1. Menjelaskan latar belakang kemunculan Art Nouveau2. Menyebutkan tokoh pada era Art Nouveau3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%
6	Memahami sejarah kemunculan Bauhaus sebagai tonggak modernisme dalam desain grafis	1. Menjelaskan latar belakang munculnya Bauhaus2. Menyebutkan tokoh-tokoh Bauhaus3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya Bauhaus4. Mengidentifikasi pengaruh Bauhaus dalam desain grafis	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi 2x50			0%
7	Memahami sejarah kemunculan Futurisme dan berbagai kecenderungan gaya yang muncul	1. Menjelaskan latar belakang munculnya Futurisme2. Menyebutkan tokoh Futurisme3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya di era Futurisme4. Mengidentifikasi kecenderungan gaya yang muncul	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi kelompok 2x50			0%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester Ujian Tengah Semester			0%

9	Memahami latar belakang kemunculan Art Deco	1. Menjelaskan latar belakang munculnya Art Deco2. Menyebutkan seniman Art Deco3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya Art Deco4. Mengidentifikasi pengaruh Art Deco dalam desain grafis	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi 2x50			0%
10	Memahami sejarah awal kemunculan Desain di masa Perang Dunia II (Propaganda)	1. Menjelaskan latar belakang munculnya Desain Propaganda2. Menyebutkan seniman Desain Propaganda3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya Desain Propaganda4. Mengidentifikasi pengaruh Desain Propaganda dalam desain grafis	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%
11	Memahami sejarah kemunculan Tipografi Internasional (Swiss Style)	1. Menjelaskan sejarah kemunculan Tipografi Internasional (Swiss Style)2. Menyebutkan ciri/karakteristik karya di era Tipografi Internasional (Swiss Style)3. Mengidentifikasi karya di era Tipografi Internasional (Swiss Style)	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi 2x50			0%
12	Memahami sejarah Desain Era Late Modern, New York School	1. Menjelaskan sejarah Desain Era Late Modern, New York School2. Menyebutkan ciri/karakteristik karya Desain Era Late Modern, New York School3. Mengidentifikasi karya seni Desain Era Late Modern, New York School	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%
13	Memahami sejarah kemunculan Post Modernisme, New Wave, Punk	1. Menjelaskan latar belakang kemunculan New Wave, Punk2. Menyebutkan tokoh pada era New Wave, Punk3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya New Wave, Punk	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi 2x50			0%
14	Memahami latar belakang kemunculan Post Modernisme, Pop Art	1. Menjelaskan latar belakang kemunculan Pop Art2. Menyebutkan tokoh pada era Pop Art3. Menyebutkan ciri/karakteristik karya Pop Art	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Diskusi berkelompok dan presentasi 2x50			0%

15	Memahami Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis di Indonesia	1. Menjelaskan sejarah dan Perkembangan Desain Grafis di Indonesia2. Menyebutkan ciri/karakteristik karya3. Mengidentifikasi karya seni di masa awal desain grafis masuk ke Indonesia	Kriteria: keaktifan dalam diskusi kelompok, kelancaran presentasi, dan tanggapan	Ceramah dan diskusi 2x50			0%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester Ujian Akhir Semester			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.