



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Sekolah Pascasarjana**  
**Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN DAN BUDAYA	8310102069	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=4.48	2	26 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr.Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.		Dr.Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.			Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.	

<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																			
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																			
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																		
	<b>CPL-7</b>	Memiliki pengetahuan yang luas di bidang pengetahuan umum, sosial dan humaniora																																																																																																		
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																			
	<b>CPMK - 1</b>	(1) Mahasiswa mampu menguraikan secara analitis, logis tentang perkembangan aspek teoritis desain dan kebudayaan																																																																																																		
	<b>CPMK - 2</b>	(2) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep budaya dari negara-negara yang berpengaruh sebelum zaman pencerahan sampai zaman modern																																																																																																		
	<b>CPMK - 3</b>	(3) Mahasiswa mampu menganalisis bentuk karya visual yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini.																																																																																																		
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																			
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		CPMK	CPL-3	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3	✓																																																																																						
	CPMK	CPL-3	CPL-7																																																																																																	
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓																																																																																																		
CPMK-3	✓																																																																																																			
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																				
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>																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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓				✓	✓	✓																																																																																				
CPMK-2			✓			✓					✓	✓	✓																																																																																							
CPMK-3																																																																																																				

**Deskripsi Singkat MK** Mata kuliah ini mengkaji tentang desain dan relevansinya dengan kebudayaan melalui sejarah munculnya teori-teori yang mendasari keilmuan desain, perkembangan teknologi dan industrialisasi desain mulai abad 19 hingga abad 21

**Pustaka**

**Utama :**

1. 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.
2. 2. John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.
3. 4. Agus Sachari. 2007. Budaya Visual Indonesia . Jakarta: Erlangga.
4. 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

		<b>Pendukung :</b>					
		1. PPT, ebook					
<b>Dosen Pengampu</b>		Prof. Dr. Ratna Suhartini, M.Si. Dr. Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds. Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.					
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	mampu memahami konsep teoritis desain dan kebudayaan	Pemahaman konsep dasar desain dan kebudayaan	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		daring 2x50	<b>Materi:</b> kajian teoritis desain dan kebudayaan <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
2	Mampu memahami teori Achsenzeit Karl Jasper	Mahasiswa Mengidentifikasi skema teori zaman poros (Achsenzeit)	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		Daring 2x50	<b>Materi:</b> Teori Archesenzeit <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
3	Mampu memahami Falsafah Yunani dan Metode Perancangan Desain	Mendeskripsikan falsafah Yunani dan metode perancangan desain	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif		Daring 2x50	<b>Materi:</b> Falsafah Yunani dan metode perancangan desain <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
4	Menganalisis Teori Jasper pada perancangan desain	mengkaji artikel jurnal dengan teori Jasper	<b>Kriteria:</b> sesuai penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio		Daring 2x50	<b>Materi:</b> Mengkaji teori Jasper <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	10%
5	Mampu menganalisis karya desain menggunakan metode perancangan desain	Mengkaji topik bidang fashion menggunakan metode perancangan desain	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Luring 50x2		<b>Materi:</b> Analisis menggunakan Metode perancangan desain <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	10%

6	Memahami perkembangan desain dan kebudayaan pada abad renaisans	Mengkaji perkembangan desain dan kebudayaan pada abad renaisans	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Luring 50x2		<b>Materi:</b> Desain dan kebudayaan abad renaisans <b>Pustaka:</b> 2. <i>John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.</i>	5%
7	Memahami teori Zaman Pencerahan	Mengkaji teori pada jaman pencerahan	<b>Kriteria:</b> Sesuai pedoman penskoran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Luring 2x50		<b>Materi:</b> Teori Zaman Pencerahan <b>Pustaka:</b> 1. <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	5%
8	UTS	UTS	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes		Tes 2x50	<b>Materi:</b> Desain dan Budaya <b>Pustaka:</b> 2. <i>John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.</i>	20%
9	Mampu memahami perkembangan desain moderen	mempresentasikan perkembangan desain moderen	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Case study 2x50		<b>Materi:</b> Desain moderen <b>Pustaka:</b> 1. <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	10%
10	Mampu memahami perkembangan desain moderen	mempresentasikan perkembangan desain moderen	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Case study 2x50		<b>Materi:</b> Desain moderen <b>Pustaka:</b> 1. <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	0%
11	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	<b>Kriteria:</b> menyusun artikel  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Case study 2x50	<b>Materi:</b> Desain moderen <b>Pustaka:</b> 1. <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	5%

12	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	<b>Kriteria:</b> menyusun artikel  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Case study 2x50	<b>Materi:</b> Desain moderen <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	0%
13	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	<b>Kriteria:</b> menyusun artikel  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Case study 2x50	<b>Materi:</b> Desain moderen <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	0%
14	Mampu menerapkan teori desain dan budaya pada artikel ilmiah	Presentasi artikel ilmiah dengan penerapan teori Desain dan Budaya	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Case Study 2x50	<b>Materi:</b> Teori desain dan budaya <b>Pustaka:</b> 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. <i>Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</i>	5%
15	Mampu menerapkan teori desain dan budaya pada artikel ilmiah	Presentasi artikel ilmiah dengan penerapan teori Desain dan Budaya	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Case Study 2x50	<b>Materi:</b> Teori desain dan budaya <b>Pustaka:</b> 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. <i>Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</i>	5%
16	UAS	Hasil artikel yang telah disusun	<b>Kriteria:</b> 0-100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Tes 2x50	<b>Materi:</b> UAS <b>Pustaka:</b> 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5%
3.	Penilaian Portofolio	30%
4.	Tes	30%
		100%

#### Catatan

1. **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.
2. **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.

3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 23 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2  
Pendidikan Teknologi Dan  
Kejuruan



Prof. Dr. Ir. Achmad Imam  
Agung, M.Pd.  
NIDN 0018066802

UPM Program Studi S2  
Pendidikan Teknologi Dan  
Kejuruan



Dr. Farid Baskoro, S.T., M.T.  
NIDN 0023058603

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 04:40 menggunakan aplikasi RPS-QBE SiDia Unesa

