

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH	: Metodologi Desain
PROGRAM STUDI	: D3 / S1*
NAMA DOSEN PENGAMPU	: Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn
SEMESTER	: GANJIL / GENAP *

Learning Outcome

A. Primer

Mampu melaksanakan, memahami dan mengerti tentang teori metodologi desain sebagai proses berpikir desainer, proses tahapan desain dari suatu masalah kepada solusi, dan mengenal berbagai jenis teknik metode desain.

B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan menjalin berkomunikasi dengan baik. (KU 3)

Mampu memahami materi dan mempraktikan dalam tugas. (KU 4)

Menguasai proses metodologi desain dan mempraktikannya. (PP 7)

Mampu menerapkan metodologi desain dalam konteks karya DKV (C1, C3 dan C6)

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberiindeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis	Memperkirakan Menjelaskan Mengkategorikan Mencirikan Merinci Megasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Meramalkan	Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Megkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagangkan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan	Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengkategorikan Mengkode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi

*Pedoman diatas merupakan kata intruksional yang bisa dipakai dalam menyusun Sub-CPMK, indikator, dan kriteria penilaian pada RPS

ANALISIS INTRUKSIONAL METODOLOGI DESAIN – S1

**Metodologi Desain → Permasalahan → Solusi Desain → Craftmanship →
Draughtmanship → Teori Desain Baru → Kasus Vandalisme → Black Box & Glass
Box → Divergen–Konvergen → Design Thinking → Desain Informasi → Simplifikasi
→ Persuasi → Kasus Karya DKV → Analisis 5W+1H + Vandalisme → UAS
(C1,C2,C3,C4,C5)**



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Metodologi Desain	SU 212	Metodologi Desain	2 SKS	Genap	3 Februari 2026
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Lejar Daniartana Hukubun,M.Sn		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 3 KU 4 PP 7 (C1,C2,C3, C4,C5)	Mampu bekerjasama dan menjalin berkomunikasi dengan baik. (KU 3) Mampu memahami materi dan mempraktikan dalam tugas. (KU 4) Menguasai proses metodologi desain dan mempraktikannya. (PP 7) Mampu menganalisis karya DKV dengan sudut pandang metodologi desain. (C1, C3 dan C6)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK7, KU3, KU4, PP7	1. Mahasiswa mampu mengerti dan memahami pentingnya manfaat metodologi desain.			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Perkuliahan ini merupakan teori metodologi desain, untuk memahami proses desain dari masalah sampai solusi.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	Proses berpikir desainer, menemukan masalah desain, solusi masalah desain, teknik metode desain.				

Pustaka	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
Media Pembelajaran	1. Membaca, mengamati, memahami, menganalisis dan menulis.
Team Teaching	Mandiri
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1.	• Tema: Mahasiswa mengenal teori desain yang berawal dari induk ilmu filsafat, estetika, seni murni dan seni terapan, proses berpikir desainer dari masalah menuju solusi desain. (C2) • Pokok Bahasan: Topik seni dalam seni murni, seni terapan, proses masalah dan solusi disertai kontrak perkuliahan.	Mahasiswa mampu membedakan seni murni, seni terapan, dan teknik berpikir desainer.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan. Bentuk Penilaian: Tanya jawab saat perkuliahan dan diskusi akhir kuliah. Kontrak Kuliah metodologi desain.	Teori & diskusi. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith

					Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
2.	Tema: Metode Konvensional-Craftmanship Pokok Bahasan: Metode konvensional berfokus pada tahapan keterampilan, pengalaman, intuisi, dan praktik langsung dalam tahapan proses desain. (C1,C2) Mahasiswa mampu	Kemampuan menjelaskan dan memahami tahapan proses desain keterampilan, pengalaman, intuisi, dan praktik langsung secara teori.	Kriteria: Ketepatan dalam memahami, menjelaskan, menuliskan. Bentuk Penilaian: Menulis analisa tentang proses desain.	Teori, diskusi, praktik Waktu Perkuliahan: 50 menit x 2 (SKS)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra

	memiliki pengetahuan dan pemahaman.				Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
--	-------------------------------------	--	--	--	---

3.	Tema: Metode proses desain Draughtmanship Pokok Bahasan: Metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru Mahasiswa mengenal, mempelajari dan mempraktikkan metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan tentang Metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru	Kriteria: Ketepatan dalam memahami metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru Bentuk Penilaian: Metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru dan tanya jawab / Kuis. (Proses Mahasiswa)	Teori, diskusi, praktik Waktu Perkuliahan: 50 menit x 2 (SKS)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	--	--	--	--

