



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
SEJARAH DESAIN	9024103059	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	1	22 Mei 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya				
CPL-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual.				
CPL-8	Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perkembangan teknologi terkini.				
CPL-10	Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pendekatan teoretik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi terkini.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
CPMK - 1	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal yang lain dalam sejarah desain				
CPMK - 2	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku terkait sejarah desain				
CPMK - 3	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi Visual dalam sejarah desain				
CPMK - 4	Mampu mengkaji sejarah karya Desain (fashion, arsitektur, produk, grafis, dan komunikasi visual) dengan pendekatan teoretik dan kontekstual dalam konteks kekinian				
	Matrik CPL - CPMK				
		CPL-1	CPL-5	CPL-8	CPL-10
CPMK-1	✓				
CPMK-2		✓	✓	✓	
CPMK-3		✓	✓	✓	
CPMK-4				✓	

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1																
CPMK-2																
CPMK-3																
CPMK-4																

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah untuk memahami pembabakan periode dalam sejarah desain dunia mulai dari zaman prasejarah (prehistoric), peradaban kuno (ancient), zaman pertengahan (medieval), zaman kebangkitan (renaissance), zaman pencerahan (enlightenment), desain abad 19, dan desain modern abad ke-20 hingga sekarang. Bahan kajian yang disampaikan secara khusus mengulas sejarah desain dari segi sosial, filosofi, teknik atau teknologi yang berperan terhadap munculnya karya desain. Selain itu secara umum juga mengkaji artefak desain dari bidang fashion, kriya, interior/arsitektur, desain komunikasi visual, dan desain produk. Perkuliahan disampaikan dengan pendekatan student centered (constructivism), dengan metode ceramah-diskusi, dan evaluasi.

Pustaka	Utama :
---------	---------

1. Maffei, G.L. and Houze, R. 2010. The Design History Reader . Oxford: Berg
2. Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson
3. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.
4. Meggs, Phillip B. and Purvis, A.W. 2012. Megg's History of Graphic Design . New Jersey: John Wiley & Sons

Pendukung :

Dosen Pengampu Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Memahami fungsi mempelajari sejarah desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi sejarah dan definisi desain. 2. Memahami topik bahasan 5 W 1 H dalam sejarah desain. 3. Memahami urgensi sejarah desain. 4. Mengidentifikasi periodisasi dalam sejarah desain. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah/ Pengajaran konsep/diskusi 3 X 50		<p>Materi: 5W1H dalam sejarah desain</p> <p>Pustaka: <i>Meggs, Phillip B. and Purvis, A.W. 2012. Megg's History of Graphic Design . New Jersey: John Wiley & Sons</i></p>	5%
2	Menjelaskan karakteristik karya visual manusia pra sejarah (prehistoric).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi prasejarah . 2. Mengidentifikasi periodisasi pra sejarah 3. Mengidentifikasi karya visual manusia pra sejarah (Eropa dan Indonesia) 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah/ Pengajaran konsep/diskusi 3 X 50		<p>Materi: Prehistoric</p> <p>Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	10%
3	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi peradaban kuno (ancient).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi peradaban kuno. 2. Mengidentifikasi periodisasi peradaban kuno. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada peradaban kuno. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Periode Ancient</p> <p>Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	5%
4	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi abad pertengahan (medieval).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan periode abad pertengahan. 2. Mengidentifikasi periodisasi abad pertengahan. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada periode abad pertengahan. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Periode Abad Pertengahan Medieval</p> <p>Pustaka: <i>Meggs, Phillip B. and Purvis, A.W. 2012. Megg's History of Graphic Design . New Jersey: John Wiley & Sons</i></p>	5%

