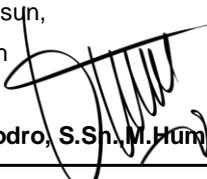
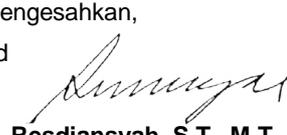


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 25 Maret 2019
Mata Kuliah	: Kajian Desain dan Budaya	Kode MK	: VID309
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 5
Dosen Penyusun	: Samodro, S.Sn.,M.Hum	Bobot (sks)	: 2
Penyusun, Ttd a/n  (Samodro, S.Sn., M.Hum.)	Menyetujui, Ttd  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan, Ttd  (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 VII.A.1 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi. Mampu menganalisa sejarah dan perkembangan seni dan desain.
	CP-MK
	MK1 Mampu menganalisa data dan menerjemahkan ke dalam bentuk visual. MK2 Mampu menginterpretasikan nilai budaya lokal dalam konsep perancangan. MK3 Mampu menerapkan ciri khas artefak budaya lokal ke dalam perancangan visual.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berfokus pada upaya telaah atau mempelajari secara mendalam fenomena desain dan budaya yang ada disekitar kita. Kajian dilakukan pendekatan ilmiah yang sistematis sehingga dapat memberikan wawasan baru kepada mahasiswa terhadap fenomena desain dan budaya. Kajian terhadap fenomena tanda (desain dan budaya) dapat dilakukan secara tekstual atau kontekstual.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar mengenai kajian Desain dan Budaya 2. Wilayah Kajian Desain dan Budaya 3. Semiotika, Analisis Kajian Desain dan Budaya 4. Kerangka berpikir dalam melakukan kajian Desain dan Budaya 5. Teori dalam kajian desain dan budaya 6. Industri desain dan budaya 7. Mengkaji fenomena desain dan budaya
Pustaka	Utama

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aart van Zoest, <i>Semiotika Tentang Tanda ,Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya</i> (Jakarta: Yayasan Sumber Agung, 1993), 132. 2. R.M. Soedarsono, <i>Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa</i> (Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999) 3. Arthur Asa Berger, <i>Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer</i> (Yogyakarta: Tiara Wacana IKAPI, 2000),
	Pendukung
	1. C.A. Van Peursen, <i>Strategi Kebudayaan</i> , Yogyakarta, Terj. Dick Hartoko (Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 1985)
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	Perangkat Keras: Desktop/Laptop PC LCD Proyektor
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Absensi : 5 % 2. Tugas praktek : 23 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas 3. Tugas Besar : 17% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 4. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas 5. UAS : 35% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

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 mampu memahami definisi desain dan budaya.	Pemahaman wawasan desain dan budaya	Keaktifan diskusi dalam kelas Kinerja dalam mencari referensi.	Ceramah Desain dan Budaya	Semua kenyataan cultural adalah tanda. Kehidupan di dunia yang penuh dengan tanda. Tanda-tanda dimaknai sebagai wujud dalam memahami kehidupan. Manusia melalui kemampuan akalannya berupaya berinteraksi dengan menggunakan tanda sebagai alat untuk berbagai tujuan, salah satu tujuan tersebut adalah untuk berkomunikasi	
2	Mahasiswa mampu memahami wilayah Kajian Desain dan Budaya	Kemampuan memahami wilayah kajian desain dan budaya	Mampu menjelaskan objek atau wilayah kajian budaya dan desain	Ceramah dan Diskusi 1. Wilayah Kajian Desain dan Budaya 2. Kasus-kasus dan kajian Desain dan Budaya (kontemporer)	Objek atau wilayah kajian budaya dan desain,	
3	Mahasiswa mampu memahami pengertian industri yang terkait dengan budaya. Mampu melihat perkembangan dan fenomena budaya kontemporer.(industri budaya)	Kemampuan kritis mahasiswa dalam melihat fenomena desain dan budaya dalam lingkup industri	Kemampuan mahasiswa menjelaskan fenomena desain dan budaya dalam lingkup industri	Ceramah dan Diskusi 1. Wilayah Kajian Desain dan Budaya 2. Kasus-kasus dan kajian Desain dan Budaya (kontemporer)	Industri Kreatif, Tanda-tanda dalam kebudayaan Kontemporer	9%
4	Mahasiswa mampu memahami aspek tanda, simbol dalam komunikasi.(semiotika),	Kemampuan mahasiswa memaknai tanda dan simbol dalam berkomunikasi.	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan dan mentelaah tanda dan	Presentasi Manusia berkomunikasi dengan tanda-tanda dan simbol. Tanda yang	Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipologi,	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

