







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Sejarah Desain	Tanggal	: 23 Agustus 2023
Kode MK	: DKV107	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,  Dr. Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds	Koordinator Keilmuan,  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Kepala Program Studi,  Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Dekan  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

NOMOR TUGAS
Tugas Mingguan: 1,2,3,4
BENTUK TUGAS
Mandiri
JUDUL TUGAS
1. Sejarah Asal Mula Desain Jaman Pra Sejarah-Abad Pertengahan: 15% 2. Desain Renaissance & Desain Masa Revolusi Industri: 15% 3. Fotografi masa <i>Art Nouveau/Bauhaus</i> : 15% 4. Desain abad 21: 15%
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Sub-CPMK012 Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.

Sub-CPMK021 Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.
Sub-CPMK051 Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan yang terkait dengan sejarah desain.

DESKRIPSI TUGAS

Tugas perduamingguan dikerjakan sesuai dengan minggu yang telah ditentukan. Objek Garapan berasal dari pemahaman literatur perkembangan Sejarah desain dan studi observasi. Mahasiswa diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi karya (tugas) dan dapat berdiskusi dengan dosen.

METODE Pengerjaan Tugas

1. Mahasiswa memahami dengan mengkaji materi dari bacaan dan pemaparan dosen
2. Mahasiswa mengkaji objek studi dari studi literatur, hasil survei atau pengamatan langsung
3. Mahasiswa menuangkan analisis dan pemahaman materi dalam bentuk karya.
4. Mahasiswa dapat membuat konsep dari karya tersebut.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sketsa manual, lalu dikerjakan dalam berbagai media sesuai dengan kemampuan.
2. Format yang diperkenankan adalah dalam bentuk karya maksimal ukuran A2.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Ketajaman analisis dalam karya: 30%
2. Karya: 30%
3. Presentasi karya 20%
4. *Peer review*: 10%

JADWAL PELAKSANAAN

1. Sejarah Asal Mula Desain Jaman Pra Sejarah-Abad Pertengahan: Minggu ke-3
2. Desain Renaissance & Desain Masa Revolusi Industri: Minggu ke-6
3. Fotografi masa *Art Nouveau/Bauhaus*: Minggu ke-12
4. Desain abad 21: Minggu ke-15

LAIN-LAIN

Total bobot penilaian tugas 1-5 masing-masing 10% dan tugas 6-7 masing-masing 5%, sehingga total tugas mingguan adalah 60%

DAFTAR RUJUKAN

- Meggs, Philip B. *Meggs' History of Graphic Design 6th edition*. Wiley Publisher, New York 2016.
- Honour, Hugh & Jhon Fleming. *A World History of Art 6th edition*. Laurence King Publishing, University of Virginia 2002.
- Stokstad, Marilyn & Michael W. Cothren. *Art a Brief History 6th edition*. Laurence King Publishing, Pearson Education, 2016.

- Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Penerbit ITB, 2002.
- Widagdo. *Desain & Kebudayaan*. Penerbit ITB, 2011.

NOMOR TUGAS
UTS (Ujian Tengah Semester): 8
BENTUK TUGAS
Mandiri
JUDUL TUGAS
Sejarah Desain dan Perkembangannya.
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Sub-CPMK012 Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral. Sub-CPMK021 Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila. Sub-CPMK051 Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan yang terkait dengan sejarah desain.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa merancang karya dalam berbagai media (disesuaikan kemampuan mahasiswa) dengan pengetahuan yang didapat dari Minggu ke-1 hingga 7
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami materi Minggu ke-1 hingga 7 2. Mahasiswa mengimplementasikan materi sejarah desain dan keterkaitannya dengan perkembangan saat ini. 3. Mahasiswa dapat menganalisisnya materi sejarah desain dalam bentuk sebuah karya.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sketsa manual, lalu dikumpulkan dengan media pengerjaan maksimal A2. 2. Format yang diperkenankan adalah dalam bentuk karya berbagai media dengan menyesuaikan kemampuan mahasiswa.
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketajaman analisis dalam karya: 30% 2. Karya: 30% 3. Presentasi karya 20% 4. <i>Peer review</i>: 10%



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

JADWAL PELAKSANAAN
Minggu ke-8
LAIN-LAIN
Total bobot penilaian tugas adalah 15% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan.
DAFTAR RUJUKAN
<ul style="list-style-type: none">• Meggs, Philip B. <i>Meggs' History of Graphic Design 6th edition</i>. Wiley Publisher, New York 2016.• Honour, Hugh & Jhon Fleming. <i>A World History of Art 6th edition</i>. Laurence King Publishing, University of Virginia 2002.• Stokstad, Marilyn & Michael W. Cothren. <i>Art a Brief History 6th edition</i>. Laurence King Publishing, Pearson Education, 2016.• Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. <i>Sejarah dan Perkebangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia</i>. Penerbit ITB, 2002.• Widagdo. <i>Desain & Kebudayaan</i>. Penerbit ITB, 2011.
NOMOR TUGAS
UAS (Ujian Akhir Semester): 8
BENTUK TUGAS
Mandiri
JUDUL TUGAS
<i>Desain Grafis di Indonesia</i>
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Sub-CPMK012 Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral. Sub-CPMK021 Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila. Sub-CPMK051 Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan yang terkait dengan sejarah desain.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa membuat artikel dengan tema Desain Indonesia.
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa memahami materi Minggu ke-1 hingga 7 dan Minggu ke-9 hingga 152. Mahasiswa mengimplementasikan sejarah desain di dunia dan Indonesia.

3. Mahasiswa menuangkan analisis sejarah desain dalam tulisan artikel untuk publikasi.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sebuah tulisan dalam bentuk artikel. 2. Format yang diperkenankan adalah dalam .pdf beresolusi maksimal 10mb
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketajaman analisis dan pemahaman: 30% 2. Presentasi isi artikel: 25% 3. Kerapihan penulisan: 25% 4. <i>Peer review</i>: 20%
JADWAL PELAKSANAAN
Minggu ke-16
LAIN-LAIN
Total bobot penilaian tugas adalah 25% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara kelompok.
DAFTAR RUJUKAN
<ul style="list-style-type: none"> • Meggs, Philip B. <i>Meggs' History of Graphic Design 6th edition</i>. Wiley Publisher, New York 2016. • Honour, Hugh & Jhon Fleming. <i>A World History of Art 6th edition</i>. Laurence King Publishing, University of Virginia 2002. • Stokstad, Marilyn & Michael W. Cothren. <i>Art a Brief History 6th edition</i>. Laurence King Publishing, Pearson Education, 2016. • Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. <i>Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia</i>. Penerbit ITB, 2002. • Widagdo. <i>Desain & Kebudayaan</i>. Penerbit ITB, 2011.