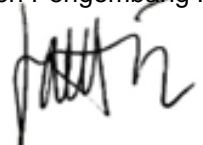
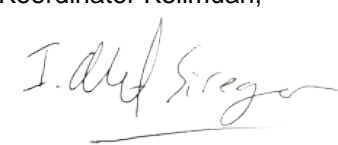
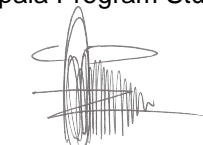





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN TEKNIK PERENCANAAN**

**SPT-I/03/BP/POB-01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Sejarah Desain	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP106	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 2
Dosen Pengembang RPS,  Toufiq Panji Wisesa S.Ds, M.Sn	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, MA.	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D.	Dekan  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>
	23-DP-CPL-02   Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>
	23-DP-CPMK-021   Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
	23-DP-CPMK-022   Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>
	23-DP-SCPMK-0211   Mampu mengimplementasikan prinsip desain untuk perancangan produk
	23-DP-SCPMK-0221   Mampu mengimplementasikan prinsip integritas dalam proses desain produk
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-DP-SCPMK-0211	23-DP-SCPMK-0221		
23-DP-CPMK-021		√			
23-DP-CPMK-022			√		
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-02	23-DP-CPMK-021	23-DP-SCPMK-0211	Mampu mengimplementasikan prinsip desain untuk perancangan produk	Pengerjaan tugas	50%
23-DP-CPL-02	23-DP-CPMK-022	23-DP-SCPMK-0221	Mampu mengimplementasikan prinsip integritas dalam proses desain produk	Presentasi	50%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman mengenai Sejarah Desain, mulai dari permulaan pergerakan di dunia seni rupa, kemunculan revolusi industri hingga pergerakan keilmuan desain di dunia digital saat ini. Perkuliahan ini diarahkan kepada penguasaan wawasan dan pengetahuan bahwa perjalanan keilmuan dalam sejarahnya dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal mulai dari ekonomi, industri, politik, hingga perkembangan teknologi.			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		1. Pengetahuan sejarah seni dan desain 2. Faktor - faktor yang mempengaruhi perkembangan desain 3. Tokoh - tokoh desain penting dunia 4. Relasi antara desain masa lalu dan desain masa kini			
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b> 1. Gorman, Carma, The Industrial Design Reader, All Worth Press, 2003 2. Black, Alexandra, Design: The Definition Visual History, DK, 2015 3. Raizman, David, History of Modern Design, Pearson Hall, 2010  <b>Pendukung</b> Clark, Hazel, Design Studies: A Reader, Berg Publishers, 2013.			
<b>Media Pembelajaran</b>		<b>Perangkat Lunak:</b>		<b>Perangkat Keras:</b>	
		Power Point		LCD Projector	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
<b>Dosen Pengampu</b>	Donna Angelina Sugianto, MA.						
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>						
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-SCPMK-0211	10	10	10	10	10	50
	23-DP-SCPMK-0221	5	5	15	15	10	50
	<b>Total per penilaian</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

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	Perkenalan tentang Sejarah Desain	Memahami dasar tentang sejarah desain	Paham akan pentingnya mengetahui sejarah desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Perkenalan secara garis besar perjalanan sejarah desain.	1,25
2	Memahami bahwa perkembangan seni mempengaruhi perkembangan desain	Memahami bahwa perkembangan seni mempengaruhi perkembangan desain	Paham bahwa perkembangan seni mempengaruhi perkembangan desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah perkembangan seni	1,25
3	Memahami bahwa adanya revolusi industri memberikan pengaruh pada desain	Memahami bahwa adanya revolusi industri memberikan pengaruh pada desain	Paham bahwa revolusi industri mempengaruhi perkembangan desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah revolusi industri	5

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)		
4	Memahami sejarah sekolah BauHaus dan gerakan modernisme	Memahami sejarah sekolah BauHaus dan gerakan modernisme	Paham akan sejarah modernisme BauHaus	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah modernisme	1,25	
5	Memahami peranan desain pada Perang Dunia 2	Memahami peranan desain pada Perang Dunia 2	Paham bahwa politik bisa mempengaruhi perkembangan desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah desain pada Perang Dunia 2	5	
6-7	Memahami perkembangan desain setelah penemuan material plastik	Memahami perkembangan desain setelah penemuan material plastik	Paham bahwa perkembangan material baru mempengaruhi perkembangan desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah desain produk plastik	1,25	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					<b>30</b>		
9	Mahasiswa mampu memahami perkembangan Design Memphis	Memahami perkembangan Design Memphis	Paham adanya gerakan Memphis Design yang mempengaruhi dunia desain	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sejarah Memphis Design	1,25	
10	Mahasiswa mampu memahami konsep Desain yang Demokratis	Mahasiswa mampu memahami konsep Desain yang Demokratis	Menghasilkan gambar perspektif 1 titik hilang dengan aplikasi warna	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Konsep Demoratized Design dan Design for All	5	
11	Mahasiswa mampu memahami eratnya hubungan antara desain dan craft, serta bagaimana mengkombinasikannya	Mahasiswa mampu memahami eratnya hubungan antara desain dan craft, serta bagaimana mengkombinasikannya	Pemahaman mahasiswa akan potensi perpaduan desain dan craft	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Design & Craft	1,25	
12	Mahasiswa mampu memahami fenomena gaya desain yang berangkat dari hasil eksperimen	Mahasiswa mampu memahami fenomena gaya desain yang berangkat dari hasil eksperimen	Pemahaman mahasiswa akan potensi pengembangan desain melalui proses eksperimen	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Desain Eksperimental	1,25	

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)	
13	Mahasiswa mampu memahami arti dan kaidah sustainable design	Mahasiswa mampu memahami arti dan kaidah sustainable design	Pemahaman mahasiswa akan kaidah sustainable design	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Sustainable Design	1,25
14	Mahasiswa mampu memahami trend dan kaidah desain kontemporer	Mahasiswa mampu memahami trend dan kaidah desain kontemporer	Pemahaman mahasiswa akan kaidah desain kontemporer	Kuliah, diskusi dan quiz TM: 3x50"		Desain Kontemporer	5
15	Mahasiswa mampu menyikapi perkembangan desain ke depan, dengan adanya teknologi rapid prototyping	Mahasiswa mampu menyikapi perkembangan desain ke depan, dengan adanya teknologi rapid prototyping	Pemahaman mahasiswa akan potensi perkembangan desain di era revolusi industri ketiga	Kuliah, diskusi dan praktek menggambar TM: 4x50"		Desain dan Revolusi Industri ke 3	1,25
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>			<b>40</b>			