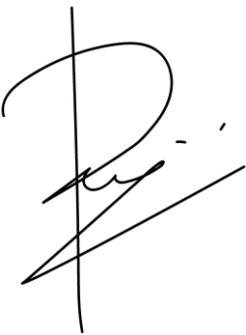


Mata Kuliah	Penelitian Desain Interaktif		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV334		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	2	Semester	6
	S (Seminar)	1		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan	
				
Desi Dwi K., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., 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-06	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.			
23-DKV-CPL-09		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 tanggung jawabnya; 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--041		Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.			
23-DKV-CPMK-062		Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.			
23-DKV-CPMK-071		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.			
23-DKV-CPMK-072		Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.			
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-0411		Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.			
23-DKV-SCPMK-0623		Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.			
23-DKV-SCPMK-0714		Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif			
23-DKV-SCPMK-0721		Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.			
23-DKV-SCPMK-0921		Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0623	23-DKV-SCPMK-0714	23-DKV-SCPMK-0721	23-DKV-SCPMK-0921
23-DKV-CPMK--041	√				
23-DKV-CPMK-062		√			
23-DKV-CPMK-071			√		
23-DKV-CPMK-072				√	
23-DKV-CPMK-092					√

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK--041	23-DKV-CPMK--041	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.	Presentasi	10%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-CPMK-062	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi desain media interaktif.	Studi Kasus	20%
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-071	23-DKV-CPMK-071	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Studi Kasus	20%
	23-DKV-CPMK-072	23-DKV-CPMK-072	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital.	Studi Kasus	30%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-092	23-DKV-CPMK-092	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif.	Project	20%

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Penelitian Desain Interaktif memperkaya mahasiswa dengan pengetahuan tentang dasar metode perancangan dan metode penelitian untuk bidang desain Interaktif. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan aspek fundamental dan tahapan desain interaksi dari <i>Universal Method of Design</i> . Mahasiswa juga akan mempelajari berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam tahapan desain yang berbeda seperti; <i>Design Thinking, Wizard of Oz, Low and High Fidelity Prototype</i> , dan lainnya. Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa diharuskan mempresentasikan hasil simulasi penggunaan metode perancangan yang ditunjang dengan kemampuan analisa dalam konsep karya desain interaktif. 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. Desain Interaksi dan Konsep Interaksi 2. Metode Penelitian Desain Interaksi 3. Identifikasi kebutuhan user 4. Proses pengembangan alternatif dan prototype desain 5. Evaluasi dan User Test
--	--

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER											
Pustaka	Utama										
	Octavia, J. R., Yogasara, T., Theresia, C., & Theopilus, Y. (2020). <i>Desain Interaksi: Fundamental dan Proses</i> . Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). <i>Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches</i> . Sage publications										
	Pendukung										
	Martin, B., Hanington, B., & Hanington, B. M. (2012). <i>Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions</i> . Rockport Pub.										
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:										
	Figma Microsoft Office										
	Perangkat Keras:										
	Laptop										
Dosen Pengampu											
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>30%</td> </tr> <tr> <td>Tugas Presentasi</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>40%</td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	30%	Tugas Presentasi	10%	Project	40%
	Komponen Penilaian	Bobot									
	Ujian Tengah Semester	20%									
	Ujian Akhir Semester	30%									
Tugas Presentasi	10%										
Project	40%										

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 konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban 23-DKV-SCPMK-0411	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain interaksi dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami aspek sosial dan kognitif dalam interaksi, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 1: Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Pengertian desain interaksi User Experience Usability 	3%
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif 23-DKV-SCPMK-0623	Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi produksi dalam desain media interaktif dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami teknologi produksi dalam desain media interaktif, Bentuk penilaian: Kuis	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 2: Proses desain dan konseptualisasi interaksi <ul style="list-style-type: none"> Proses desain interaksi Memahami Interaksi Model konseptual Interaksi dalam media interaktif 	3%
3	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif 23-DKV-SCPMK-0714	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu:		Pertemuan 3: Aspek sosial dan kognitif pengguna dalam interaksi <ul style="list-style-type: none"> Aspek sosial Aspek kognitif 	3%

