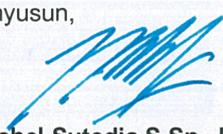
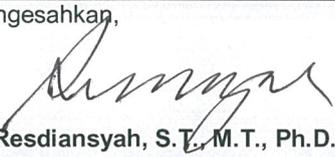


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 1 Agustus 2019
Mata Kuliah	: Sejarah Seni & Desain	Kode MK	: VID105
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 1
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 2
Penyusun,  (Michel Sutedja S.Sn., M.Ds.)	Menyetujui,  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan,  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.A.1 Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning). I.A.2 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi. I.A.3 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial.
	CP-MK
	MK1 Mampu memahami perkembangan desain komunikasi visual sejak awal peradaban manusia hingga masa kini. MK2 Mampu mengembangkan pengetahuan dengan tolok ukur sejarah.
Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah ini berfokus pada pengenalan akan perkembangan seni dan desain di belahan dunia Timur dan Barat berdasarkan garis waktu sejarah seni dan desain dunia. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk menghadirkan ilustrasi dari periode-periode dan pergerakan-pergerakan seni dan desain sejak jaman dahulu hingga masa kini. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan khusus yang memungkinkan para mahasiswa/i untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan teoritis seni dan desain yang dipelajari kedalam proses perancangan komunikasi visual.</p>
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Seni dan kebudayaan prasejarah. • Seni dan kebudayaan Mesir. • Seni dan kebudayaan Mesopotamia. • Seni dan kebudayaan Crete & Mycenaee. • Seni dan kebudayaan Yunani kuno. • Seni dan kebudayaan Romawi. • Seni dan kebudayaan Nasrani / Abad Pertengahan / Medieval. • Seni dan kebudayaan Selatan (India). • Seni dan kebudayaan Asia Timur (Tiongkok). • Seni dan kebudayaan Asia Timur (Jepang & Korea) • Seni dan kebudayaan Asia Tenggara (Vietnam & Khmer). • Seni dan kebudayaan Indonesia pada masa pendudukan Belanda dan Jepang. • Seni dan kebudayaan Indonesia pada masa revolusi kemerdekaan dan pasca kemerdekaan.
Pustaka	Utama

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	<ul style="list-style-type: none"> • Wijaya Hanny . (2015). Western Art Review . 01 . PT Jayakarta Agung Offset. Jakarta. ISBN: 9789799001306 • Gowing, S. L . (1983). A history of art . 03 . Andromeda Oxford Lim. Oxfordshire. ISBN: 1-86199-072-3 . • Pooke, Grant and Newall, Diana. (2008). Art History, The Basics. 00. ROUT. London and New York. ISBN: 0-415-30908-5 				
	Pendukung				
Media Pembelajaran	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PPT / Keynote</td> <td>Komputer / Laptop, Projector, whiteboard</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:			
PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard				
Team Teaching					
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada				
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas presentasi & paper, dilaksanakan berkelompok, 30% pra UTS, 30% pasca UTS. 2. UTS : 20%, take home 3. UAS : 20%, take home 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan latar belakang dan sejarah seni pada masa awal peradaban manusia.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Pendahuluan sejarah Barat Seni & kebudayaan Pra Sejarah: <ul style="list-style-type: none"> Zaman batu tua Zaman batu tengah Zaman batu muda Zaman perunggu Zaman besi Motif ragam hias pra sejarah 	
2	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Mesir.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Mesir: <ul style="list-style-type: none"> Latar belakang geografi Zaman kekuasaan Mesir: Zaman kerajaan lama Zaman kerajaan tengah Zaman kerajaan baru Sistem kepercayaan: Polytheism Mastaba Piramida Kuil Fungsi seni dalam kebudayaan Mesir kuno 	5
3	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Mesopotamia.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Mesopotamia: <ul style="list-style-type: none"> Lingkungan alam Bangsa Sumeria Sistem pemerintahan 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> Sistem kepercayaan Bangsa Akkadia Bangsa Babylonia Bangsa Assyria Bangsa Chaldenea (Babylonia baru) Motif ragam hias Kerajaan Persia 	
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Crete dan Myceneae.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni dan kebudayaan Crete & Myceneae: <ul style="list-style-type: none"> Crete (Pra Yunani) Minoan awal Minoan tengah I & II Minoan akhir 	5
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Yunani kuno.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Yunani Kuno: <ul style="list-style-type: none"> Situasi alam masyarakat Penemuan Sistem pemerintahan Hasil karya Archais Hasil karya Classic Hasil karya Hellenis Jenis huruf alfabet Seni bangunan 	5
6	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Romawi.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Romawi: <ul style="list-style-type: none"> Cikal bakal bangsa Romawi Romawi Roman art 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> Seni patung Seni lukis Seni bangunan 	
7	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Nasrani / abad pertengahan / medieval.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni Nasrani / Abad Pertengahan / Medieval: <ul style="list-style-type: none"> Seni Medieval / Nasrani awal Byzantium Romanesque Gothic 	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
9	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Asia Selatan, dengan fokus pada seni dan kebudayaan India.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Pendahuluan sejarah Timur: Seni & kebudayaan Asia Selatan: Seni & kebudayaan India: <ul style="list-style-type: none"> Peradaban Lembah Indus. Periode Weda Kemaharajaan Maurya Kemaharajaan Gupta Kerajaan Mughal 	
10	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Asia Timur, dengan fokus pada seni dan kebudayaan Tiongkok.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Asia Timur: Seni & kebudayaan Tiongkok: <ul style="list-style-type: none"> Dinasti Shang Dinasti Zhou, Qin Dinasti Han Dinasti Tang 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> Dinasti Sui, Tan & Song 	
11	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Asia Timur, dengan fokus pada seni dan kebudayaan Jepang dan Korea.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Asia Timur: <ul style="list-style-type: none"> Kebudayaan Jepang. Kebudayaan Korea. 	5
12	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Asia Tenggara, dengan fokus pada seni dan kebudayaan Vietnam dan Khmer.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Asia Tenggara: <ul style="list-style-type: none"> Kebudayaan Vietnam. Kebudayaan Khmer 	5
13	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Indonesia pada masa pendudukan Belanda dan Jepang.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Indonesia pada masa pendudukan Belanda dan Jepang. <ul style="list-style-type: none"> Kebudayaan Indies Awal seni modern 	5
14	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Indonesia pada masa pendudukan Belanda dan Jepang.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni & kebudayaan Indonesia pada masa pendudukan Belanda dan Jepang. <ul style="list-style-type: none"> Pitamaha Mooi Indie Persagi (Modern) Seni masa pendudukan Jepang 	5
15	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan seni dan kebudayaan Indonesia pada masa revolusi kemerdekaan dan pasca kemerdekaan.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Seni dan kebudayaan Indonesia pada masa revolusi kemerdekaan dan pasca kemerdekaan: <ul style="list-style-type: none"> Seni masa revolusi kemerdekaan. 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> Seni pasca kemerdekaan. Berdirinya pendidikan seni formal. Gerakan seni rupa baru. 	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot penilaian 20%					

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 minggu).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini