

# MODUL PRATIKUM

MATA KULIAH

**BUDAYA VISUAL NUSANTARA (DVB613)**

Universitas  
**Esa Unggul**

Topik  
**MEMBUAT EVENT**

Universitas  
**Esa Unggul**

Tim Penyusun:

Rudi Hedi Marwan, S.Sn., M.Ds

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

**Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Universitas Esa Unggul Jakarta**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Budaya Visual Nusantara(DVB613) yaituMahasiwa mampu memahami dan mengerti hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan menerapkannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan Mahasiswa mampu memahami konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain, Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain

Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 8 Agustus 2018

Universitas Esa Unggul

**Tim Penyusun**

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	2
2	Daftar Isi	3
3	Tujuan Instruksional	4
4	Sasaran Pembelajaran	4
5	Sumber Pembelajaran	4
6	Sumber Daya	5
7	Ruang Lingkup	5
8	Alat dan Kelengkapan	5
9	Pengendalian dan Pemantauan	5
10	Pelaksanaan	6



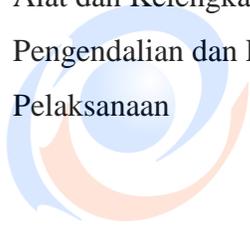
Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

## **A. Tujuan Intruksional**

Mahasiswa memahami mata kuliah Budaya Visual Nusantara (DVB613) yaitu yaitu Mahasiswa mampu memahami dan mengerti hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan menerapkannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan Mahasiswa mampu memahami konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain dengan cara:

- 1) Mampu menjelaskan pengertian Budaya Visual Indonesia
- 2) Mampu menjelaskan berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia
- 3) Mampu menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya
- 4) Mampu mewujudkan dalam bentuk perancangan sebuah karya desain.

## **B. Sasaran Pembelajaran**

Sasaran pembelajaran praktikum mata kuliah Budaya Visual Nusantara (DVB613) Mahasiswa mampu memahami dan mengerti hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan menerapkannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan Mahasiswa mampu memahami konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 2 Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

## **C. Sumber Pembelajaran**

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

### **a. Buku Teks**

1. Sedyawati, Edi., *Kebudayaan di Nusantara-dari keris,tor-tor, sampai industri budaya*, (Depok :Komunitas bambu, 2014), pp. 3-5.
2. Sachari, Agus., *Budaya Visual Indonesia*, (Bandung : Penerbit Erlangga, 2007), pp. 1-7
3. Kartika, Dharsono Sony, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Saint, Bandung, 2004

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

4. Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya, Sejarah Dan Perkembangan Desain Indonesia, ITB, Bandung, 2002
- b. Narasumber:
  1. Dosen mata kuliah
  2. Para pakar dan ahli bidang Budaya Visual Nusantara, hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan menerapkannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain dalam desain komunikasi visual.

#### **D. Sumber Daya**

- a. Sumber daya manusia:
  1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
  2. Asistens dosen : 1 orang
- b. Sarana dan Prasarana
  1. Laboratorium/studio Brainstorming Gedung C Lantai 3 Desain Komunikasi Visual

#### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup praktikum Budaya Visual Nusantara yaitu hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan penerapannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain meliputi penjelasan tentang:

1. Mendeskripsikan pengertian dan teori mengenai Terminologi Budaya Visual Nusantara
2. Mendeskripsikan pengertian dan teori Hasil transformasi budaya Indonesia memasuki zaman Pra Sejarah
3. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil transformasi budaya Indonesia memasuki zaman pengaruh Hindu dan Budha
4. Mengidentifikasi pengertian dan pemahaman mengenai Hasil transformasi budaya Indonesia memasuki zaman pengaruh Islam
5. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil transformasi budaya Indonesia memasuki zaman penjajahan bangsa barat
6. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil transformasi budaya Indonesia memasuki zaman kemerdekaan hingga globalisasi

7. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Pra Sejarah melalui Presentasi oleh para mahasiswa
8. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Hindu melalui Presentasi oleh para mahasiswa
9. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Pra Sejarah melalui Presentasi oleh para mahasiswa
10. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Budha melalui presentasi oleh para mahasiswa
11. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Islam melalui Presentasi oleh para mahasiswa
12. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia zaman Hindu melalui presentasi oleh para mahasiswa
13. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Penjajahan oleh Bangsa Asing melalui presentasi oleh para mahasiswa
14. Mendeskripsikan pengertian dan pemahaman Hasil Budaya Indonesia dari zaman Kemerdekaan hingga sekarang melalui presentasi oleh para mahasiswa.