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)	
				TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
4	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni 23-DKV-SCPMK-0721	Mahasiswa mampu menerapkan nilai humaniora dalam konteks desain interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan nilai humaniora, Bentuk penilaian: Proyek		Bentuk pembelajaran: Online via Zoom Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	Pertemuan 4: Interaksi dan Interface media interaktif <ul style="list-style-type: none"> Tipe interaksi Pengguna Tipe User Interface 	3%
5	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi 23-DKV-SCPMK-0921	Mahasiswa mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data dalam konteks desain interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 5: Identifikasi kebutuhan dalam Media Interaktif <ul style="list-style-type: none"> Mengapa perlu dilakukan identifikasi kebutuhan Cara identifikasi kebutuhan Cara memilih responden Metode identifikasi kebutuhan 	4%
6	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban 23-DKV-SCPMK-0411	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain interaksi dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami aspek sosial dan kognitif dalam interaksi,	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas		Pertemuan 6: Kebutuhan dan karakteristik user	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)	
			Bentuk penilaian: Kuis	Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik User Jenis kebutuhan user User Persona 	
7	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif 23-DKV-SCPMK-0623	Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi produksi dalam desain media interaktif dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami teknologi produksi dalam desain media interaktif, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 7: Studi Kasus Penelitian Desain <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan topik dan objek studi kasus Cara membuat proposal Penelitian 	4%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi desain media interaktif. (Studi Kasus: Pembuatan proposal penelitian secara berkelompok). Bobot 20%.						
9	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif 23-DKV-SCPMK-0714	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, Bentuk penilaian: Proyek	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 9: Perancangan konsep desain interaktif <ul style="list-style-type: none"> Perancangan Konseptual Desain konkret/fisik. 	3%

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)	
10	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni 23-DKV-SCPMK-0721	Mahasiswa mampu menerapkan nilai humaniora dalam konteks desain interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan nilai humaniora, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 10: Skenario dan Task Analysis <ul style="list-style-type: none"> Penggunaan skenario Use Case Storyboard Hierarchical Task Analysis 	3%
11	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi 23-DKV-SCPMK-0921	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data dalam konteks desain interaktif 	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data, Bentuk penilaian: Kuis	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 11: Prototipe <ul style="list-style-type: none"> Pengertian prototipe Jenis Prototipe Prototyping tools 	4%
12	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban 23-DKV-SCPMK-0411	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain interaksi dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami aspek sosial dan kognitif dalam interaksi, Bentuk penilaian: Tugas		Bentuk pembelajaran: Online via Zoom Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning Estimasi waktu:	Pertemuan 12: Evaluasi Penelitian Desain Interaktif <ul style="list-style-type: none"> Mengapa harus evaluasi Tipe evaluasi 	3%

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)	
					TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		
13	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif 23-DKV-SCPMK-0623	Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi produksi dalam desain media interaktif dengan tepat	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami teknologi produksi dalam desain media interaktif, Bentuk penilaian: Proyek	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 13: Framework Desain <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian framework • DECIDE framework • Design Thinking framework • Double Diamond framework 	4%
14	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif 23-DKV-SCPMK-0714	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi media interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, Bentuk penilaian: Tugas	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 14: Publikasi penelitian: Jurnal <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa harus publikasi penelitian • Jenis publikasi penelitian • Cara sitasi • Tools penelitian (zotero, dll) 	3%

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)	
15	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni 23-DKV-SCPMK-0721	Mahasiswa mampu menerapkan nilai humaniora dalam konteks desain interaktif	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menerapkan nilai humaniora, Bentuk penilaian: Proyek	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pertemuan 15: Publikasi penelitian: Seminar <ul style="list-style-type: none"> • Apa itu seminar • Perancangan Poster Penelitian • Pembuatan power point • Teknik Presentasi 	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (Project: Pembuatan draft jurnal dari karya yang dirancang secara berkelompok). Bobot 30%						