



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 Kebudayaan	9024102057	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=4.48	6	10 Mei 2023																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK	Koordinator Program Studi																																																																																					
	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.	Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.																																																																																					
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																								
	CPMK - 1	(1) Mahasiswa mampu menguraikan secara analitis, logis tentang perkembangan aspek teoritis kebudayaan																																																																																							
	CPMK - 2	(2) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep budaya dari negara-negara yang berpengaruh sebelum zaman pencerahan sampai zaman modern																																																																																							
	CPMK - 3	(3) Mahasiswa mampu menganalisis bentuk karya visual yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini.																																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">CPMK</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-3</td></tr> </table>					CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3																																																																																
CPMK																																																																																									
CPMK-1																																																																																									
CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																									
	<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></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> <tr> <td>CPMK-2</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> <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 perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, ditinjau dari pengaruh agama, sains, hukum alam, latar belakang sosial, dan eksperimen yang menimbulkan berbagai bentuk desain seni rupa dan arsitektur. Memahami konsep desain dan falsafah beberapa negara yang berpengaruh sehingga menimbulkan terjadinya industrialisasi dan pembagian masa perkembangan desain																																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																																								
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB. 2. Ernst Cassirer. 1987. Manusia dan Kebudayaan Sebuah Esei Tentang Manusia. Jakarta: PT. Gramedia. 3. Prof. Dr. C. A. Van Peursen. 1988. Strategi Kebudayaan . Yogyakarta: Percetakan Kanisius. 4. Agus Sachari. 2007. Budaya Visual Indonesia . Jakarta: Erlangga. 5. John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra. 6. David Kaplan dan Robert A. Mannerns. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 7. Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. Wacana Transformasi Budaya. Bandung: Penerbit ITB. 																																																																																								
	Pendukung :																																																																																								
Dosen Pengampu																																																																																									
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 aspek teoritis kebudayaan	1.Mahasiswa Mendefinisikan kebudayaan 2.Mahasiswa Membedakan teori budaya & kebudayaan	Kriteria: 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan Deduktif, Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Dasar Teori Desain dan Kebudayaan Pustaka: <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i> Materi: Jenis Budaya Visual di Indonesia Pustaka: <i>Agus Sachari. 2007. Budaya Visual Indonesia . Jakarta: Erlangga.</i>	5%
2	Memahami Teori Zaman Poros (Achszeit) Karl Jaspers	1.Mahasiswa Mendeskripsikan tahapan kebudayaan sejarah manusia 2.Mahasiswa Menguraikan skema teori zaman poros (Achszeit) 3.Mahasiswa Menjelaskan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi	Kriteria: 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		Materi: Teori Jaman Poros Pustaka: <i>David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</i>	5%
3	Falsafah Yunani dan Metode Perancangan Desain	1.Mahasiswa Mendeskripsikan falsafah Yunani 2.Mahasiswa Menguraikan metode perancangan desain	Kriteria: 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		Materi: Falsafah Yunani Pustaka: <i>David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</i> Materi: Metode Perancangan Desain Pustaka: <i>Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.</i>	5%

4	Abad Renaissance dan Pencerahan pemikiran Baru dalam Sains	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mendeskripsikan abad pertengahan dan Renaissance 2.Mahasiswa Menjelaskan maksud abad pencerahan dalam sains 3.Mahasiswa Menguraikan perkembangan agama, ilmu, seni, dan budaya pada zaman pencerahan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: Abad Renaissance dan Pencerahan</p> <p>Pustaka: <i>David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</i></p> <hr/> <p>Materi: Perkembangan di Abad Pertengahan</p> <p>Pustaka: <i>John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.</i></p>	5%
5	Zaman Pencerahan dan Sejarah Ilmu Pengetahuan Modern: Hukum Alam, Eksperimen, Kemajuan Ilmu Pengetahuan, Kondisi Sosial, Lahirnya Sains dan Teknologi Modern	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mengidentifikasi hukum alam dan eksperimen yang terjadi pada zaman pencerahan 2.Mahasiswa Mendeskripsikan kemajuan ilmu pengetahuan pada zaman pencerahan 3.Mahasiswa Menjelaskan kondisi sosial yang melahirkan sains dan teknologi modern 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: Zaman Pencerahan</p> <p>Pustaka: <i>John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p>Materi: Sains dan Teknologi Modern</p> <p>Pustaka: <i>Ernst Cassirer. 1987. Manusia dan Kebudayaan Sebuah Esei Tentang Manusia. Jakarta: PT. Gramedia.</i></p>	5%
6	Zaman Pencerahan dan Sejarah Ilmu Pengetahuan Modern: Ilmu dan Teknologi sebelum Renaisans, Teknologi Klasik, Sains dan Teknologi di Cina, Latar Belakang Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mengidentifikasi ilmu dan teknologi sebelum zaman renaissance 2.Mahasiswa Mendeskripsikan teknologi klasik 3.Mahasiswa Menguraikan perkembangan sains dan teknologi di China 4.Mahasiswa Menjelaskan latar belakang sosial pada zaman pencerahan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: Teknologi Klasik</p> <p>Pustaka: <i>John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.</i></p> <hr/> <p>Materi: Sains dan Teknologi di Cina</p> <p>Pustaka: <i>Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. Wacana Transformasi Budaya. Bandung: Penerbit ITB.</i></p>	5%