#### **F. Alat dan Kelengkapan**

1. LCD, laptop, web, *white board*, kertas A3, pensil, foto dan formulir asistensi tugas

#### **G. Pengendalian dan Pemantauan**

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

#### **H. Pelaksanaan**

Pada mata kuliah Budaya Visual Nusantara (DVB613) Hakekat ilmu Budaya Visual Nusantara dan menerapkannya dalam pembuatan karya desain yang berkaitan dengan teori dasar untuk mendesain dan Mahasiswa mampu memahami konsep penggunaan Budaya Visual Nusantara kedalam karya desain. Ada pun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Menyiapkan meja, kursi, pensil seri, penghapus, dan white board untuk praktikum.
2. Menyiapkan alat pendukung seperti komputer/laptop bagi masing-masing mahasiswa selama masa perkuliahan
3. Material atau bahan dalam membuat desain
4. Menyiapkan formulir asistensi selama berlangsungnya perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik

FORMULIR ASISTENSI PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Nama: Renaldi Agung A S		Nama: Tia Winanda	
NIM: 101111019		NIM: 101111039	
Kelas: 3 KGA		Kelas: 3 KGA	
No.	Tanggal Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Peref Pembimbing

Banding, ..... 2012  
 Pembimbing,  
 NIP. ....

Gambar 1. Formulir Asistensi

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 1

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 1

**SEKOR > 77-90**

(A / A-)

Menguraikan pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya dengan benar dan lengkap.

**SEKOR > 65**

(B- / B / B+)

Menguraikan pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budayadengan benar

**SEKOR > 60**

(C / C+)

Menguraikan pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budayasebagian

**SEKOR > 45**

(D)

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

Menguraikan pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya. dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**( E )**

Tidak dapat Menguraikan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya.

Modul Pembelajaran tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya.

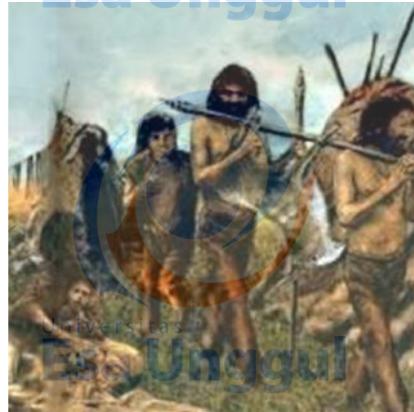
**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**1.1 Pengetahuan tentang Budaya Visual Indonesia, berbagai macam karakter budaya dari berbagai macam daerah dalam negara kesatuan Indonesia dan menjelaskan tentang berbagai macam pengaruh dari bangsa-bangsa asing hingga menimbulkan transformasi budaya.**

**1.1.1 Pengertian Budaya Visual Indonesia**

Budaya Visual Nusantara merupakan kajian teoritis tentang kekayaan Budaya Nasional Indonesia yang dapat diamati secara visual atau dengan unsur penglihatan (Indra mata), Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan Negara Kepulauan yang terbentang luas dari sabang sampai merauke telah memiliki budaya yang beragam berdasarkan karakter daerahnya-masing-masing. Hasil Budaya Nasional Indonesia tidak terlepas dari pengaruh para pengembara yang datang ke Indonesia pada zaman dahulu, Pada awalnya dapat dioprediksi bahwa masyarakat Indonesia ada kaitannya atau keturunan dari bangsa-bangsa di daerah sekitar Benua Asia.

