







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

SPT-I/XXX/XXX

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

Mata Kuliah	Penelitian Desain Grafis		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV314		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)	1		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
(Ratno Suprpto, S.Sn., 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	
	CPL07	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		
	CPL08	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.
	CPL09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	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.
	23-DKV-CPMK--091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	23-DKV-CPMK--092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0712	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi desain grafis
	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-SCPMK-0712	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-0921
23-DKV-CPMK--071	√			
23-DKV-CPMK--081		√		
23-DKV-CPMK--091			√	
23-DKV-CPMK--092				√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK--071	23-DKV-SCPMK-0712	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi desain grafis	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CPMK-081	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	-Praktik/obeservasi	20
				-Project	40
				-Partisipasi	20
				-Kuiz	20
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-092	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	-Praktik/observasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari tentang penelitian desain grafis yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis prinsip-prinsip desain grafis, serta menerapkannya dalam praktik desain. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari penelitian desain grafis serta membahas topik-topik seperti tren desain grafis, penggunaan teknologi dalam desain, dan dampak desain grafis terhadap masyarakat. Selain itu, penelitian desain grafis juga dapat membahas tentang pengembangan alat dan teknologi baru yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas desain grafis. Penelitian ini juga dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana desain grafis dapat diintegrasikan ke dalam berbagai bentuk media, termasuk media cetak dan digital. Dalam penelitian desain grafis, metodologi yang digunakan dapat bervariasi tergantung pada tujuan penelitian dan jenis data yang dikumpulkan. Metode yang umum digunakan meliputi wawancara, survei, observasi, dan analisis data kualitatif, kuantitatif dan metode campuran.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar penelitian Desain dan jenis-jenis penelitian 2. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan 3. Research Problem and Problem Statement dalam penelitian desain 4. Kajian Pustaka dalam konteks penelitian 5. Teknik pengumpulan data dan menganalisis data 6. Kategori metode desain 7. Literasi visual untuk Desain Grafis 8. Proses Berpikir Desain (Design Thinking) 9. Model Analisa Penelitian Desain 10. Metode berfikir dalam desain dan menerapkan metode pengambilan keputusan 11. Moodboard dalam proses desain 12. Sistematika Penulisan Dalam Penelitian Desain Grafis 				
Pustaka	Utama				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																				
	1. Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. Metodologi Penelitian Seni . Semarang: Cipta Prima Nusantara. 2. Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 3. Sumartono. 2017. Metodologi Peneletian Kualitatif Seni Rupa dan Desain . Jakarta: Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan. 4. Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual . 5. Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo 6. Lawson, B. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desainer. Yogyakarta: Jalasutra 7. Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers 8. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. 9. Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA																			
	Pendukung																			
	1. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi.																			
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:																		
	Slide PPT	Komputer/Laptop																		
Dosen Pengampu	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds																			
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																			
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20	Ujian Akhir Semester	20	Presensi/Kehadiran	5	Tugas	20	Project	20	Kuis	5	Diskusi Kelas	5	...	
	Komponen Penilaian	Bobot																		
	Ujian Tengah Semester	20																		
	Ujian Akhir Semester	20																		
	Presensi/Kehadiran	5																		
	Tugas	20																		
	Project	20																		
	Kuis	5																		
	Diskusi Kelas	5																		
...																				

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 menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi desain grafis	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Ruang lingkup Metodologi Penelitian Pustaka: Sugiyono. Metode Pengantar Penelitian desain Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. Materi: Jenis-jenis penelitian Pustaka: Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.	
2	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi desain grafis	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. Materi: Jenis-jenis penelitian Pustaka: Sugiyono. Metode	5%

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)			(7)	
						Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.	
3	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi desain grafis	a. Ketepatan analisisb. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<i>Research Problem and Problem Statement</i> dalam Penelitian Desain. Pustaka: Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual .	5%
4	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisisb. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Tujuan dan Fungsi Daftar Pustaka dalam Penelitian Desain Materi: Teori-teori yang relevan untuk penelitian desain Pustaka: Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. Metodologi Penelitian Desain	5%

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)	
						Komunikasi Visual	
5	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Teknik pengumpulan data Pustaka: Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. Materi: Teknik analisis data Pustaka: Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.	5%
6	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran:		Materi: Kategori metode desain Pustaka: Sarwono, J.	5%

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)	
				<i>Problem Based Learning</i>		2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi	
7	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Model Literasi visual Pustaka: Hattwig, Denise, dkk, Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning, 2013, Jurnal Portal, Vol 13 No 1. hal 61-89	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Me (BOBOT PENILAIAN 15%)						
9	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Model Literasi visual Pustaka: Hattwig, Denise, dkk, Visual literacy standards in higher	5%

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)	
						education: New opportunities for libraries and student learning, 2013, Jurnal Protal, Vol 13 No 1. hal 61-89	
10	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Emphatize dan Define Pustaka: Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA	5%
11	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka:	5%

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)	
						Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA	
12	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka: Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA	5%
13	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Closure & Materi: proses dan metode berfikir dalam desain	5%

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)	
						Pustaka: Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.	
14	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Materi: Moodboard dalam proses desain Pustaka: Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA	5%
15	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Sistematika Penulisan Dalam Penelitian Desain Grafis	5%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI 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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	<i>Luring (5)</i>	<i>Daring (6)</i>	(7)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): (BOBOT PENILAIAN 20%)						