

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis					Kode Dokumen												
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																		
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan											
Metode Penelitian	9034203466		T=3	P=0	ECTS=4.77	0	18 Oktober 2025											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi												
						ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA												
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-9	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur penelitian Desain Grafis																
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merencanakan proses perancangan Desain Grafis dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir																
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merencanakan Design Thinking Process dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan ujicoba, dalam menyelesaikan permasalahan desain																
	Matrik CPL - CPMK																	
		CPMK		CPL-3		CPL-9												
		CPMK-1		✓														
		CPMK-2				✓												
		CPMK-3				✓												
	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									✓	✓	✓					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menjelaskan prosedur penelitian untuk mendapatkan sebagai landasan dalam proses perancangan karya Desain Grafis. Mata kuliah ini juga menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain berdasarkan proses berpikir desainer (design thinking). Perkuliahan dilakukan melalui ceramah tatap muka, tanya jawab dan diskusi di dalam kelas.																	
Pustaka	Utama :																	
	1. Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. Metodologi Penelitian Seni . Semarang: Cipta Prima Nusantara. 2. Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 3. Sumartono. 2017. Metodologi Peneletian Kualitatif Seni Rupa dan Desain . Jakarta: Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan. 4. Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual . 5. Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo 6. Lawson, B. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desainer. Yogyakarta: Jelasutra 7. Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers 8. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. 9. Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA																	
	Pendukung :																	

		1. Hattwig, Denise, dkk, Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning, 2013, Jurnal Protal, Vol 13 No 1. hal 61-89					
Dosen Pengampu		ASIDIGISIANI SURYA PATRIA Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.					
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	Mampu memahami ruang lingkup metodologi penelitian dan jenis-jenis penelitian	1. Dapat mendefinisikan pengertian Metodologi Penelitian 2. Dapat mendeskripsikan ruang lingkup Metodologi Penelitian 3. Dapat mendeskripsikan jenis-jenis penelitian	Kriteria: Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas dan LMS. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ekspositori, diskusi, tanya jawab. 2 X 50	Asinkronus, vides, mengerjakan quiz 2 X 50	Materi: Ruang lingkup Metodologi Penelitian Pustaka: Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016. Materi: Jenis-jenis penelitian Pustaka: Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.	2%
2	Mampu memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan penelitian kuantitatif 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan penelitian kualitatif 3. Mahasiswa dapat mendeskripsikan penelitian pengembangan	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS. 2. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quiz Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah dan tanya jawab. Media Powepoint. 4 X 50	Self-regulated menggunakan LMS Vides secara asinkronus melalui forum diskusi di Vides. 4 X 50	Materi: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan Pustaka: Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.	2%
3	1. Mampu memahami Research Problem and Problem Statement dalam penelitian desain 2. Mampu menentukan latar belakang penelitian desain	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan research problem dalam penelitian desain 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan latar belakang penelitian desain 3. Mahasiswa dapat menyatakan problem statement dalam penelitian desain	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quiz Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ekspositori, diskusi, tanya jawab. 4 X 50	Sinkronus webmeeting, diskusi 4 X 50	Materi: Research Problem and Problem Statement dalam penelitian Desain. Pustaka: Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual.	5%

4	Mampu memahami dan membuat Kajian Pustaka dalam konteks penelitian	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan tujuan kajian pustaka. 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi kajian pustaka 3. Mahasiswa dapat mendeskripsikan teori-teori yang relevan untuk penelitian 4. Mahasiswa dapat membuat peta konsep kajian pustaka 5. Mahasiswa dapat mendeskripsikan hubungan teori, asumsi, dan hipotesis dalam penelitian	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 4 X 50	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous mmelalui forum diskusi di Vinesa. 4 X 50	Materi: Tujuan dan fungsi kajian pustaka Pustaka: Sugiyono. <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.</i> Materi: Teori-teori yang relevan untuk penelitian desain Pustaka: Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. <i>Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual</i> . Materi: Peta konsep kajian pustaka Pustaka: Soewardikoen, Widiatmoko Didit. 2019. <i>Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual</i> .	10%
5	Mampu memahami teknik pengumpulan data dan menganalisis data	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan teknik pengumpulan data: wawancara, observasi dan dokumentasi 2. Mahasiswa dapat menerapkan analisis matriks SWOT, 5W 1H, STP	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ekspository, diskusi, tanya jawab. 2 X 50	asinkronous diskusi di vinesa 2 X 50	Materi: Teknik pengumpulan data Pustaka: Sugiyono. <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.</i> Materi: Teknik analisis data Pustaka: Sarwono, J. 2007. <i>Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi.	2%
6	Memahami kategori metode desain	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan metode desain vernakular 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan metode design by drawing 3. Mahasiswa dapat mendeskripsikan metode desain baru	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah dan tanya jawab, Powepoint 4 X 50	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous Melalui forum diskusi di Vinesa. 4 X 50	Materi: Kategori metode desain Pustaka: Sarwono, J. 2007. <i>Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi.	2%

