|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | | | | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017** | | | | | | | | | |
| **PELAKSANA AKADEMIK MATAKULIAH UMUM (PAMU)** | | | | | | | | | |
| **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Mata Kuliah** | | **:** | Tinjauan Design | | | **Kode MK** | | **:** | DIR211 |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 2 sks |
| **Dosen Pengampu** | | **:** | Sakundria Satya Murti Wardhana. S.sn., M.Des | | | **Kode Dosen** | | **:** | 7563 |
| **Alokasi Waktu** | | **:** |  | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | **:** | Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar design dan tujuan dalam mendisign | | | | | | |
|  | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| 1 | Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar design dan tujuan dalam mendisign | Pengenalan tentang Tinjauan Design | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 2 | Mengenalkan kepada mahasiswa tentang tinjauan design dan relatednya dengan design interior | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 3 | Memahami tujuan design dalam setiap permasalahan design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 4 | Mahasiswa dapat memahami sejarah design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 5 | Mahasiswa dapat mengerti dan memahami sejarah awal design pada abad 21 | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar design dan tujuan dalam mendisign | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 7 | Mengenalkan kepada mahasiswa tentang tinjauan design dan relatednya dengan design interior | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 7 | Memahami tujuan design dalam setiap permasalahan design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 8 | Mahasiswa dapat memahami sejarah design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 10 | Mahasiswa dapat mengerti dan memahami sejarah awal design pada abad 21 | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 11 | Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar design dan tujuan dalam mendisign | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 12 | Mengenalkan kepada mahasiswa tentang tinjauan design dan relatednya dengan design interior | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 13 | Memahami tujuan design dalam setiap permasalahan design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |
| 14 | Mahasiswa dapat memahami sejarah design | Pengenalan tentang Tinjauan Design | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media :: kelas, komputer, *LCD, whiteboard,*   *web* | 1. Levi Strauss Claude. Antropologie Structurale : Structural Anthropology Volume I. New York : Anchor Book. 1967 2. Fisher Volker. Design Now, Industry or Art ? . Munich : Presstell-Verlag. 1989. | Menguraikan tentang tujuan design dilihat dari tinjauan nya terhadap design |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** |
|  |  |  |  | 1. Van Peursen. Strategi Kebudayaan, Kanasius, Yogyakarya. London : Product Innovation , The Free Press, Collier Mac Millan. 1976. |  |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR> 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR <45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Pretest test* | Tes tulisan dan Praktikum (UTS) | Menguraikan pengertian *tinjauan design yang berhubungan dengan interior* | Menguraikan pengertian *tinjauan design dengan benar* | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan kurang benar | Menguraikan pengertian *tinjauan design* dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak Menguraikan pengertian *tinjauan design* | 5 % |
| 2 | *Pre test* dan *post test* | Tes tulisan dan Praktikum (UTS) | Menguraikan pengertian penelitian tinjauan design ke dalam penjelasan | Menguraikan *hasil penelitian dengan benar* | Menguraikan *hasil penelitian* dengan kurang benar | Menguraikan *hasil penelitian* dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak Menguraikan *hasil penelitian* dengan benar. | 5 % |
| 3 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Tes tulisan dan Praktikum (UTS) | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan project yang akan di kerjakan dengan benar | Menguraikan *pengertian tinjauan design dengan tepat* | Menguraikan *pengertian tinjauan design* dengan kurang benar | Menguraikan *pengertian tinjauan design* dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak Menguraikan *pengertian tinjauan design* | 5 % |
| 4 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum (UTS) | Menguraikan pengertian permasalahan tinjauan design dengan benar | Menguraikan permasalahan tinjauan design secara tepat | Menguraikan permasalahan tinjauan design dengan kurang benar | Menguraikan permasalahn tinjauan design kurang benar dan lengkap. | Tidak Menguraikan permasalahan tinjauan design | 5 % |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR> 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR <45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 5 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum (UAS) | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan benar dan mampu menyelesaikan dengan benar | Menguraikan pengertian tinjauan design secara tepat | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan kurang benar | Menguraikan pengertian tinjauan design kurang benar dan lengkap | Tidak Menguraikan pengertian tinjauan design | 30 % |
