







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Mata Kuliah	: METODOLOGI DESAIN	Tanggal	: 27 November 2023
Kode MK	: DKV206	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3	Semester	: 4
	P (Praktik/Praktikum) : 0 S (Seminar) : 0		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Dr. Sri Wahyuning Septarina, M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DKV-CPL-08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.			
	23-DKV-CPMK-071	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.			
	23-DKV-CPMK-081	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)				
	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.			
	23-DKV-SCPMK-0711	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.			
	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK				
		23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0711	23-DKV-SCPMK-0811	
	23-DKV-CPMK-041	√			
	23-DKV-CPMK-071		√		
	23-DKV-CPMK-081			√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Observasi (Praktik, Proyek, Hasil Analisis)	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-071	23-DKV-SCPMK-0711	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	Observasi (Proyek) Partisipasi (Keaktifan) Tes (Tertulis)	40% 30% 30%
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CPMK-081	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Unjuk Kerja (Presentasi) Partisipasi (Keaktifan, Kuis, Kemampuan Literasi)	50% 50%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini akan membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang dasar metode perancangan dan metode penelitian desain. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pola pikir, nilai- nilai serta tahapan dari <i>universal method of design</i> termasuk di dalamnya <i>design thinking</i> . Pada akhir mata kuliah Metodologi Desain mahasiswa diharuskan mempresentasikan hasil simulasi penggunaan tahapan metode perancangan yang ditunjang dengan kemampuan analisis dan intuisi dalam konsep karya desain yang inovatif pada studi kasus yang riil. Selain dalam bentuk presentasi, mahasiswa juga akan menuangkan hasil penelitian desain yang telah dilakukannya dalam bentuk tulisan ilmiah.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Lingkup Metodologi Desain 2. Kategori Metodologi Desain 3. Proses Desain & Berfikir Dalam Desain 4. Metode Pengambilan Data 5. <i>Moodboard</i> dalam Proses Desain 6. UTS 7. Metode Analisis Eksplorasi 8. Strategi Desain 9. Proses Berpikir Desain (<i>Design Thinking</i>) 10. Tema Riset Desain Komunikasi Visual 11. UAS 			
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambrose, Gavind & Harris, Paul. 2010. Design Thinking. Swiss. AVA Publishing SA. 2. Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011. 3. Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 4. Lawson, B. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desainer. Yogyakarta: Jalasutra. 			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan untuk menjelaskan ruang lingkup metodologi desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Ruang Lingkup Metodologi Desain	
2	Kemampuan untuk menjelaskan kategori metodologi desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Kategori Metodologi Desain	5
3	Kemampuan untuk menerapkan proses desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Proses Desain	5
4					a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: Problem Based Learning		
5	Kemampuan untuk menjelaskan metode pengambilan data.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Metode Pengambilan Data	
6	Kemampuan untuk menerapkan moodboard dari proses desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Pembuatan <i>Moodboard</i>	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik		<i>Moodboard</i> Proses Desain	10
7							
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan untuk menjelaskan metode analisis eksplorasi.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Metode Analisis Eksplorasi	
10	Kemampuan untuk menjelaskan strategi desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi		Strategi Desain	5
11	Kemampuan untuk menerapkan proses berpikir desain.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Pembuatan <i>Moodboard</i>	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik		Proses Berpikir Desain (<i>Design Thinking</i>)	
12							
13	Kemampuan untuk menerapkan tema riset desain komunikasi visual.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Pembuatan <i>Moodboard</i>	Edukatif Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik		Tema Riset Desain Komunikasi Visual	10
14							



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
15							
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						