

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : **SOSIOLOGI DESAIN**
 Semester : 6
 Kode : MBB11101
 SKS : 3
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Dosen : Handriyotopo
 Kompetensi : Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman kajian sosiologi untuk keperluan desain komunikasi visual.
 Evaluasi : Test kemampuan teoritik tugas makalah paper.(Test Tengah Semester) dan Ujian Test Tertulus Akhir Semester

(1) MINGGU KE	(2) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	(3) BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	(4) BENTUK PEMBELAJARAN	(5) KRITERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	(6) BOBOT NILAI
I	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian sosiologi desain dan memahami tugas-tugas MK Sosiologi Desain.	1. RPP 2. Kontrak Kuliah 3. Gambaran Umum Perkuliahan 4. Tugas harian, diskusi, paper ujian teoritik.	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	5 %
2	Pengantar pentingnya sosiologi desain bagi masyarakat, khususnya para desainer dalam memahami persoalan dan memecahkannya.	1. Sejarah kelahiran sosiologi 2. Konsep dan objek kajian 3. Tori-teori sosiologi dalam desain 4. Manfaat sosiologi Desain	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	5 %
3	Mengenal Kelompok sosial dalam masyarakat	1. Kelompok Sosial 2. Type Kelompok Sosial 3. Masyarakat kota dan desa	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	5%

4	Stratifikasi sosial masyarakat dan konsumsi ekonomi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individu dan masyarakat 2. Ciri-ciri masyarakat 3. Lapisan dan sistem lapisan dalam masyarakat. 4. Unsur lapisan masyarakat 5. Struktur sosial 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	5 %
5	Kebudayaan masyarakat dalam ekonomi politik kapitalisme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makna kebudayaan 2. Unsur pokok kebudayaan 3. Fungsi kebudayaan 4. Budaya konsumsi dan media 5. Kebudayaan post-modernisme ekonomi kapitalis 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	5%
6	Sistem Sosial dalam masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem sosial dalam sosiologi 2. Fungsi sistem sosial 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	5%
7	Kekuasaan dan wewenang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekuasaan 2. Kewenangan 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	10%
8	Proses-proses sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makna proses sosial 2. Tindakan Sosial 3. Interaksi sosial 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	10%
9	Perubahan sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Lingkup 2. Faktor penyebab 3. Bentuk perubahan 4. Faktor yang mempengaruhi 5. Proses perubahan sosial 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	10%
10	Moderinisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gejala modernisasi 2. Syarat-syarat modernisasi 3. Modernisasi di Indonesia 	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Keaktifan 	10%

		dan negara lain 4. Gejala pengetahuan dan teknologi			
11	Sosiologi Komunikasi dan Periklanan (promosi)	1. Sejarah kelahirannya 2. Jenis-jenis sosiologi komunikasi 3. Konsep sosiologi Komunikasi 4. Ruang lingkup Sosiologi komunikasi.	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	10%
12-14	Sosiologi Ekonomi Kapitalisme dan konsumsi di Era masyarakat Post-Modernisme	1. Kemunculan sosiologi ekonomi 2. Kapitalisme, Neoliberalisme dan Globalisasi 3. Masyarakat Konsumen 4. Gaya Hidup Konsumen 5. Komoditas dan Komodifikasi 6. Iklan dan Gaya Hidup perilaku konsumsi.	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	10%
15-16	Sosiologi Desain di era post industrial.	1. Peran desain dalam masyarakat. 2. Aspek sosiologi desain dalam DKV 3. Perubahan perilaku ekonomi dan pengaruhnya pada industri desain di era post industrial.	Ceramah, Contoh, Tanya-Jawab dan Diskusi	1. Kehadiran 2. Keaktifan	10%