| 6 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum (UTS) | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan benar dan mampu menyelesaikan dengan benar | Menguraikan pengertian tinjauan design secara tepat | Menguraikan pengertian tinjauan design dengan kurang benar | Menguraikan pengertian tinjauan design kurang benar dan lengkap | Tidak Menguraikan pengertian tinjauan design | 5 % |
| 7 | *Post test* | Tes tulisandan Praktikum (UTS) | Mampu mengerjakan hasil tinjauan design dengan benar dan tepat | Mampu mengerjakan pengertian tinjauan design dengan benar | Mampu mengerjakan pengertian tinjauan design kurang benar | Mampu mengerjakan pengertian tinjauan design kurang benar dan lengkap. | Tidak Mampu mengerjakan pengertian tinjauan design dengan tingkat Lanjut | 5 % |
| 8 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan benar dan tepat. | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan benar | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar dan lengkap | Tidak Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar dan lengkap | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR> 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR <45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 9 | *Progress test* dan *post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan benar dan tepat. | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan benar | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar | Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar dan lengkap | Tidak Mampu menciptakan pengertian tinjauan design dengan kurang benar dan lengkap | 0 |
| 10 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu memahami dalam proses mendesign dengan sejarah perkembangan design dengan baik dan benar | Mampu memahami dalam proses mendesign dengan sejarah perkembangan design dengan benar | Mampu memahami dalam proses mendesign dengan sejarah perkembangan design dengan kurang benar | Mampu memahami dalam proses mendesign dengan sejarah perkembangan design dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak Mampu memahami dalam proses mendesign dengan sejarah  perkembangan design dengan kurang benar dan | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR> 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR <45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 11 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu membedakan jenis-jenis perkembangan design dalam project yang dikerjakan dengan baik dan benar | Mampu membedakan jenis-jenis perkembangan design dalam project yang dikerjakan dengan benar. | Mampu membedakan jenis-jenis perkembangan design dalam project yang dikerjakan dengan kurang benar | Mampu membedakan jenis-jenis perkembangan design dalam project yang dikerjakan dengan kurang benar dan lengkap | Tidak Mampu membedakan jenis-jenis perkembangan design dalam project yang dikerjakan dengan kurang benar dan lengkap | 0 |
| 12 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu memberikan penelitian terhadap project design dalam perkembangan design yang ada dengan baik dan benar | Mampu memberikan penelitian terhadap project design dalam perkembangan design yang ada dengan benar. | Mampu memberikan penelitian terhadap project design dalam perkembangan design yang ada dengan kurang benar | Mampu memberikan penelitian terhadap project design dalam perkembangan design yang ada dengan kurang benar dan lengkap | Tidak Mampu memberikan penelitian terhadap project design dalam perkembangan design yang ada dengan kurang benar dan lengkap | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 13 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mampu memberikan advice berhubungan dengan sejarah perkembangan design dalam sebuah project yang ada dengan baik dan benar | Mampu memberikan advice berhubungan dengan sejarah perkembangan design dalam sebuah project yang ada dengan benar | Mampu memberikan advice berhubungan dengan sejarah perkembangan design dalam sebuah project yang ada dengan kurang benar | Mampu memberikan advice berhubungan dengan sejarah perkembangan design dalam sebuah project yang ada dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak Mampu memberikan advice berhubungan dengan sejarah perkembangan design dalam sebuah project yang ada dengan kurang benar dan | 10 % |
| 14 | *Post test* | Tes tulisan dan Praktikum | Mahasiswa mampu mempresentasikan sejarah perkembangan design dalam sebuah project design dengan baik dan benar | Mampu mempresentasikan sejarah perkembangan design dalam sebuah project design dengan tepat. | Mampu mempresentasikan sejarah perkembangan design dalam sebuah project design dengan kurang benar. | Mampu mempresentasikan sejarah perkembangan design dalam sebuah project design dengan kurang benar dan lengkap. | Tidak mampu mempresentasikan sejarah perkembangan design dalam sebuah project design dengan benar | 10 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 15 %
2. Tugas = 15 %
3. UTS = 30 %
4. UAS =40 %

**Jakarta, 31 Oktober 2018**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Indra Gunarindra. S.Sn., M.Ds Sakundria Satya Murti Wardhana Ssn M Ds**