4.	Tema: Teori tentang metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru Pokok Bahasan: Sebuah pendekatan desain dengan proses terstruktur, analisis masalah, penelitian, dan metode sistematis untuk menghasilkan solusi desain. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Mahasiswa mampu memahami konsep metode desain baru.	Kriteria: Mahasiswa dapat mengerti dan memahami konsep metode desain baru. Bentuk Penilaian: Penulisan contoh Metode proses desain baru, kuis dan tanya jawab. (Proses Mahasiswa)	Teori dan Diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 2 (SKS)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	---	--	---	--	--

5.	Tema: Black Box, Glass Box, Self Organizing System, serta Berpikir Divergen dan Konvergen. Pokok Bahasan: Mahasiswa mempelajari materi Black Box, Glass Box, Self Organizing System, serta Berpikir Divergen dan Konvergen. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Mahasiswa Mempelajari model pemecahan masalah desain melalui Black Box, Glass Box, Self Organizing System, serta berpikir divergen dan konvergen. (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	Kriteria: Mahasiswa dapat mengerti tentang Black Box, Glass Box, Self Organizing System, serta Berpikir Divergen dan Konvergen Penilaian: Hasil tanya jawab dan diskusi.	Teori, diskusi, praktik Waktu Perkuliahan: 50 menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	--	--	---	--

6.	Tema: Konvergen dan divergen. Pokok Bahasan: Mahasiswa mampu mengetahui tentang pelajaran Konvergen dan Divergen. Melakukan latihan berpikir divergen dan konvergen dalam proses pemecahan masalah desain. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Mahasiswa mampu memahami divergen dan konvergen dalam proses pemecahan masalah desain.	Kriteria: Mahasiswa mampu membedakan ciri khas dari divergen dan konvergen dalam proses pemecahan masalah desain. Bentuk Penilaian: Hasil diskusi, tanya jawab dari mahasiswa.	Teori dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	---	---	--	--

7.	Tema: Teori Design Thinking & Prinsip Desainer. Pokok Bahasan: Memahami konsep <i>Design Thinking</i> dan prinsip-prinsip yang diperlukan seorang desainer. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Mahasiswa mampu memahami Teori Design Thinking & Prinsip Desainer. (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Teori Design Thinking & Prinsip Desainer. Bentuk Penilaian: Tanya jawab dan kuis tentang Teori Design Thinking & Prinsip Desainer. (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	Teori dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	1. Design Methods — John Christopher Jones (1970) 2. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) 3. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) 4. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. 5. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). 6. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). 7. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). 8. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	--	---	---	--

8.	Tema: Mempelajari teori design thinking. Pokok Bahasan: - Empathize memahami kebutuhan pengguna - Define merumuskan masalah - Ideate menghasilkan banyak ide - Prototype membuat contoh desain - Test menguji solusi kepada pengguna UTS (Ujian Tengah Semester) (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman. Mahasiswa melanjutkan tugas tahap design thinking #1.	Kemampuan mahasiswa memahami teori design thinking.	Kriteria: Mahasiswa mempunyai kemampuan menerapkan teori design thinking. Bentuk penilaian: Diskusi dan tanya jawab.	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS)	- Design Methods — John Christopher Jones (1970) - The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) - How Designers Think — Bryan Lawson (1980) - Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. - Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). - Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). - Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). - Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	--	--	--	--

9.	Tema: Membuat dan merancang tas untuk mahasiswa desain komunikasi visual. Pokok Bahasan: Mahasiswa membuat desain tas untuk mahasiswa DKV UTS (Ujian Tengah Semester) (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa membuat mendesain tas fasilitas untuk Kuliah Mahasiswa DKV.	Kriteria: Mahasiswa mempunyai kemampuan menerapkan teori design thinking, untuk merancang tas mahasiswa DKV. Bentuk penilaian: Diskusi dan tanya jawab.	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS)	- Design Methods — John Christopher Jones (1970) - The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) - How Designers Think — Bryan Lawson (1980) - Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. - Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). - Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). - Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). - Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
----	--	--	---	---	--

10.	Tema: DKV dan Ruang Lingkup Permasalahannya. Pokok Bahasan: Mengidentifikasi permasalahan dan ruang lingkup yang dapat diselesaikan melalui bidang DKV.	Kemampuan mahasiswa untuk mengerti dan memahami desain Informasi dan desain identifikasi melalui desain komunikasi visual. (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis masalah sesuai sudut pandang DKV dan Ruang Lingkup Permasalahannya. Bentuk penilaian: Diskusi dan tanya jawab.	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	- Design Methods — John Christopher Jones (1970) - The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) - How Designers Think — Bryan Lawson (1980) - Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. - Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). - Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). - Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). - Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
-----	---	--	---	--	--

11.	Tema: Tahapan Mendesain dan Design Brief. Pokok Bahasan: Mahasiswa mempelajari tahapan mendesain dan Design Brief. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa dalam membuat desain brief. (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	Kriteria: Mahasiswa mampu menguasai desain brief dengan baik. Bentuk penilaian: Tanya jawan dan kuis	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	a. Design Methods — John Christopher Jones (1970) b. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) c. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) d. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. e. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). f. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). g. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). h. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
-----	---	---	---	--	--