Bangsa-bangsa tersebut secara periodik berdatangan kemudian menetap dan membentuk kelompok hingga melahirkan suatu perkampungan yang tersebar di berbagai pulau. Penetapan mereka di beberapa pulau tersebut akhirnya lama-kelamaan akan melahirkan suatu budaya hingga lahirnya peradaban di Indonesia, dalam perkembangannya budaya ini terus mengalami perkembangan seiring dengan masuknya bangsa-bangsa asing di Indonesia.



Gambar 2. Manusia Pra sejarah membawa hasil berburu



Gambar 3. Ornamen Pintu Gerbang



Gambar 4. Salah satu Relief Candi Borobudur



Gambar 5. Seni Kaligrafi menggunakan huruf arab



Gambar 6. Sekaten di Jogjakarta



Gambar 7. Alat transportasi sepeda



Gambar 8. Alat transportasi Mobil tempo dulu

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 2

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 2

**SEKOR > 77-90**

**( A / A-)**

Menguraikan Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain dengan benar dan lengkap.

**SEKOR > 65**

**(B- / B / B+)**

Menguraikan Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain dengan benar

**SEKOR > 60**

**(C / C+)**

Menguraikan Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain sebagian

**SEKOR > 45**

**( D )**

Menguraikan Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**( E )**

Tidak dapat Menguraikan Pengertian Tinjauan Model Sejarah Desain.

## 2.1 BUDAYA INDONESIA MEMASUKI MASA PRASEJARAH

### 2.1.1 Pengertian desain sebagai wujud budaya visual

Suatu usaha untuk memberikan cara pandang dalam menjabarkan tentang desain dari aspek kejadian-kejadian atau kronologi peradaban manusia yang melahirkan budaya (khususnya seni/desain) dalam rangka mensejahterakan kehidupan masyarakat. Pada awalnya lahirnya keberadaan desain didahului dengan lahirnya seni atau kesenian. Seni berkembang dahulu di masyarakat, walaupun beberapa fungsinya sudah mencakup atau tergolong dari kategori desain. Seni berkembang atas tuntutan kehidupan manusia sebagai pemuas kebutuhan rokhani manusia.

#### a. Zaman Pra Sejarah

Seni muncul dalam peradaban manusia purba sebagai pemuas kebutuhan rokhani. Seni yang berkembang pada waktu itu adalah seni lukis, dengan cara menggambar atau mencoret di dalam dinding gua. Obyek lukisan berupa hewan-hewan buruan yang menjadi salah satu buruannya untuk melangsungkan kehidupan.



Gambar 9. Lukisan pada dinding goa zaman prasejarah objek binatang buruan

Selain gambarnya hewan buruan pada perkembangan berikutnya mulai menggambar obyek manusia itu sendiri, hal ini tingkat pemikirannya mulai sudah terbentuk.



Gambar 10. Lukisan pada dinding goa zaman prasejarah objek binatang buruan

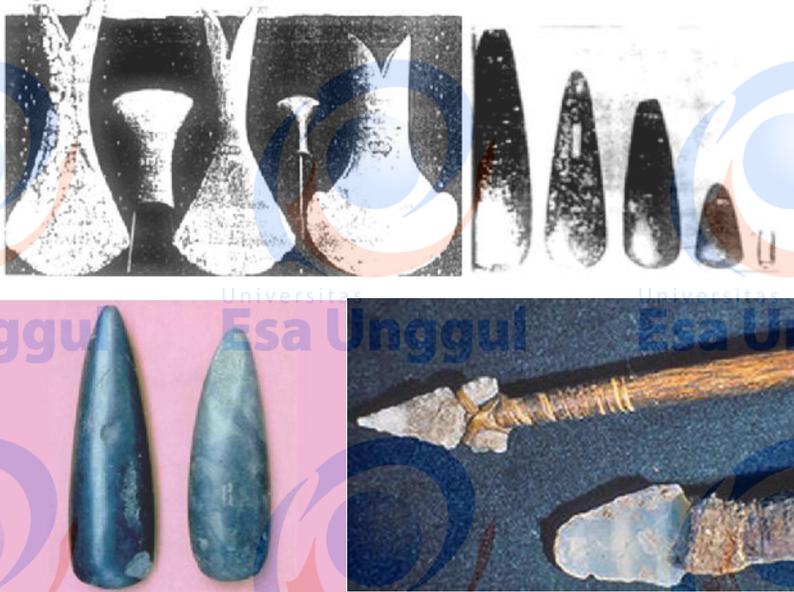
Pada tingkat yang lebih tinggi manusia sudah mulai memikirkan tentang perkawinan dan mempunyai keturunan atau keluarga, dari beberapa keluarga tersebut akhirnya membentuk perkampungan atau semacam kelurahan. Dari perkampungan ini akhirnya mereka memilih sebagai ketuanya yang sering disebut sebagai kepala suku atau ketua/kepala adat.

