





Mata Kuliah	Sejarah Desain		Tanggal	16 November 2023
Kode MK	DKV107		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	1
	P (Praktik/Praktikum)	0		
Dosen Pengembang RPS, Ttd	Koordinator Keilmuan, Ttd		Kepala Program Studi, Ttd	Dekan Ttd
 Dr. Sri Wahyuning Septarina, M.Ds.	 Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		 Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	 Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-01	Mampu menginternalisasi nilai-nilai agama dan moral serta menunjukkan sikap religius dan kemanusiaan yang tinggi dalam menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral
	23-DKV-CPL-02	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air.
	23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	23-DKV-CPMK-012		Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.		
	23-DKV-CPMK-021		Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila		
	23-DKV-CPMK-041		Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.		
	23-DKV-CPMK-072		Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.		
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)					
	23-DKV-SCPMK-0121		Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.		
	23-DKV-SCPMK-0211		Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.		
	23-DKV-SCPMK-0411		Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.		
	23-DKV-SCPMK-0721		Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.		
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		23-DKV-SCPMK-0121	23-DKV-SCPMK-0211	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0721
	23-DKV-CPMK-012	√			
	23-DKV-CPMK-021		√		
	23-DKV-CPMK-041			√	
	23-DKV-CPMK-072				√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-01	23-DKV-CPMK-012	23-DKV-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Studi Kasus)	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
23-DKV-CPL-02	23-DKV-CPMK-021	23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Pruyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50% 50%	
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-072	23-DKV-SCPMK-0721	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Karya Tulis) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok) Tes (Tertulis)	25% 25% 25% 25%	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah sejarah desain memiliki fokus pada sejarah perkembangan desain dari zaman prasejarah hingga era modern, meliputi gaya, tren, teknologi, dan peran desain dalam konteks sosial dan budaya. Mahasiswa diarahkan untuk paham akan sejarah desain dalam konteks berbagai disiplin ilmu, seperti arsitektur, seni, teknik industri, sosial dan budaya, serta desain grafis. Mata kuliah ini mencakup era dan gaya dalam sejarah desain seperti tokoh dan karya-karya penting dalam sejarah desain, tren dan teknologi dalam desain, serta perkembangan desain dalam konteks sosial dan budaya. Mata kuliah ini memberikan pemahaman yang kuat tentang sejarah desain sebagai bagian dari kebudayaan manusia sehingga mahasiswa diharapkan mampu memahami perkembangan desain dari masa ke masa, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan sejarah desain dalam konteks karya desain modern.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah asal mula desain (desain grafis) sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan. 2. Desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa. 3. Desain pada masa revolusi industri. 4. Fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain. 5. Sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus. 6. Desain pada era moderen di abad ke-21. 7. Desain dalam sejarah tipografi internasional (<i>corporate identity</i> dan gambar konseptual). 8. UTS 9. Sejarah desain di Indonesia ditandai dengan munculnya budaya. 10. Perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen. 11. Desain di masa kolonialisasi. 12. Desain di masa orde baru. 13. Desain Indonesia di abad ke-21. 14. Postmoderen di Indonesia. 15. Desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya. 16. UAS 				

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah asal mula desain sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Sejarah asal mula desain (desain grafis) sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.	
2	Kemampuan untuk menjelaskan desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.	
3	Kemampuan untuk menjelaskan desain pada masa revolusi industri.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain pada masa revolusi industri.	
4	Kemampuan untuk menjelaskan fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.	
5	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.	
6	Kemampuan untuk menjelaskan desain pada era moderen di abad ke-21.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain pada era moderen di abad ke-21.	
7	Kemampuan untuk menjelaskan desain dalam sejarah tipografi internasional	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran:		Desain dalam sejarah tipografi internasional	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	(<i>corporate identity</i>) dan gambar konseptual.			Problem Base Learning		(<i>corporate identity</i> dan gambar konseptual).	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan untuk menjelaskan sejarah desain Indonesia yang ditandai dengan munculnya budaya.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Sejarah desain di Indonesia ditandai dengan munculnya budaya.	
10	Kemampuan untuk menjelaskan perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.	
11	Kemampuan untuk menjelaskan desain di masa kolonialisme.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain di masa kolonialisasi.	
12	Kemampuan untuk menjelaskan desain di masa orde baru.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Desain di masa orde baru.	
13	Kemampuan untuk menjelaskan desain Indonesia di abad ke-21.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain Indonesia di abad ke-21.	
14	Kemampuan untuk menjelaskan postmodern di Indonesia.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Postmoderen di Indonesia.	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
15	Kemampuan untuk menjelaskan desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.	Ketepatan analisis	Edukatif Otentik Objektif	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Metode pembelajaran: Problem Base Learning		Desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						