

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Sekolah Pascasarjana Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan						Kode Dokumen																																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																			
DESAIN DAN BUDAYA	8310102069	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=4.48	2	26 Agustus 2024																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Dr.Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.		Dr.Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.			Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																									
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																								
	CPL-7	Memiliki pengetahuan yang luas di bidang pengetahuan umum, sosial dan humaniora																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	(1) Mahasiswa mampu menguraikan secara analitis, logis tentang perkembangan aspek teoritis desain dan kebudayaan																																																																																								
	CPMK - 2	(2) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep budaya dari negara-negara yang berpengaruh sebelum zaman pencerahan sampai zaman modern																																																																																								
	CPMK - 3	(3) Mahasiswa mampu menganalisis bentuk karya visual yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini.																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3	✓																																																																								
	CPMK	CPL-3	CPL-7																																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																																								
	CPMK-2		✓																																																																																							
CPMK-3	✓																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
	<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓				✓	✓	✓	CPMK-2			✓			✓					✓	✓	✓				CPMK-3																
CPMK	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓				✓	✓	✓																																																																										
CPMK-2			✓			✓					✓	✓	✓																																																																													
CPMK-3																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji tentang desain dan relevansinya dengan kebudayaan melalui sejarah munculnya teori-teori yang mendasari keilmuan desain, perkembangan teknologi dan industrialisasi desain mulai abad 19 hingga abad 21																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																									
	1. 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB. 2. 2. John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra. 3. 4. Agus Sachari. 2007. Budaya Visual Indonesia . Jakarta: Erlangga. 4. 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.																																																																																									

		Pendukung : 1. PPT, ebook					
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Ratna Suhartini, M.Si. Dr.Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds. Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	mampu memahami konsep teoritis desain dan kebudayaan	Pemahaman konsep dasar desain dan kebudayaan	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		daring 2x50	Materi: kajian teoritis desain dan kebudayaan Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
2	Mampu memahami teori Achsenzeit Karl Jasper	Mahasiswa Mengidentifikasi skema teori zaman poros (Achsenzeit)	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Daring 2x50	Materi: Teori Archesenzeit Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
3	Mampu memahami Falsafah Yunani dan Metode Perancangan Desain	Mendeskripsikan falsafah Yunani dan metode perancangan desain	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Daring 2x50	Materi: Falsafah yunani dan metode prancangan desain Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	5%
4	Menganalisis Teori jasper pada perancangan desain	mengkaji artikel jurnal dengan teori jasper	Kriteria: sesuai penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Daring 2x50	Materi: Mengkaji teori jasper Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	10%
5	Mampu menganalisis karya desain menggunakan metode perancangan desain	Mengkaji topik bidang fashion menggunakan metode perancangan desain	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Luring 50x2		Materi: Analisis menggunakan Metode perancangan desain Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	10%

6	Memahami perkembangan desain dan kebudayaan pada abad renaissance	Mengkaji perkembangan desain dan kebudayaan pada abad renaissance	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 50x2		Materi: Desain dan kebudayaan abad renaissance Pustaka: 2. John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.	5%
7	Memahami teori Zaman Pencerahan	Mengkaji teori pada jaman pencerahan	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 2x50		Materi: Teori Zaman Pencerahan Pustaka: 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.	5%
8	UTS	UTS	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Tes		Tes 2x50	Materi: Desain dan Budaya Pustaka: 2. John A. Walker. 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif . Yogyakarta: Jalasutra.	20%
9	Mampu memahami perkembangan desain moderen	mempresentasikan perkembangan desain moderen	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Case study 2x50		Materi: Desain moderen Pustaka: 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.	10%
10	Mampu memahami perkembangan desain moderen	mempresentasikan perkembangan desain moderen	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Case study 2x50		Materi: Desain moderen Pustaka: 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.	0%
11	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	Kriteria: menyusun artikel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Case study 2x50	Materi: Desain moderen Pustaka: 1. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan . Bandung: Penerbit ITB.	5%

12	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	Kriteria: menyusun artikel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Case study 2x50	Materi: Desain moderen Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	0%
13	Analisis perkembangan desain moderen bidang fashion	mampu menganalisis perkembangan desain fashion	Kriteria: menyusun artikel Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Case study 2x50	Materi: Desain moderen Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	0%
14	Mampu menerapkan teori desain dan budaya pada artikel ilmiah	Presentasi artikel ilmiah dengan penerapan teori Desain dan Budaya	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Case Study 2x50	Materi: Teori desain dan budaya Pustaka: 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. <i>Teori Budaya</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.	5%
15	Mampu menerapkan teori desain dan budaya pada artikel ilmiah	Presentasi artikel ilmiah dengan penerapan teori Desain dan Budaya	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Case Study 2x50	Materi: Teori desain dan budaya Pustaka: 6. David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. <i>Teori Budaya</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.	5%
16	UAS	Hasil artikel yang telah disusun	Kriteria: 0-100 Bentuk Penilaian : Tes		Tes 2x50	Materi: UAS Pustaka: 1. Widagdo. 2005. <i>Desain dan Kebudayaan</i> . Bandung: Penerbit ITB.	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5%
3.	Penilaian Portofolio	30%
4.	Tes	30%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.

3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 23 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Prof. Dr. Ir. Achmad Imam
Agung, M.Pd.
NIDN 0018066802

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Dr. Farid Baskoro, S.T., M.T.
NIDN 0023058603

File PDF ini digenerate pada tanggal 13 Juli 2025 Jam 20:09 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