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)
			simbol dalam komunikasi , tanda (petanda dan penanda)	dimaksudkan untuk berkomunikasi dan tanda yang tidak dimaksudkan untuk berkomunikasi Praktek: Membuat makalah dan presentasi	serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat. Semiotika mempelajari relasi diantara komponenkomponen tanda, serta relasi antar komponen-komponen tersebut dengan masyarakat penggunanya.	
5	Mahasiswa mampu memahami kerangka berpikir dalam melakukan kajian desain dan Budaya, memahami teori-teori budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir dalam kajian desain dan budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir yang baik	Presentasi Kerangka berpikir dalam melakukan kajian desain dan budaya	Kerangka berpikir/teori-teori desain dan budaya	
6	Mahasiswa mampu memahami kerangka berpikir dalam melakukan kajian Desain dan Budaya, memahami teori-teori budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir dalam kajian desain dan budaya/pemahaman mengenai teori-teori budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir yang baik	Presentasi Kerangka berpikir dalam melakukan kajian desain dan budaya	Kerangka berpikir/teori-teori desain dan budaya	
7	Mahasiswa mampu memahami kerangka berpikir dalam melakukan kajian Desain dan Budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir dalam kajian desain dan budaya/pemahaman mengenai teori-teori budaya	Kemampuan menyusun kerangka berpikir yang baik	Presentasi Kerangka berpikir dalam melakukan kajian desain dan budaya	Kerangka berpikir/teori-teori desain dan budaya	14%
8	Evaluasi Tengah Semester : (20%)					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

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)
9	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar.	Kemampuan mengajukan judul /objek kajian, (BAB I) dengan melihat fenomena (tanda) desain dan budaya di lingkungan sekitar.	Kinerja dalam penyusunan topik kajian dan menyusun dalam proposal bab I	Presentasi /asistensi BAB I	BAB 1 (proposal usulan materi kajian desain dan budaya)	2%
10	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar.	Kemampuan mengumpulkan data-data yang relevan dengan objek kajian (BAB II) dengan melihat fenomena (tanda) desain dan budaya di lingkungan sekitar	Kinerja dalam penyusunan Bab II, pengumpulan data dan teori	Presentasi/asistensi BAB II	BAB II (data dan teori yang mendukung kajian)	2%
11	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar.	Kemampuan melakukan analisa terhadap data-data yang relevan dengan objek kajian (BAB III) dengan melihat fenomena (tanda) desain dan budaya di lingkungan sekitar	Kinerja dalam analisa terhadap objek kajian Bab III	Presentasi/asistensi BAB III	BAB III analisa terhadap data-data yang relevan dengan objek kajian	2%
12	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar.	Kemampuan menarik kesimpulan terhadap analisa dengan objek kajian (BAB IV) dengan melihat fenomena (tanda) desain dan budaya di lingkungan sekitar	Kinerja dalam menarik kesimpulan terhadap objek kajian Bab IV	Seminar dalam kelas Kesimpulan hasil kajian	BAB IV Kesimpulan	1%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

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)
13	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar dan ditulis dalam format jurnal untuk diterbitkan.	Kemampuan menarik kesimpulan terhadap analisa dengan objek kajian (BAB IV) dengan melihat fenomena (tanda) desain dan budaya di lingkungan sekitar	Kinerja dalam menarik kesimpulan terhadap objek kajian Bab IV	Seminar dalam kelas Kesimpulan hasil kajian	Penulisan Jurnal	10%
14	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar dan ditulis dalam format jurnal untuk diterbitkan.	Kemampuan menyajikan hasil kajian dalam forum kelas (presentasi) dengan hasil artikel penulisan jurnal	Kinerja dalam menulis jurnal	Seminar dalam kelas Kesimpulan hasil kajian	Penulisan Jurnal	
15	Mahasiswa mampu membuat kajian terhadap fenomena desain dan budaya di lingkungan sekitar dan ditulis dalam format jurnal untuk diterbitkan.	Kemampuan menyajikan hasil kajian dalam forum kelas (presentasi) dengan hasil artikel penulisan jurnal	Kinerja dalam menulis jurnal	Seminar dalam kelas Kesimpulan hasil kajian	Penulisan Jurnal untuk diterbitkan	
16	Evaluasi Akhir Semester: Ujian Presentasi/ seminar (35%)					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID 309

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Mahasiswa dapat menghasi karya penulisan dan diterbitkan pada jurnal seni, desain dan budaya yang ber ISSN.