7	Seni Rupa dan Arsitektur Renaissance	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mengidentifikasi seni rupa pada zaman renaissance dan masyarakatnya 2.Mahasiswa Menjelaskan estetika seni rupa klasik 3.Mahasiswa Menguraikan unsur dan perkembangan arsitektur pada zaman Renaissance 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: Seni rupa dan arsitektur Renaissance Pustaka: Agus Sachari. 2007. <i>Budaya Visual Indonesia</i> . Jakarta: Erlangga.</p> <hr/> <p>Materi: Sejarah dan perkembangan seni rupa Pustaka: Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. <i>Wacana Transformasi Budaya</i>. Bandung: Penerbit ITB.</p>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	<p>Kriteria: Ujian Tengah Semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ujian Tengah Semester 2 X 50		<p>Materi: Desain dan Kebudayaan Pustaka: Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.</p>	10%
9	Konsep Estetika Renaissance	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mengidentifikasi konsep estetika zaman renaissance 2.Mahasiswa Menjelaskan harmonia, ordo, dan concinnitas prinsip seni bangun renaissance 3.Mahasiswa Mendeskripsikan seni dan angka 4.Mahasiswa Menjelaskan perspektif 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, Ceramah 2 X 50		<p>Materi: Estetika Renaissance Pustaka: David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. <i>Teori Budaya</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</p>	5%
10	Industrialisasi dan Desain Abad 19	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa Mengidentifikasi gaya abad 19 2.Mahasiswa Menjelaskan politik, sosial dan ekonomi 3.Mahasiswa Menjelaskan hubungan seni dan teknik 4.Mahasiswa Menjelaskan industrialisasi, rasionalisasi dan desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian materi 2.Kreativitas penyajian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan Kontekstual: Presentasi Mahasiswa, Diskusi, tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: Industrialisasi dan Desain Abad 19 Pustaka: Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. <i>Wacana Transformasi Budaya</i>. Bandung: Penerbit ITB.</p> <hr/> <p>Materi: Desain era Revolusi Industri Pustaka: John A. Walker. 2010. <i>Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif</i> . Yogyakarta: Jalasutra.</p>	5%

11	Perkembangan Desain Abad 19 (1850-1900)	Mahasiswa mendeskripsikan perkembangan desain abad 19 (1850-1900)	Kriteria: 1. Kesesuaian materi 2. Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Presentasi Mahasiswa, Diskusi, tanya jawab 2 X 50	Materi: Desain Abad 19 Pustaka: Agus Sachari. 2007. <i>Budaya Visual Indonesia</i> . Jakarta: Erlangga. Materi: Desain Abad 19 Pustaka: Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. <i>Wacana Transformasi Budaya</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
12	Industrialisasi di Amerika	1. Mahasiswa mendeskripsikan industrialisasi di Amerika 2. Mahasiswa mengidentifikasi penemuan bahan baru 3. Mahasiswa mendeskripsikan desain amerika	Kriteria: 1. Kesesuaian materi 2. Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Presentasi Mahasiswa, Diskusi, tanya jawab 2 X 50	Materi: Industrialisasi di Amerika Pustaka: Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. <i>Wacana Transformasi Budaya</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
13	Desain Abad 20 (1900-1945)	1. Mahasiswa mendeskripsikan desain abad 20 2. Mahasiswa mengidentifikasi tinjauan umum desain abad 20 3. Mahasiswa mendeskripsikan desain abad 1900-1945	Kriteria: Kesesuaian materi Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Presentasi Mahasiswa, Diskusi, tanya jawab 2 X 50	Materi: Desain Abad 20 Pustaka: John A. Walker. 2010. <i>Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif</i> . Yogyakarta: Jalasutra.	5%
14	Tinjauan Ilmu dan Falsafah	1. Mahasiswa mendeskripsikan tinjauan ilmu dan falsafah 2. Mahasiswa Mendeskripsikan tinjauan desain 3. Mahasiswa Menjelaskan masa protomodernisme 4. Mahasiswa Menjelaskan pelopor desain industri 5. Mahasiswa Menjelaskan perjalanan Bauhaus	Kriteria: 1. sesuaian materi 2. Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Presentasi Mahasiswa, Diskusi, tanya jawab 2 X 50	Materi: Tinjauan Ilmu dan Falsafah Pustaka: Ernst Cassirer. 1987. <i>Manusia dan Kebudayaan Sebuah Esei Tentang Manusia</i> . Jakarta: PT. Gramedia.	5%
15	Indonesia dan Teknologi Modern	1. Mahasiswa Mendeskripsikan desain di Indonesia 2. Mahasiswa Mengidentifikasi materi Barat melihat Timur 3. Mahasiswa Menjelaskan seni rupa modern di Indonesia 4. Mahasiswa Mendeskripsikan kritik desain	Kriteria: 1. Kesesuaian materi 2. Kreativitas penyajian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Kontekstual: Focus Group Discussion, Ceramah 2 X 50	Materi: Indonesia dan Teknologi Modern Pustaka: Agus Sachari. 2007. <i>Budaya Visual Indonesia</i> . Jakarta: Erlangga.	5%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ujian Akhir Semester	Materi: Desain dan Kebudayaan Pustaka: Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	74.17%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.67%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
4.	Tes	6.67%
		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 studinya 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.