7	Mampu memahami literasi visual untuk Desain Grafis	1. Mahasiswa dapat menentukan kebutuhan image visual 2. Mahasiswa dapat mencari dan mengakses image visual 3. Mahasiswa dapat menginterpretasi dan analisis image visual 4. Mahasiswa dapat mengevaluasi image visual 5. Mahasiswa dapat menggunakan image visual secara efektif 6. Mahasiswa dapat membuat media visual	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ekspository, diskusi, tanya jawab 2 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 2 x 50 menit	Materi: Model Literasi visual Pustaka: <i>Hattwig, Denise, dkk, Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning, 2013, Jurnal Protal, Vol 13 No 1. hal 61-89</i>	2%
8	Mampu memahami literasi visual untuk Desain Grafis	1. Mahasiswa dapat menentukan kebutuhan image visual 2. Mahasiswa dapat mencari dan mengakses image visual 3. Mahasiswa dapat menginterpretasi dan analisis image visual 4. Mahasiswa dapat mengevaluasi image visual 5. Mahasiswa dapat menggunakan image visual secara efektif 6. Mahasiswa dapat membuat media visual	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Tes	Ekspository, diskusi, tanya jawab 2 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 2 x 50 menit	Materi: Model Literasi visual Pustaka: <i>Hattwig, Denise, dkk, Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning, 2013, Jurnal Protal, Vol 13 No 1. hal 61-89</i>	10%
9	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking)	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Empathize 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Define	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Tes	Ekspository, diskusi 4 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 4 x 50 menit	Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Emphatize dan Define Pustaka: <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switserland: AVA Publishing SA</i> Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Emphatize dan Define Pustaka: <i>Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Baverly, MA: Rockport Publishers</i>	0%

10	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking).	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Ideate 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Prototype, dan Evaluasi Desain	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Tes	Ekspository, diskusi 4 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 4 x 50 menit	Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka: <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA</i> Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka: <i>Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers</i>	20%
11	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Proses Berpikir Desain (Design Thinking).	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Ideate 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Berpikir Desain (Design Thinking) tahapan Prototype, dan Evaluasi Desain	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ekspository, diskusi 4 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 4 x 50 menit	Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka: <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA</i> Materi: Proses Berpikir Desain (Design Thinking): Ideate, Prototype dan Evaluasi Pustaka: <i>Martin, B. & Hanington, B. 2012. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers</i>	15%

12	Mampu memahami proses dan metode berfikir dalam desain dan menerapkan metode pengambilan keputusan dan pengujian	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan proses dan metode berfikir dalam desain 2. Mahasiswa dapat menerapkan metode pengambilan keputusan dan pengujian	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ekspository, diskusi, tanya jawab. Diskusi dengan tahapan PjBL sbb: 1. Orientasi kepada mahasiswa tentang proses dan metode berfikir desain. 2. Desain dan pengembangan: menerapkan metode pengambilan keputusan 3. Menentukan deadline project pada minggu ke-11: 4. Monitoring: memonitor progres kerja kelompok 4 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 4 x 50 menit	Materi: proses dan metode berfikir dalam desain Pustaka: <i>Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.</i>	5%
13	Mampu memahami proses dan metode berfikir dalam desain dan menerapkan metode pengambilan keputusan dan pengujian	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan proses dan metode berfikir dalam desain 2. Mahasiswa dapat menerapkan metode pengambilan keputusan dan pengujian	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ekspository, diskusi, tanya jawab. Diskusi dengan tahapan PjBL sbb: 1. Orientasi kepada mahasiswa tentang proses dan metode berfikir desain. 2. Desain dan pengembangan: menerapkan metode pengambilan keputusan 3. Menentukan deadline project pada minggu ke-11: 4. Monitoring: memonitor progres kerja kelompok 4 x 50 menit	Self-regulated menggunakan LMS Vinesa secara asinkronous melalui forum diskusi di Vinesa 4 x 50 menit	Materi: proses dan metode berfikir dalam desain Pustaka: <i>Sarwono, J. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.</i>	5%
14	Mampu membuat moodboard dalam proses desain	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Mahasiswa dapat menerapkan moodboard	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Originalitas 3. Kreativitas 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ekspository, diskusi, tanya jawab. Lanjutan tahapan PjBL sebagai berikut: 4. Monitoring: memonitor progres kerja kelompok 5. Uji hasil: presetasi hasil kerja kelompok 4 x 50 menit		Materi: Moodboard dalam proses desain Pustaka: <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA</i>	5%
15	Mampu membuat moodboard dalam proses desain	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Mahasiswa dapat menerapkan moodboard	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Originalitas 3. Kreativitas 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ekspository, diskusi, tanya jawab. Lanjutan tahapan PjBL sebagai berikut: 4. Monitoring: memonitor progres kerja kelompok 5. Uji hasil: presetasi hasil kerja kelompok 4 x 50 menit		Materi: Moodboard dalam proses desain Pustaka: <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA</i>	5%

16	Mampu membuat moodboard dalam proses desain	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan pengertian moodboard 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi moodboard 3. Mahasiswa dapat menerapkan moodboard	Kriteria: 1. Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas/LMS 2. Originalitas 3. Kreativitas 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ekspository, diskusi, tanya jawab. Lanjutan tahapan PjBL sebagai berikut: 4. Monitoring: memonitor progres kerja kelompok 5. Uji hasil: presetasi hasil kerja kelompok 4 x 50 menit		Materi: Moodboard dalam proses desain Pustaka: Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, <i>Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA</i>	10%
----	---	---	---	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	51%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	8.5%
3.	Tes	40.5%
		100%

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.