Dari perkampungan ini akhirnya mereka mempunyai tempat tinggal dan melahirkan suatu karya budaya baik bersifat aturan atau hukum berupa teks dan berupa kebendaan, Ritual keagamaan juga diberlakukan diantaranya animisme dan dinamisme. Beberapa budaya kebendaan itu diantaranya adalah alat-alat yang dipakai dalam menunjang kehidupan seperti kapak, tombak, periuk dan sebagainya.





Gambar 11. Manusia zaman purba mulai hidup berkelompok



Gambar 12. Peralatan bertani dan berburu yang digunakan manusia purba





Gambar 13. Peralatan sehari-hari manusia purba

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**

**PERTEMUAN 3**

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha.

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN**

**PERTEMUAN 3**

**SEKOR > 77-90**

**(A / A-)**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha dengan benar dan lengkap.

**SEKOR > 65**

**(B- / B / B+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha dengan benar

**SEKOR > 60**

**(C / C+)**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha sebagian.

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

**SEKOR > 45**

**( D )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha dengan tidak tepat.

**SEKOR < 45**

**( E )**

Tidak dapat Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha.

Modul Pembelajaran pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha.

**Desain Komunikasi Visual**  
**Universitas Esa Unggul**

### **3.1 Pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Hindu dan Budha**

#### **3.1.1 Budaya Indonesia Dipengaruhi Agama Hindu dan Agama Budha**

Peradaban Indonesia mulai tampak ketika munculnya kerajaan Hindu kali pertama di daerah Kutai Kalimantan Timur dengan nama Kerajaan Kutai, Munculnya kerajaan Kutai dipengaruhi oleh budaya hindu yang berasal dari daratan Asia hingga melahirkan peradaban baru yang ditandai dengan peran agama Hindu di dalamnya. Hasil kebudayaannya bisa mencakup dari dua aspek diantaranya berupa aspek norma atau aturan adat dan aspek kebendaan misalnya peralatan perang, relatan makan, candi serta bentuk lainnya. Dalam perkembangannya kerajaan Hindu berkembang di berbagai daerah misalnya Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Sumatra, Bali dengan nama-nama kerajaan seperti Taruma Negara, Sriwijaya, Mataram Hindu, Kediri, Singosari dan Majapahit. Masing-masing kerajaan melahirkan suatu pola hidup dengan didasari unsur keagamaan Hindu hasil budayanya adalah adanya ritual keagamaan dengan dibangun beberapa pura serta candi-candi sebagai tanda atau simbol sebagai makam raja yang terkenal. Corak atau motif dari candi ini dipengaruhi oleh budaya India dengan adanya relief candi ramayana dan Mahabharata.

Beberapa contoh dari hasil peninggalan budaya hindu seperti berikut ini :

- a. Batu Prasasti hasil pengaruh dari daerah wilayah daratan Asia

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara (DVB 613)*



Gambar 14. Batu Prasasti 1



Gambar 15. Batu Prasasti 2

- b. Candi sebagai peninggalan dimasa Hindu merupakan simbol dari makam raja terkenal.



Gambar 16. Candi Prambanan

Dikenal juga dengan nama Candi Roro Jonggrang, kompleks Candi Prambanan adalah kompleks Candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 Masehi. Berdasarkan prasasti Siwagrha, diketahui bahwa candi ini mulai dibangun sekitar tahun 850 masehi oleh Rakai Pikatan, dan terus dikembangkan dan diperluas oleh Balitung Maha Sambu, pada masa kerajaan Medang Mataram. Dari prasasti ini juga diceritakan bahwa Candi Prambanan dibangun sebagai persembahan kepada Trimurti (tiga dewa utama dalam Hindu), yakni Brahma, Wisnu, dan Siwa.



Gambar 17. Candi Dieng

Berada di pegunungan Dieng, Candi Dieng merupakan Candi Hindu beraliran Siwa yang diperkirakan dibangun pada akhir abad ke-8 hingga awal abad ke-9. Memiliki luas mencapai sekitar 1.8 x 0.8 km<sup>2</sup>, kompleks Candi Dieng dibagi dalam 3 kelompok dan 1 candi yang berdiri sendiri yang namanya diadopsi dari tokoh dalam kisah dalam Kitab Mahabarata, yakni kelompok Arjuna, kelompok Gatotkaca, kelompok Dwarawati dan Candi Bima.



Gambar 18. Patung Wisnu dan Garuda

Menggambarkan Dewa Wisnu duduk di atas burung Garuda menunjukkan peran Wisnu sebagai dewa pemelihara dunia dengan mengendalikan Wahananya (Garuda) untuk mengusir segala kejahatan yang mengganggu ketentraman dunia. Dalam mitologi Hindu, Garuda bersedia menjadi wahana Dewa Wisnu dengan imbalan mendapat kehidupan abadi dan berkedudukan lebih tinggi. Garuda melambangkan keberanian, pengusir kegelapan dan kejahatan.



Gambar 18. Makara berbentuk naga didepan pintu masuk Candi Kalasan

Naga Jawa merupakan motif penting dalam arsitektur Jawa. Naga Jawa digambarkan sebagai sesosok makhluk sakti berbentuk ular raksasa yang tidak memiliki kaki meskipun adakala diwujudkan mempunyai kaki . Naga Jawa memakai badhog atau mahkota di atas kepalanya. Terkadang Naga Jawa digambarkan juga memakai perhiasan anting dan kalung emas. Naga Jawa juga ditemui di beberapa relief candi. Naga di candi ini dinamakan Naga Taksaka yang bertugas menjaga candi. Umumnya ular naga dijadikan pola hias bentuk makara yaitu pipi tangga di kanan dan kiri tangga naik ke bangunan candi yang dibentuk sebagai badan dan kepala naga: mulut naga digambarkan terbuka lebar dan lidahnya menjulur keluar dalam wujud untaian manik-manik ataupun bentuk makara dengan naga yang menganga dengan seekor singa di dalam mulutnya. Hiasan semacam ini umum didapati di candi-candi di Jawa Tengah dan Yogyakarta. Sering pula wujud naga dipahat di bawah cerat yoni karena yoni selalu dipahat menonjol keluar dari bingkai bujur sangkar sehingga perlu penyangga di bawahnya. Fungsi naga pada bangunan candi atau pada yoni tampaknya erat kaitannya dengan tugas penjagaan atau perlindungan terhadap sebuah bangunan.



Gambar 19. Patung Gupala-Gupali



Gambar 20. Gapura Candi berbentuk kepala Raksasa

Budaya yang dipengaruhi oleh agama Budha juga melahirkan candi dengan corak yang berbeda; Cadi Budha terdapat relief yang menceritakan perjalanan Sidarta Gautama. Candi yang terkenal adalah Borobudur, Mendut dan Pawon.



Gambar 21. Candi Borobudur



Gambar 22. Candi Pawon



Gambar 23. Candi Mendut

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**

**PERTEMUAN 4**

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN**

**PERTEMUAN 4**

**SEKOR > 77-90**

**( A / A-)**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

**(B- / B / B+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam dengan benar

**SEKOR > 60**

**(C / C+)**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam sebagian

**SEKOR > 45**

**( D)**

Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**( E)**

Tidak dapat Menguraikan pengertian dan pemahaman Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam.

Modul Pembelajaran pengertian dan pemahaman mengenai Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam.

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**4.1 Pengertian dan pemahaman mengenai Budaya Indonesia Memasuki Masa Islam**

**4.1.1 Budaya Indonesia Dipengaruhi Agama Islam**

Peradaban Indonesia dipengaruhi dengan unsur agama Islam ketika runtuhnya kerajaan Majapahit, Munculnya kerajaan Demak di Jawa Tengah dipengaruhi oleh budaya Islam yang berasal dari daratan Timur Tengah hingga melahirkan peradaban baru yang ditandai dengan peran agama Islam di dalamnya. Hasil kebudayaannya bisa mencakup dari dua aspek diantaranya berupa aspek norma atau aturan adat dan aspek kebendaan misalnya peralatan perang, peralatan makan, masjid serta bentuk lainnya. Dalam perkembangannya kerajaan Islam berkembang di berbagai daerah misalnya Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dengan nama-nama kerajaan seperti Mataram serta kerajaan-kerajaan kecil yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia hingga masuknya penjajah.

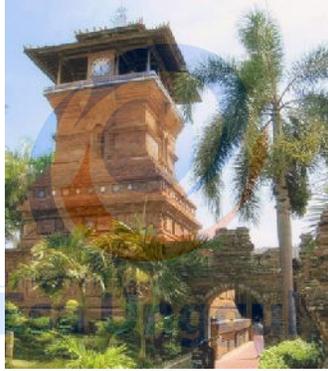
Masing-masing kerajaan melahirkan suatu pola hidup dengan didasari unsur keagamaan Islam di dalamnya sebagai suatu adat daerah, Hasil budayanya adalah adanya ritual keagamaan dengan dibangun beberapa masjid yang terkenal di berbagai kota misalnya Masjid Demak, Masjid Keraton Yogyakarta. Beberapa contoh dari hasil peninggalan budaya

hindu seperti berikut ini :

Masjid, Ritual Sekaten, Kaligrafi serta yang lainnya



Gambar 24. Masjid Demak



Gambar 25. Masjid Menara Kudus(1549)



Gambar 26. Masjid Agung Banten (1552-1570)



Gambar 27. Masjid Raya Baiturrahman, Banda Aceh



Gambar 28. Seni Kaligrafi huruf arab



Gambar 29. Seni Kaligrafi huruf arab pada logam



Gambar 30. Seni Kaligrafi huruf arab pada kayu



Gambar 31. Pertunjukan Wayang Kulit Jimat Kalimasada



Gambar 32. Acara Grebek Sekaten

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 5

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami pengertian Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 5

**SEKOR > 77-90**

**( A / A- )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

**( B- / B / B+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial dengan benar

**SEKOR > 60**

**( C / C+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial sebagian

**SEKOR > 45**

**( D )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**( E )**

Tidak dapat Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial

Modul Pembelajaran pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial.

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**5.1 Pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Penjajahan Kolonial**

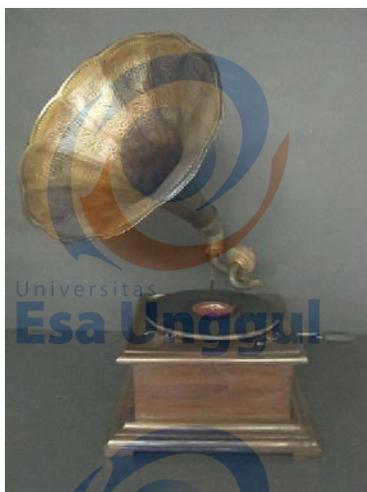
**5.1.1 Budaya Indonesia Dipengaruhi Kebudayaan para Penjajah**

