



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. Beverly, MA: Rockport Publishers.

**Pendukung :**

**Dosen Pengampu** Dr. Martadi, M.Sn.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Memahami ruang lingkup Metode Desain.	1.Dapat mendefinisikan pengertian Metode Desain. 2.Dapat mendeskripsikan ruang lingkup Metode Desain.	<b>Kriteria:</b> 1.Memahami definisi Metode Desain dengan baik 2.Memahami ruang lingkup Metode Desain dengan baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab. Media Powepoint. 3 X 50		<b>Materi:</b> Definisi Metode Desain <b>Pustaka:</b> Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.	5%
2	Memahami Kategori Metode Desain	1.Dapat mendeskripsikan pengertian Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru. 2.Dapat mendeskripsikan kategorisasi, yaitu Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru.	<b>Kriteria:</b> 1.Mendeskrripsikan Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru dengan baik 2.Mendeskrripsikan kategorisasi Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru dengan baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Kategorisasi Metode Desain <b>Pustaka:</b> Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers.	5%
3	Memahami Proses Desain dan Metode Berfikir dalam Desain	1.Dapat mendeskripsikan lingkup proses desain 2.Dapat mendeskripsikan penerapan Design Thinking	<b>Kriteria:</b> 1.Mendeskrripsikan Lingkup Proses Desain dengan baik 2.Menerapkan Design Thinking dengan baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Penerapan Design Thinking <b>Pustaka:</b> Ambrose, Gavind & Harris, Paul. 2010. Design Thinking . Swiss. AVA Publishing SA.	5%
4	Memahami dan mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian	Dapat mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 6 X 50		<b>Materi:</b> Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan. <b>Pustaka:</b> Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.	5%

5	Memahami dan mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian	Dapat mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 6 X 50		<b>Materi:</b> Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan. <b>Pustaka:</b> <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley &amp; Sons, Inc. 2011.</i>	5%
6	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapkan moodboard	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Pemahaman tentang moodboard <b>Pustaka:</b> <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley &amp; Sons, Inc. 2011.</i>	5%
7	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapkan moodboard	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Pemahaman tentang moodboard <b>Pustaka:</b> <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley &amp; Sons, Inc. 2011.</i>	5%
8	Ujiaing Tengah Semester	Ujiaing Tengah Semester	<b>Kriteria:</b> Ujian Tengah Semester  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujiaing Tengah Semester 3 X 50		<b>Materi:</b> Implementasi Dasar Metode Desain <b>Pustaka:</b> <i>Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.</i>	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	<b>Kriteria:</b> 1. Mendeskripsikan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi 2. Menerapkan konsep analisis brainstorming Synectics SWOT dan Cost-benefit Analysis <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi <b>Pustaka:</b> <i>Martin, B. &amp; Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers.</i>	5%
10	Mampu memahami dan menerapkan Strategi-strategi Desain	Dapat mendeskripsikan strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Strategi dan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi <b>Pustaka:</b> <i>Martin, B. &amp; Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers.</i>	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	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavind &amp; Harris, Paul. 2010. Design Thinking . Swiss. AVA Publishing SA.</i>	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	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavind &amp; Harris, Paul. 2010. Design Thinking . Swiss. AVA Publishing SA.</i>	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	<b>Kriteria:</b> Mendeskrripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavind &amp; Harris, Paul. 2010. Design Thinking . Swiss. AVA Publishing SA.</i>	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	<b>Kriteria:</b> 1. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Ruang lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual <b>Pustaka:</b> <i>Sarwono, J. 2007. Metod Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.</i>	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	<b>Kriteria:</b> 1. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial 2. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> Ruang lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual <b>Pustaka:</b> <i>Sarwono, J. 2007. Metod Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.</i>	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	<b>Kriteria:</b> 1. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		<b>Materi:</b> membuat poster ilmiah <b>Pustaka:</b> <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley &amp; Sons, Inc. 2011.</i>	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	70%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
4.	Tes	7.5%
		100%

#### Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain  
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa,  
S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