12.	Tema: Metode Riset, 5W+1H. Pokok Bahasan: Metode Riset, 5W+1H dalam konteks desain komunikasi visual. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa untuk menerapkan metode riset dengan pendekatan 5W+1H untuk menggali dan merumuskan permasalahan desain.	Kriteria: Menerapkan metode riset dengan pendekatan 5W+1H untuk menggali dan merumuskan permasalahan desain. Bentuk penilaian: Tanya jawab dan diskusi. (Proses Mahasiswa)	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	a. Design Methods — John Christopher Jones (1970) b. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) c. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) d. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatis, Keith Kenney. e. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). f. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). g. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). h. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010)
-----	--	--	--	--	---

13.	Tema: Brifing UAS Menangani Masalah Vandalisme. Pokok Bahasan: Brifing UAS Menangani Masalah Vandalisme, dengan sudut pandang desain komunikasi visual. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa untuk menangani masalah vandalisme dengan sudut pandang desain komunikasi visual.	Kriteria: Menuliskan langkah-langkah penanganan masalah vandalisme, memahami permasalahan, mencari dan menemukan solusi atas masalah tersebut dalam bentuk rencana, program, aksi/tindakan, atau gagasan/usulan. Bentuk penilaian: Tulisan, diskusi dan tanya jawab. (Proses Mahasiswa)	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, sharing)	a. Design Methods — John Christopher Jones (1970) b. The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) c. How Designers Think — Bryan Lawson (1980) d. Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. e. Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). f. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). g. Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). h. Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010).
-----	--	---	---	--	---

14.	Tema: UAS Menangani Masalah Vandalisme. Proses Pengerjaan UAS Metodologi Desain. Pokok Bahasan: - Identifikasi masalah vandalisme. - Analisis permasalahan desain. - Pengumpulan dan analisis data. - Perumusan konsep solusi. - Eksplorasi ide dan alternatif desain. - Perancangan solusi komunikasi visual. Presentasi dan evaluasi hasil desain. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa untuk mengurai karya DKV dalam sudut pandang 5W 1 H + Vandalisme. Proses Pengerjaan UAS Metodologi Desain.	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis persoalan desain DKV dari sudut pandang 5W 1 H + Vandalisme. Proses Pengerjaan UAS Metodologi Desain. Bentuk penilaian: Hasil karya tulisan dan konteksnya (Proses Mahasiswa)	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	- Design Methods — John Christopher Jones (1970) - The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) - How Designers Think — Bryan Lawson (1980) - Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media — Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. - Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen — Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). - Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). - Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). - Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010).
-----	--	--	---	--	---

15.	Tema: Pengumpulan UAS Metodologi Desain. Pokok Bahasan: Pengumpulan Ujian Akhir Semester (UAS) Metodologi Desain, meliputi penyelesaian dan pengumpulan tugas/proyek akhir sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, serta pengecekan kelengkapan proses dan hasil perancangan mahasiswa. (C1,C2) Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman.	Kemampuan mahasiswa untuk penyelesaian dan pengumpulan tugas/proyek akhir sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, serta pengecekan kelengkapan proses dan hasil perancangan mahasiswa.	Kriteria: Mahasiswa mampu membuat karya tulis tugas/proyek akhir sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, serta pengecekan kelengkapan proses dan hasil perancangan mahasiswa. Bentuk penilaian: Hasil karya tulisan dan konteks DKV dan tema yang diangkat. (Proses Mahasiswa)	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 2 (SKS) (Praktik lanjutan, Konsultasi tugas, Sharing)	- Design Methods — John Christopher Jones (1970) - The Sciences of the Artificial — Herbert A. Simon (1969) - How Designers Think — Bryan Lawson (1980) - Handbook of Visual Communication Theory, Method, and Media – Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. - Riset kualitatif aplikasi bidang manajemen – Raharjo, Kasdin Sihotang, Wilson M.A. Therik, Agustinus Bandur (2025). - Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Didit Widiatmoko S. (2021). - Dasar Metodologi Penelitian - Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, MA (2015). - Wacana desain - karya dan pemikiran Imam Buchori Zainuddin (2010).
-----	--	---	---	--	---

Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-15.
2	Hasil Proyek	-		Hasil proyek berupa tulisan tentang mata kuliah ini UTS dan UAS
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	20	Tugas berupa tulisan sesuai metode desain.
		Ujian Tengah Semester	35	Ujian Tengah Semester merupakan hasil pengetahuan mahasiswa di tengah semester & kemampuan mahasiswa memahami teori design thinking.
		Ujian Akhir Semester	35	Ujian Akhir Semester bertemakan kemampuan mahasiswa untuk penyelesaian dan pengumpulan tugas/proyek akhir sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, serta pengecekan kelengkapan proses dan hasil perancangan mahasiswa.