Dalam perkembangannya Kebudayaan Indonesia telah dipengaruhi oleh bangsa lain ketika bangsa lain itu mulai menjajah di Indonesia, Munculnya para penjajah di Indonesia yang terdiri dari berbagai negara diantaranya Portugis, Belanda, Inggris, dan Jepang telah mempengaruhi dan bertransformasi dengan budaya lokal hingga melahirkan budaya baru yang kebarat-baratan. Hasil kebudayaannya bisa mencakup dari dua aspek diantaranya berupa aspek norma atau aturan adat dan aspek kebendaan misalnya peralatan perang, relatan makan, pakaian, gaya hidup serta lainnya, Hasil kebudayaan barat tersebut tampak pada kehidupan sehari-hari di rumah Gubernur Jendral yang menguasai Indonesia. Peralatan-peralatan kantor yang didatangkan dari negaranya dipasang dan displikasikan dalam mendukung kehidupan di tempat mereka berkuasa Hasil kebudayaan tersebut diantaranya Gedung atau bangunan, peralatan rumah tangga dan kantor, transportasi serta pakaian serta asesoris pendukung gaya hidup, Hasil ini terus mengalami perkembangan menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada di dunia barat dan efeknya di bawah ke Indonesia.

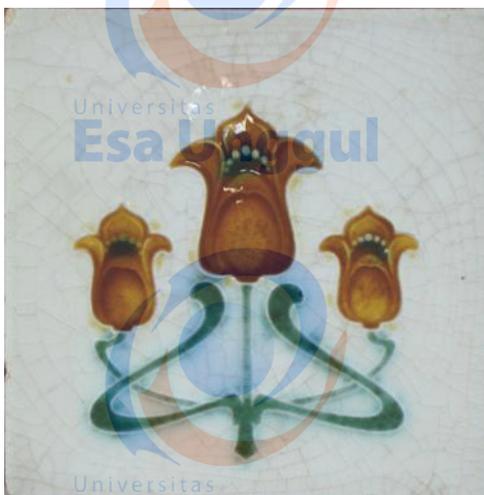
Beberapa contoh hasil transformasi budaya dari penjajah diantaranya seperti gambar berikut ini :



Gambar 32. Tempat tidur



Gambar 33. Mesin pemutar musik Gramophone



Gambar 34. Proslen



Gambar 35. Sepeda



Gambar 36. Sepeda Motor



Gambar 37. Telepone



Gambar 38. Mobil



Gambar 39. Gedung Sate Bandung



Gambar 40. Gedung Lawang Sewu Semarang



Gambar 41. Gedung Gereja Immanuel



Gambar 42. Tandu

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 6

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 6

**SEKOR > 77-90**

**( A / A- )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

**( B- / B / B+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan dengan benar

**SEKOR > 60**

**( C / C+ )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan sebagian

**SEKOR > 45**

**( D )**

Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**( E )**

Tidak dapat Menguraikan pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan.

Modul Pembelajaran pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan.

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**6.1 Pengertian dan pemahaman tentang Budaya Indonesia Memasuki Masa Kemerdekaan**

**6.1.1 Budaya Indonesia dalam masa Kemerdekaan dan Modernisasi**

Setelah mengalami kemerdekaan Indonesia memasuki tahap pembangunan segala bidang dengan melakukan modernisasi dalam segala aspek, Modernisasi yang dilakukan sedikit banyak mengundang budaya asing masuk di dalamnya melalui penerapan teknologi bagi kehidupan masyarakat. Hasil kebudayaannya bisa mencakup dari dua aspek diantaranya berupa aspek norma atau aturan adat dan aspek kebendaan misalnya peralatan perang, peralatan makan, pakaian, gaya hidup serta lainnya, Masuknya kebudayaan dari manca negara dalam kehidupan masyarakat didukung dengan perangkat teknologi yang mulai diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat. Tidak sedikit budaya Indonesia mengalami kelunturan ketika memasuki modernisasi dalam kehidupan, bahkan beberapa dibiarkan saja dianggap ketinggalan zaman, Hasil kebudayaan tersebut diantaranya Gedung atau bangunan, peralatan rumah tangga dan kantor, transportasi serta pakaian serta asesoris pendukung gaya hidup.

