



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																																																																																																																					
Pengantar Studi Desain	9024102034	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	9 Februari 2022																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
	Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.			Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																										
	CPL-6	Menguasai teori dan metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.																																																																																																																										
	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																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Mampu memahami ruang lingkup Metode Desain																																																																																																																										
	CPMK - 2	Mampu memahami Kategori Metode Desain																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mampu memahami Proses Berpikir Desain dan Metode Berpikir dalam Desain																																																																																																																										
	CPMK - 4	Mampu menerapkan Metode Pengambilan Keputusan dan Pengujian																																																																																																																										
	CPMK - 5	Mampu memahami wawasan dan lingkup tema riset yang berhubungan dengan DKV																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2		✓		CPMK-3	✓		✓	CPMK-4		✓	✓	CPMK-5		✓	✓																																																																																													
	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7																																																																																																																								
	CPMK-1		✓																																																																																																																									
	CPMK-2		✓																																																																																																																									
CPMK-3	✓		✓																																																																																																																									
CPMK-4		✓	✓																																																																																																																									
CPMK-5		✓	✓																																																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>						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																
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																																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain berdasarkan proses berpikir 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.																																																																																																																											
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. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Pendukung :

Dosen Pengampu Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.
Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds.

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.	Kriteria: 1.Memahami definisi Metode Desain dengan baik 2.Memahami ruang lingkup Metode Desain dengan baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab. Media Powepoint. 3 X 50		Materi: Definisi Metode Desain Pustaka: 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.	Kriteria: 1.Mendeskripsikan Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru dengan baik 2.Mendeskripsikan kategorisasi Metode Desain Vernakular, Design by Drawing, dan Desain Baru dengan baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Kategorisasi Metode Desain Pustaka: 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	Kriteria: 1.Mendeskripsikan Lingkup Proses Desain dengan baik 2.Menerapkan Design Thinking dengan baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Penerapan Design Thinking Pustaka: 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.	Kriteria: Mendeskripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 6 X 50		Materi: Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan. Pustaka: 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.	<p>Kriteria: Mendeskrripsikan Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 6 X 50		<p>Materi: Divergence, Transformation, Convergence, dan tataran pengambilan keputusan.</p> <p>Pustaka: <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.</i></p>	5%
6	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapkan moodboard 	<p>Kriteria: Mendeskrripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<p>Materi: Pemahaman tentang moodboard</p> <p>Pustaka: <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.</i></p>	5%
7	Menerapkan Moodboard dalam proses desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Dapat menerapkan moodboard 	<p>Kriteria: Mendeskrripsikan Pengertian, Fungsi, dan penerapan moodboard</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		<p>Materi: Pemahaman tentang moodboard</p> <p>Pustaka: <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.</i></p>	5%
8	Ujiang Tengah Semester	Ujiang Tengah Semester	<p>Kriteria: Ujian Tengah Semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ujiang Tengah Semester 3 X 50		<p>Materi: Implementasi Dasar Metode Desain</p> <p>Pustaka: <i>Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.</i></p>	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	Kriteria: 1. Mendeskripsikan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi 2. Menerapkan konsep analisis brainstorming Synectics SWOT dan Cost-benefit Analysis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi Pustaka: <i>Martin, B. & 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	Kriteria: Mendesksipikan strategi yang tepat yang akan digunakan dalam desain Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Strategi dan Metode Analisis untuk Ekplorasi dan Evaluasi Pustaka: <i>Martin, B. & 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	Kriteria: Mendesksipikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Pustaka: <i>Ambrose, Gavind & 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	Kriteria: Mendesksipikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Pustaka: <i>Ambrose, Gavind & 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	Kriteria: Mendesksipikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 3 X 50		Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Evaluate Pustaka: <i>Ambrose, Gavind & 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	Kriteria: 1. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		Materi: Ruang lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual Pustaka: <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	Kriteria: 1. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial 2. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		Materi: Ruang lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual Pustaka: <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	Kriteria: 1. Mendeskripsikan lingkup kajian penelitian di Desain Komunikasi Visual 2. Mendeskripsikan konteks tema yang bersifat komersial dan sosial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah dan praktikum, Powepoint 3 X 50		Materi: membuat poster ilmiah Pustaka: <i>Bowers, John. 2011. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	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 12:51 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID