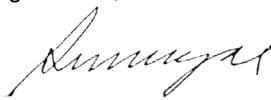


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 25 Maret 2019
Mata Kuliah	: Wayang	Kode MK	: VID505
Rumpun MK	: MKP	Semester	: 7
Dosen Penyusun	: Samodro, S.Sn.,M.Hum	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd a/n 	Menyetujui, Ttd 	Mengesahkan, Ttd 	
(Samodro, S.Sn.,M.Hum.)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.A.1 III.A.2 IV.A.1 IV.A.2 IV.A.3 VI.A.1
	Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning). Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media. Mampu menginterpretasikan pesan secara verbal dan visual. Mampu menciptakan pesan secara visual. Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis. Mampu menciptakan konsep perancangan visual dengan nilai budaya lokal.
	CP-MK
	MK1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat MK2 Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual menginterpretasikan nilai budaya lokal dalam konsep perancangan MK3 Mampu menerapkan ciri khas artefak budaya lokal ke dalam perancangan visual
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini membahas tentang seni tradisi wayang Nusantara yang mencakup aspek seni pertunjukkan, seni rupa tradisional dan sastra yang populer sekali di Indonesia. Didalam cerita wayang dijelaskan mengenai nilai estetis, sakralitas dan ajaran hidup. Pembahasan ini, wayang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Wayang sebagai kekayaan budaya lokal pada masa lalu merupakan bagian yang menjadi acuan cara pandang masyarakat di Jawa. Wayang menjadi sarana yang efektif untuk berkomunikasi terutama pada dakwah Islam di Jawa. Pembahasan yang didasarkan pada cerita yang diambil dari epik Ramayana dan Mahabharata yang terjadi pada masa Hindu/Buda, masa Islam (penyebaran agama Islam) hingga masa Orde Baru hingga wayang pada masa milenial sekarang.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawasan dan pengertian wayang 2. Jenis dan karakter wayang Nusantara 3. Tokoh-tokoh dan cerita wayang epos (Ramayana dan Mahabarata) , cerita wayang 4. Wayang berfungsi sebagai sarana/ pendidikan, dakwah dan sebagai sarana komunikasi 5. Filosofi dalam wayang 6. Punakawan, Pandawa dan Kurawa 7. Cara membuat wayang dan pedalangan.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dunia wayang: nilai estetis, sakralitas, dan ajaran hidup, Kanti W Waluyo. 2. Wayang dan Karakter Manusia: Nenek Moyang Kurawa dan Pandawa. Sri Mulyono, Pt. Gunung Agung, 1987.
	<p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai-nilai etis dalam wayang, Hazim Amir, Pustaka Sinar Harapan, 1991. 2. Citra Bima dalam Kebudayaan Jawa, Woro Aryadini, Penerbit Universitas Indonesia, 2000
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p>
	<p>Perangkat Keras: Desktop/Laptop PC LCD Proyektor</p>
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas praktek : 30 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas praktek yang dilaksanakan dalam kelas 2. Tugas Besar : 25% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 3. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas 4. UAS : 25% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu memahami wayang sebagai salah satu budaya Nusantara yang adi luhung, sejarah perwayangan	Pemahaman wawasan wayang sebagai budaya Nusantara Mampu menjelaskan sejarah perwayangan	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan sejarah wayang	Ceramah Sejarah wayang di Nusantara.	Wayang sebagai salah satu budaya Nusantara yang adi luhung, sejarah perwayangan, Sejarah Wayang Nusantara (Jaman Jawa Kuna/Jawa Baru)	
2	Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis wayang, nilai-nilai estetis dan etik (kerarifan lokal) pada pertunjukan wayang, karakter dan cerita wayang	Kemampuan dalam menjelaskan jenis-jenis wayang, memahami nilai-nilai estetis, etik pada pertunjukan wayang. Memahami karakter tokoh wayang.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan sejarah wayang	Ceramah jenis-jenis wayang, nilai-nilai estetis dan etik (kerarifan lokal) pada pertunjukan wayang, karakter dan cerita wayang	jenis-jenis wayang, nilai-nilai estetis dan etik (kerarifan lokal) pada pertunjukan wayang, karakter dan cerita wayang, Wayang menghadapi era Milenial.	4%
3	Mahasiswa mampu membuat wayang dengan karakternya.	Kemampuan dalam membaca (fisiognomi) karakter wajah pada wayang. Mampu mereproduksi tokoh wayang purwa.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan sejarah wayang, membuat reproduksi wayang purwa	Ceramah/presentasi 1. gesture dan fisiognomi pada wayang 2. aspek tanda dan symbol pada wayang 3.praktika membuat wayang	Karakter tokoh wayang	
4	Mahasiswa mampu memahami cerita (epos) wayang	Kemampuan dalam memahami cerita wayang, Mampu mereproduksi tokoh wayang purwa	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan sejarah wayang, membuat reproduksi wayang purwa	Ceramah/presentasi/paktika 1. gesture dan fisiognomi pada wayang 2. aspek tanda dan symbol pada wayang 3.praktika membuat wayang	Indianisasi (Pengaruh budaya India) dan Epos cerita Wayang (Ramayana dan Mahabarata)	10%