Beberapa contoh hasil transformasi budaya dari penjajah diantaranya seperti gambar berikut ini :



Gambar 43. Budaya Diskon



Gambar 44. Budaya FastFood



Gambar 45. Budaya Lif Style



Gambar 46. Budaya Peragaan busana mode



Gambar 47. Budaya Shopping di Mall



Gambar 48. Budaya Busana mini

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 7

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 7

#### **SEKOR > 77-90**

( A / A- )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

#### **SEKOR > 65**

( B- / B / B+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

#### **SEKOR > 60**

( C / C+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

#### **SEKOR > 45**

( D )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

#### **SEKOR < 45**

( E )

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**7.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

**7.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

- a. Masa Pra sejarah
- b. Masa Pengaruh Hindu dan Budha
- c. Masa Pengaruh Islam
- d. Masa Pengaruh Penjajahan
- e. Masa Kemerdekaan dan globalisasi

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 8

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 8

**SEKOR > 77-90**

( A / A- )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

( B- / B / B+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

( C / C+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

( D )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

( E )

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

**8.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

**8.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

1. Masa Pra sejarah

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN  
PERTEMUAN 9**

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN  
PERTEMUAN 9**

**SEKOR > 77-90**

**( A / A-)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

**SEKOR > 65**

**(B- / B / B+)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

**(C / C+)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

**(D)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**(E)**

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

## **9.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

### **9.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

2. Masa Pengaruh Hindu dan Budha

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**

**PERTEMUAN 10**

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN**

**PERTEMUAN 10**

**SEKOR > 77-90**

( A / A-)

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

( B- / B / B+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

( C / C+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

( D )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

( E )

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual**  
**Universitas Esa Unggul**

## **10.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

### **10.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengamatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

3. Masa Pengaruh Islam

### **KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**

#### **PERTEMUAN 11**

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 11

**SEKOR > 77-90**

( A / A-)

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

(B- / B / B+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

(C / C+)

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

( D )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

( E )

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual**  
**Universitas Esa Unggul**

**11.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

**11.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

4. Masa Pengaruh Penjajahan

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**

**PERTEMUAN 12**

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN**

**PERTEMUAN 12**

**SEKOR > 77-90**

**( A / A- )**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

**SEKOR > 65**

**( B- / B / B+ )**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

(C / C+)

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

(D)

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

(E)

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

## **12.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

### **12.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

5. Masa Kemerdekaan

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

## KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

### PERTEMUAN 13

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

## EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

### PERTEMUAN 13

#### **SEKOR > 77-90**

( A / A- )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

#### **SEKOR > 65**

( B- / B / B+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

#### **SEKOR > 60**

( C / C+ )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

#### **SEKOR > 45**

( D )

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

#### **SEKOR < 45**

( E )

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia  
**Desain Komunikasi Visual**  
**Universitas Esa Unggul**

**13.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

**13.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

6. Masa globalisasi

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**  
**PERTEMUAN 14**

Mahasiswa mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN**  
**PERTEMUAN 14**

**SEKOR > 77-90**

**( A / A-)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar dan lengkap

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

**SEKOR > 65**

**(B- / B / B+)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan benar

**SEKOR > 60**

**(C / C+)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia sebagian

**SEKOR > 45**

**(D)**

Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia dengan tidak tepat

**SEKOR < 45**

**(E)**

Tidak dapat Menguraikan pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia.

Modul Pembelajaran pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia

**Desain Komunikasi Visual  
Universitas Esa Unggul**

## **14.1 Pengertian, pemahaman dan mampu mempresentasikan masalah Budaya Indonesia**

### **14.1.1 Presentasi Mahasiswa dalam topik Budaya Nasional Indonesia**

Setiap mahasiswa mencoba membahas salah satu topik dalam kebudayaan nasional Indonesia, Pembahasan berbentuk makalah yang digali dari berbagai macam sumber, baik pengamatan langsung maupun dengan pengmatan tidak langsung berupa literatur yang terkait dengan topik permasalahannya. Dipresentasikan di dalam kelas dan didiskusikan dengan para peserta lainnya termasuk mengundang pertanyaan-pertanyaan dari peserta. Setiap pertemuan berikutnya terdiri dari 3 orang mahasiswa yang mempresentasikan secara bergiliran, Topik permasalahan yang diangkat adalah perkembangan kebudayaan

*Modul Praktikum Budaya Visual Nusantara(DVB 613)*

Indonesia yang terus bertransformasi dan mengalami perkembangan dari beberapa periode diantaranya :

7. Masa 4.0

