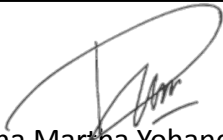
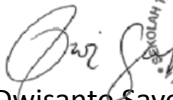




SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Sejarah Desain Grafis	SP111	Mata Kuliah Pengetahuan	2	1	1 September 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Derena Martha Yohanda, M.Ds		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP11	Mahasiswa menguasai pengetahuan latar belakang perkembangan seni menjadi desain grafis dari masa ke masa dan memiliki referensi gaya desain dari awal peradaban sampai era digital.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Setelah mengikuti mata kuliah Sejarah Desain Grafis selama satu semester, mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya desain yang berkembang dari awal revolusi industri sampai masa postmodernisme, baik dari dunia Barat maupun di Indonesia.			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Sejarah Desain Grafis membahas tentang pengindetifikasian dan mencirikan gaya desain yang berkembang dari masa ke masa dengan beban 2 SKS. Muatan mata kuliah merupakan dasar dari ilmu penguasaan pengetahuan sejarah perkembangan desain grafis dan menjadi mata kuliah wajib. Disajikan untuk mahasiswa semester pertama di Prodi S1 Desain Komunikasi Visual. Metode pembelajaran teori.				

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengaruh Revolusi Industri 1.0 pada perkembangan desain grafis 2. Gaya Desain Victorian 3. Gaya Desain Art Nouveau 4. Gaya Desain Plakatstil 5. Bauhaus 6. Art Deco 7. Modernisme Indonesia 1950 8. Postmodernisme 9. Pop Art 10. Psychedelic
Pustaka	Adityawan, Arief. 2010. Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini. Jakarta: PT Concept Media Chwast, Seymour, dan Heller, Steven. 1988. Graphic Style : From Victoriaan to Post-Modern. London : Thames & Hudson Sachari, Agus. 1999. Modernisme, Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern. Jakarta: Balai Pustaka Sachari, Agus. 2002. Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia. Bandung: Penerbit ITB Sachari, Agus. 2007. Budaya Visual Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga Soekiman, Djoko. 2000. Kebudaayaan Indis. Yogyakarta: Bentang Press
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Google Slide, Google Doc. 2. Perangkat Keras : Komputer, Laptop, LCD Projector
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
--------	---	-----------	----------------------------------	------------------------	----------------------------------	---------------------

1	Mahasiswa mengetahui gambaran umum mata kuliah Sejarah Desain Grafis	Ketepatan dalam memahami lingkup kegiatan dan materi mata kuliah Sejarah Desain Grafis dan luaran-luaran dari Sejarah Desain Grafis	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: 1. Pengantar Sejarah Desain Grafis 2. Rencana Perkuliahan dalam 1 semester 3. Kontrak Kuliah Pustaka:	5
2-3	Mahasiswa mampu mempelajari pengaruh Revolusi Industri 1.0 pada perkembangan desain grafis.	Ketepatan dalam merangkum materi pengaruh revolusi industri dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian 1: <i>Kuliah</i> Bentuk Penilaian 2: Partisipasi (Forum dan Presentasi)	MP1: Small Group Discussion MP2: Cooperative Learning TM: [2x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Perkembangan revolusi industri dan definisi - Faktor-faktor pendukung revolusi industri - Peran Desainer era Revolusi Industri - Gerakan Anti Industri - Tokoh-tokoh yang berperan pada awal revolusi industri Pustaka: - Tinjauan Desain Grafis, Dari	10

					Revolusi Industri hingga Indonesia Kini	
4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya desain Victorian	Ketepatan dalam merangkum materi gaya desain Victorian dan menampilkan contoh visual bergaya victorian	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk Penilaian: <i>Laporan (Tugas)</i>	MP: Self-Directed Learning TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Menenal gaya desain sebelum victorian (gothic, baroque, rococo) - Munculnya gaya Victorian - Definisi gaya Victorian - Ciri-ciri gaya Victorian Pustaka: - Graphic Style : From Victorian to Post-Modern	5
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya desain Art Nouveau	Mampu membedakan ragam Art Nouveau dari beberapa negara.	Kriteria: Ketepatan dalam membedakan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Definisi dan munculnya Art Nouveau - Masa Kejayaan Art Nouveau - Ciri-ciri gaya Art Nouveau - Perkembangan Art Nouveau di Perancis, Jerman,	5