5	Mahasiswa mampu memahami tokoh-tokoh wayang (tokoh punakawan, tokoh Pandawa, Tokoh Kurawa).	Kemampuan dalam memahami tokoh-tokoh dalam wayang, senjata dan simbolnya.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan	Ceramah/presentasi 1. gesture dan fisiognomi pada wayang	Tokoh-tokoh dalam Wayang.	2%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			persenjataan pada wayang, membuat reproduksi wayang purwa	2, aspek tanda dan symbol pada wayang		
6	Mahasiswa mampu memahami aspek komunikasi pada pertunjukan wayang	Kemampuan memahami aspek-aspek tanda dalam komunikasi pada pertunjukan wayang.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan aspek komunikasi pada wayang, membuat reproduksi wayang purwa	Ceramah/presentasi/praktika 1. gesture dan fisiognomi pada wayang 2. aspek tanda dan symbol pada wayang 3.praktika membuat wayang	Wayang sebagai sarana Komunikasi (masa Hindu, Masa Islam dan masa Orde Baru)	2%
7	Mahasiswa mampu memahami aspek komunikasi pada pertunjukan wayang	Kemampuan memahami aspek-aspek tanda dalam komunikasi pada pertunjukan wayang.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam presentasi menjelaskan aspek komunikasi pada wayang, membuat reproduksi wayang purwa	Ceramah/presentasi 1. gesture dan fisiognomi pada wayang 2. aspek tanda dan symbol pada wayang 3.praktika membuat wayang	Wayang sebagai media Komunikasi.	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Ujian Praktek Membuat Wayang (30%)					
9	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa.	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru.	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru	Pelestarian dan pengembangan wayang	
10	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa.	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru	Upaya kreatif daalam pengembangan wayang	4%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
11	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa dan ditransformasikan menjadi tokoh dengan karakter baru pada media baru (d disesuaikan dengan budaya milenial).	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru, ditransformasikan pada media baru (animasi, komik dll)	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru	Upaya kreatif dalam pengembangan wayang, studi karakter wayang	3%
12	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa dan ditransformasikan menjadi tokoh dengan karakter baru pada media baru (d disesuaikan dengan budaya milenial)	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru, ditransformasikan pada media baru (animasi, komik dll)	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru/ transformasi pada media baru.	Upaya kreatif dalam pengembangan wayang, studi karakter wayang	
13	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa dan ditransformasikan menjadi tokoh dengan karakter baru pada media baru (d disesuaikan dengan budaya milenial)	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru, ditransformasikan pada media baru (animasi, komik dll)	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru/ transformasi pada media baru.	Upaya kreatif dalam pengembangan wayang, studi karakter wayang	10%
14	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa dan ditransformasikan menjadi tokoh dengan karakter baru pada media baru (d disesuaikan dengan budaya milenial)	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru, ditransformasikan pada media baru (animasi, komik dll)	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru ditransformasikan pada media baru	Praktika merancang wayang baru/ transformasi pada media baru.	Upaya kreatif dalam pengembangan wayang, studi karakter wayang	
15	Mahasiswa mampu membuat perancangan karakter tokoh dengan pendekatan karakter pada wayang purwa dan ditransformasikan menjadi tokoh dengan karakter baru pada media baru (d disesuaikan dengan budaya milenial)	Penerapan prinsip membuat wayang, merancang karakter tokoh wayang baru, ditransformasikan pada media baru (animasi, komik dll)	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam kreatifitas pada perancangan wayang baru	Praktika merancang wayang baru/ transformasi pada media baru.	Upaya kreatif dalam pengembangan wayang, studi karakter wayang	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		media baru (animasi, komik dll)	ditransformasikan pada media baru			
16	Evaluasi Akhir Semester: Ujian Praktek , menguji keterampilan secara praktek dan pemahaman secara teoritis (30%)					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID505

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Kunjungan ke museum wayang di Jakarta, kuliah tamu pakar perwayangan.