	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
METODE DESAIN	9024103065		3		28 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Ainun Majid, S.Sn., M.A.	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain berdasarkan proses beperpikir desainer (design thinking) dan bagaimana desainer berpikir secara kreatif dalam memecahkan permasalahan desain berdasarkan teori-teori desain yang telah dipelajari sebelumnya. Proses berpikir desainer disampaikan dalam bentuk teori design thinking yang kemudian diterapkan dalam suatu gagasan untuk memecahkan permasalahan desain.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu memahami Proses Berpikir Desain dan Metode Berfikir dalam Desain
CPMK-2	Mampu memahami ruang lingkup Metode Desain
CPMK-3	Mampu memahami Kategori Metode Desain
CPMK-4	Mampu memahami wawasan dan lingkup tema riset yang berhubungan dengan DKV
CPMK-5	Mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-7	CPL-2
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3	✔	
CPMK-4	✔	
CPMK-5		✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1			✔			✔	✔	✔			✔	✔	✔			
CPMK-2	✔															
CPMK-3		✔														
CPMK-4														✔	✔	✔
CPMK-5				✔	✔				✔	✔						

Pustaka

Utama :

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.
5. Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
6. Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Baverly, MA: Rockport Publishers.

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengidentifikasi tujuan, struktur, dan rencana pembelajaran semester mata kuliah Manajemen Desain serta menjelaskan relevansi materi dalam konteks studi Desain Komunikasi Visual.	1. Mampu menyebutkan minimal 3 topik utama yang akan dipelajari selama semester 2. Mampu menjelaskan hubungan antara manajemen desain dengan karir di industri DKV	mahasiswa mampu menuliskan refleksi singkat tentang ekspektasi dan tujuan pribadi dalam mengikuti mata kuliah ini	Ceramah dan tanya jawab. Media Powepoint.			5%
2	Menjelaskan konsep dasar manajemen (POAC) dan mengaplikasikannya dalam studi kasus desain sederhana.	1. Mampu menjelaskan 4 fungsi manajemen (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) beserta contoh penerapannya dalam proyek DKV 2. Mampu menganalisis studi kasus sederhana menggunakan kerangka POAC	Mahasiswa menyusun analisis tertulis terhadap studi kasus yang diberikan, mengidentifikasi fungsi POAC yang terlibat.	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
3	Mengidentifikasi peran dan tanggung jawab manajemen dalam industri desain serta menyusun rencana peningkatan efisiensi proses desain.	1. Mampu mengidentifikasi minimal 3 peran manajemen dalam alur kerja studio/agensi desain 2. Mampu menyusun rencana tertulis untuk meningkatkan efisiensi salah satu tahapan proses desain	Mendeskripsikan Lingkup Proses Desain dengan baik	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%

4	Memahami dan mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian	Dapat mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	Mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
5	Memahami dan mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian	Dapat mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	Mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
6	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapakan moodboard	Mendeskripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
7	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapakan moodboard	Mendeskripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
8	Ujiang Tengah Semester	Ujiang Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Ujiang Tengah Semester			15%
9	Memahami Metode Analisis untuk Eksplorasi dan Evaluasi	1. Dapat mendeskripsikan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi 2. Dapat menerapkan konsep analisis brainstorming Synectics SWOT dan Cost-benefit Analysis	Mendeskripsikan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
10	Mampu memahami dan menerapkan Strategi-strategi Desain	Dapat mendeskripsikan strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain	Mendeskripsikan strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
11	Mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking).	Dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
12	Mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking).	Dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%
13	Mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking).	Dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint			5%

14	Memahami Wawasan & lingkup tema riset yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual	1. Dapat mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Dapat mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial	Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual	Ceramah dan praktikum, Powepoint			5%
15	Memahami Wawasan & lingkup tema riset yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual	1. Dapat mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Dapat mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial	Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial	Ceramah dan praktikum, Powepoint			5%
16	Memahami Wawasan & lingkup tema riset yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual	1. Dapat mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Dapat mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial	Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual	Ceramah dan praktikum, Powepoint			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.