					Irlandia, Venesia dan Amerika Pustaka: - Graphic Style : From Victorian to Post-Modern - Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini	
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya desain Plakatstil	Mampu menampilkan contoh penerapan gaya desain Plakatstil pada sebuah produk	Kriteria: Ketepatan dalam membedakan Bentuk Penilaian: <i>Laporan</i>	MP: Self-Directed Learning TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Babak awal modernisme - Munculnya gaya desain Plakatstil - Contoh Plakatstil pada masa lalu dan masa sekarang - Ciri-ciri Plakatstil Pustaka: - Graphic Style : From Victorian to Post-Modern - Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri	5

					hingga Indonesia Kini	
7	Ujian Tengah Semester: Mahasiswa mampu menyelesaikan soal pilihan ganda, isian dan essay.	Ketepatan dalam memahami soal yang terdiri dari materi minggu 1 sampai ke 6	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian: Tes Formatif	MP: Self-Directed Learning TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: Pustaka:	10
8	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Bauhaus	Ketepatan dalam merangkum materi Bauhaus	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Modernisme - Sejarah berdirinya Bauhaus - Pengaruh Bauhaus dalam desain grafis - Ciri-ciri Bauhaus - Contoh luaran Bauhaus Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia	5
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya desain Art Deco	Ketepatan dalam merangkum materi Art Deco	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi	MP: Small Group Discussion	Materi Pembelajaran: - Definisi Art Deco	5

			Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	TM: [1x2x50"]	- Perkembangan Art Deco - Tokoh-tokoh penting masa Art Deco - Ciri-ciri Art Deco - Contoh gaya desain Art Deco Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia	
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Modernisme Indonesia 1950	Ketepatan dalam merangkum materi Modernisme Indonesia tahun 1950	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia	5
11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi postmodernisme	Ketepatan dalam merangkum materi postmodernisme	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Definisi Postmodernisme - Sejarah timbulnya masa modernisme	5

			<i>Diskusi non test</i>		- Perbedaan modernisme dan postmodernisme - Desain pada masa postmodernisme - Paham yang populer pada masa postmodernisme Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupa di Indonesia	
12	Kuis	Ketepatan dalam memahami soal dengan materi yang sudah dipelajari	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian: Partisipasi (Forum)	MP: Cooperative Learning TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupa di Indonesia	10
13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi pop art	Ketepatan dalam merangkum materi pop art	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Definisi Pop Art - Perbedaan Pop Art dengan Seni Pop - Sejarah Pop Art	5

			Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>		- Tokoh penting era Pop Art - Ciri-ciri Pop Art Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaannya di Indonesia	
14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi psychedelic	Ketepatan dalam merangkum materi psychedelic	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x2x50"]	Materi Pembelajaran: - Definisi Psychedelic - Asal-usul munculnya aliran psychedelic - Perkembangan psychedelic - Ciri-ciri desain psychedelic Pustaka: - Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaannya di Indonesia	5
15	Ujian Akhir Semester: Mahasiswa mampu	Ketepatan dalam memahami soal	Kriteria:	MP: Self-Directed Learning	Materi Pembelajaran: Pada pekan ini mahasiswa mengikuti tes formatif	20

	menyelesaikan soal pilihan ganda, isian dan essay.	dengan materi yang sudah dipelajari	Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian: Tes Formatif	TM: [1x2x50"]	Pustaka:	
--	--	-------------------------------------	--	----------------------	-----------------	--

Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil Tugas	-		Hasil tugas akan diselesaikan pada pertemuan ke 15
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	10	Tugas berbentuk presentasi mengenai Sejarah Desain Grafis dan menganalisis hasil penerapannya, yaitu pada pertemuan ke 11-14.
		Kuis	15	Kuis merupakan respon pemahaman mahasiswa setelah materi kuliah teori diberikan, yaitu Pada pertemuan 2-8.
		Ujian Tengah Semester	20	Ujian Tengah Semester merupakan soal yang menguji pemahaman mengenai beberapa Sejarah Desain Grafis
		Ujian Akhir Semester	35 (Nilai hasil proyek)	Ujian Akhir Semester merupakan tes tertulis/makalah analisis Gaya Desain Grafis dalam implementasinya