



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																				
Metode Penciptaan Desain	9024102029		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	13 Desember 2025																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																					
						MARSUDI																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																										
	Matrik CPL - CPMK																																										
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 80%; text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>								CPMK																																		
	CPMK																																										
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																										
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>								CPMK	Minggu Ke																		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK	Minggu Ke																																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain. Bahan kajian yang disampaikan adalah proses berpikir desainer, cara berpikir kreatif dan beberapa metode penciptaan desain dengan strategi teori dan praktek																																										
Pustaka	Utama :																																										
	1. John C. Jones. 1992. Design Methods. Wiley 2. John Bowers. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. John Wiley & Sons 3. Sutrisno, Hadi. 1990. Metodology research, Jilid 1 & 2. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset 4. Gustami, Sp 2007. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya. Yogyakarta: Prasistwa. 5. Best, K. 2006. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. Laussane. Ava Publishing. 6. Leonard, N.&G. Ambrose. 2012. Design Research: Investigation for Successful Creative Solution, Basic Graphic Design 02. Laussane. Ava Publishing. 7. Sarwono, J&H. Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 7. Holston, D. 2011. The Strategic Designers: Tools and technique for managing the design process. Cincinnati: FW Media.																																										
	Pendukung :																																										
Dosen Pengampu	Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.																																										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																				
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																						
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																				

1	Penjelasan mengenai :a) Tujuan mata Kuliahb) Definisi & Ruang lingkup Mata kuliahc) Kebijakan pelaksanaan perkuliahand) Tugas & Kebijakan Penilaian e) Buku ajar dan sumber belajar yang wajib digunakanf) Hal-hal yang esensial dalam pelaksanaan perkuliahan	1. Mahasiswa mampu mendefinisi pengertian Metode Penciptaan Desain.2. Mahasiswa mampu mengetahui ruang lingkup Metode Penciptaan Desain.		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint. 2 X 50			0%
2	Memahami Kategori Metode Desain	Mahasiswa mampu memahami katregori Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru.		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
3	Memahami Proses Desain dan Metode Berfikir dalam Desain	1.Mahasiswa mampu memahami lingkup proses desain 2.Mahasiswa mampu memahami peranan Design Thinking serta manfaat penerapannya pada kehidupan sehari-hari.		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
4	Memahami dan mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dari Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
5	Memahami Metode Analisis untuk Eksplorasi dan Evaluasi	1.Mahasiswa mampu memahami Metode Analisis untuk Eksplorasi dan Evaluasi 2.Mahasiswa mampu menerapkan konsep analisis brainstorming Synectics SWOT dan Cost-benefit Analysis.		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
6	Mampu memahami dan menerapkan Strategi-strategi Desain.	Mahasiswa dapat memahami dan mampu memilih strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%

7	Memahami Wawasan & lingkup tema riset yang berhubungan dengan Desain Grafis/DKV	1.Mahasiswa mampu mengenali lingkup kajian penelitian di Desain Grafis/DKV 2.Mahasiswa mampu memahami konteks tema yang bersifat komersial dan sosial		Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 X 50			0%
8	UTS			2 X 50			0%
9	Memahami Wawasan & lingkup tema riset yang berhubungan dengan Desain Grafis/DKV (Lanjutan)	1.Mahasiswa mampu mengenali lingkup kajian penelitian di Desain Grafis/DKV 2.Mahasiswa mampu memahami konteks tema yang bersifat komersial dan		Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 X 50			0%
10	Memahami Problem Seeking dan Problem Solving	1.Mahasiswa mampu menemukan permasalahan dalam lingkup kajian penelitian di Desain Grafis/DKV 2.Mahasiswa mampu menemukan solusi permasalahan dalam lingkup kajian penelitian di Desain Grafis/DKV		Ceramah dan praktikum, Powepoint 2 X 50			0%
11	Mampu menerapkan Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif	1.Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menerapkan 2.Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif ke dalam proyek desain		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
12	Mampu menerapkan Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif	1.Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menerapkan 2.Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif ke dalam proyek desain		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%

13	Mampu menerapkan Matriks SWOT, 5W 1H, dan Framing pada analisis data.	1.Mahasiswa mampu memahami pengertian SWOT dan Matriks-nya 2.Mahasiswa mampu menerapkan Matriks SWOT, 5W 1H, dan Framing sebagai cara untuk menentukan strategi desain		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
14	Mampu menerapkan Matriks SWOT, 5W 1H, dan Framing pada analisis data.	1.Mahasiswa mampu memahami pengertian SWOT dan Matriks-nya 2.Mahasiswa mampu menerapkan Matriks SWOT, 5W 1H, dan Framing sebagai cara untuk menentukan strategi desain		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
15	Mampu menerapkan Prinsip Desain dan Aplikasinya	Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan Prinsip Desain dan Aplikasinya pada suatu permasalahan/isu-isu sosial		Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 2 X 50			0%
16	UAS			2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.

10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.