5	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi abad kebangkitan (renaisans).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan periode abad kebangkitan. 2. Mengidentifikasi periodisasi abad kebangkitan. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada periode abad kebangkitan. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Periode Renaisans</p> <p>Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	5%
6	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi abad pencerahan (enlightenment).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan periode abad pencerahan. 2. Mengidentifikasi periodisasi abad pencerahan. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada periode abad pencerahan. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Periode Enlightenment</p> <p>Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	5%
7	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi desain abad 19.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan periode desain abad 19. 2. Mengidentifikasi periodisasi desain abad 19. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada periode desain abad 19. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi berkelompok / ceramah 3 X 50		<p>Materi: Periode Abad 19</p> <p>Pustaka: <i>Maffei, G.L. and Houze, R. 2010. The Design History Reader . Oxford: Berg</i></p>	10%
8	Menguasai materi sejak pertemuan 1 sampai ke 7	Mengidentifikasi periodisasi klasik-ancient	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	3 X 50		<p>Materi: Review periode klasik - medieval</p> <p>Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	5%
9	Menjelaskan karakteristik karya seni, sains dan teknologi desain abad 20 - sekarang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan periode desain abad 20 - sekarang. 2. Mengidentifikasi periodisasi desain abad 20 - sekarang. 3. Mengidentifikasi seni, sains dan teknologi pada periode desain abad 20 - sekarang. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Desain Abad 20</p> <p>Pustaka: <i>Meggs, Phillip B. and Purvis, A.W. 2012. Megg's History of Graphic Design . New Jersey: John Wiley & Sons</i></p>	5%

10	Memahami gaya visual pada desain abad 20.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Victorian. 2. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Arts and Crafts Movement 3. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Art Nouveau. 4. Menyebutkan tokoh yang berpengaruh pada desain abad 20. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi berkelompok /ceramah 3 X 50		<p>Materi: Art Movement Pustaka: <i>Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Concise History . London: Thames and Hudson</i></p>	5%
11	Memahami gaya visual pada desain abad 20 (paruh awal).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Futurism. 2. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Art Deco. 3. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Dadaisme. 4. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual De Stijl. 5. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Constructivism. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi berkelompok dan presentasi 3 X 50		<p>Materi: Dadaism dan karakteristiknya Pustaka: <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i></p>	5%
12	Memahami gaya visual pada desain abad 20 (paruh awal).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Futurism. 2. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Art Deco. 3. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Dadaisme. 4. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual De Stijl. 5. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual Constructivism. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi berkelompok dan presentasi 3 X 50		<p>Materi: Futurism karakteristik Pustaka: <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i></p>	5%
13	Memahami gaya visual pada desain abad 20 (paruh akhir).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual International Style. 2. Menjelaskan karakteristik huruf Helvetica. 3. Menjelaskan karakteristik post modernism dalam desain. 4. Menjelaskan karakteristik gaya Pop Art. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan diskusi 3 X 50		<p>Materi: International Style Pustaka: <i>Maffei, G.L. and Houze, R. 2010. The Design History Reader . Oxford: Berg</i></p>	5%
14	Memahami gaya visual pada desain abad 20 (paruh akhir).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi karakteristik gaya visual International Style. 2. Menjelaskan karakteristik huruf Helvetica. 3. Menjelaskan karakteristik post modernism dalam desain. 4. Menjelaskan karakteristik gaya Pop Art. 	<p>Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan diskusi 3 X 50		<p>Materi: Pop Art Pustaka:</p>	5%

15	Memahami sejarah dan perkembangan desain di Indonesia	Mengidentifikasi poin-poin penting dalam sejarah desain di Indonesia.	Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi 3 X 50		Materi: Postmodern Pustaka: <i>Maffei, G.L. and Houze, R. 2010. The Design History Reader . Oxford: Berg</i>	5%
16	Menguasai materi mulai pertemuan setelah UTS, pertemuan 9 - 15	Mengidentifikasi poin-poin penting dalam sejarah desain di Indonesia.	Kriteria: Nilai maksimal jika indikator penilaian terpenuhi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	2 X 50		Materi: Desain abad 21 Pustaka: <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	77.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	7.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
		100%

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 studinya 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 menggunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 30 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa,
S.Sn., M.Sn.
NIDN 0024058405

VALID