

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER

(RPKPS)

Kode>Nama Mata Kuliah	: A14.17506/Metodologi Penelitian	Revisi	: 1
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl Revisi	: 3 Maret 2012
Jml Jam Kuliah dalam Seminggu	: 100 menit	Tgl mulai berlaku	: 5 Maret 2010
Jml Jam Kegiatan Laboratorium	: -	Penyusun	: Agus Setiawan, S.Sn, M.Sn
		Penanggungjawab Keilmuan	: Agus Setiawan, S.Sn, M.Sn

Deskripsi mata kuliah : Pokok bahasan yang diberikan pada mata kuliah ini adalah: Telaah jalan pikiran yang menghasilkan konsep-konsep yang mendasari ditetapkannya suatu keputusan desain. Secara umum metoda desain terdiri dari metode desain konvensional dan metode desain baru. Termasuk kedalam mata kuliah ini adalah bagaimana cara berpikir rasional dan intuitif dapat dilakukan secara bersama saling memperkuat. Pada bagian akhir disampaikan metodologi penelitian desain baik untuk kepentingan penelitian atau pun proses penciptaan karya desain.”.

Standar kompetensi : Setelah mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa dapat membangun berpikir sistematis, dan mendapatkan gambaran berbagai pendekatan dan metode proses desain (berpikir, analisis, pengambilan keputusan dan pengujian konsep desain).

Minggu Ke	Materi Pembelajaran	Kemampuan akhir yang diharapkan	Bentuk Pembelajaran	Bahan Pustaka
1	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan terhadap mata kuliah Metode Desain. Berbagai sudut pandang tentang desain. 	Mahasiswa memperoleh gambaran tentang pentingnya metode desain dalam proses mendesain.	Kuliah, ceramah, diskusi	1, 2
2	<ul style="list-style-type: none"> • Landasan Kerangka Metode Desain dan Falsafah Keilmuan Desain 	Mahasiswa memahami dasar-dasar dan latar belakang munculnya metode dalam proses mendesain.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 2
3	<ul style="list-style-type: none"> • Desain sebagai suatu proses yang logis, matematis, kreatif dan inovatif. 	Mahasiswa mampu memahami proses dalam mendesain serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 2
4	Metode-metode dan pemikiran dalam desain, serta kasus yang melingkupinya.	Mahasiswa memahami dan mampu berpikir kritis melalui pemikiran desain.	Kuliah, ceramah dan presentasi Tugas 1	1, 2, 3
5	Studi Permasalahan Dalam Desain	Mahasiswa dapat merakayasa masalah dalam proses mendesain.	Kuliah, diskusi dan presentasi	1, 2, 3
6	Proses dalam mendesain dan beberapa metode desain	Mahasiswa memahami cara bekerja para desainer	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 2, 3
7	Dasar-dasar Metode Desain	Mahasiswa memahami dasar-dasar metode desain		1, 2

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses Desain 2. Proses Kreatif 3. Inovasi 4. Etika 5. Kesalahan Komunikasi 6. Desain Sebagai Objek Terintegrasi 			
Ujian Tengah Semester				
8	Metodologi penelitian desain bagi kepentingan penelitian atau pun proses penciptaan karya desain.	Mahasiswa memahami arah desain dalam perubahan perspetif ruang dan waktu.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 2
9	Pembagian Kelompok Untuk Simulasi Proses Kreatif	Mahasiswa dapat memulai upaya memahami langkah-langkah dalam prosr berpikir kreatif.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	2
10	Simulasi brainstorming	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hasil pemikiran bersama	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1
11	Simulasi brainstorming	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hasil pemikiran bersama	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1
12	Kasus dari berbagai perusahaan desain tentang keberhasilan pemikiran Desain.	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tentang berbagi kasus desain yang nyata.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1
13	Studi kasus / Dosen Tamu	Mahasiswa dapat membuka wawasan dengan mengambil pelajaran dari studi kasus.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 3
14	Simpulan. Desain dan dampaknya bagi manusia.	Mahasiswa mampu memiliki wawasan dan pandangan yang luas tentang pentingnya dampak dari suatu desain.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	1, 2
Ujian Akhir Semester				

Komposisi Penilaian:

Nilai Angka	Nilai Huruf	BOBOT	KETERANGAN
NA ≥ 75	A	4	Lulus (Sangat Baik)
60 ≤ NA < 75	B	3	Lulus (Baik)
40 ≤ NA < 60	C	2	Lulus (Cukup)
25 ≤ NA < 40	D	1	Lulus
NA < 25	E	0	Tidak Lulus (Harus mengulang)
Tidak lengkap	T	Tidak Dihitung	Belum lulus, Komponen nilai belumlengkap



Bahan Pustaka

Utama : Christopher Jones. 1992. Design Method. John Wiley & Sons
Bryan Lawson. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desain. Jalasutra
Imam Buchori. 2009. Wacana Desain. Penerbit ITB

Disiapkan oleh: Dosen Pengampu Agus Setiawan, S.Sn, M.Sn	Diperiksa Oleh: Ketua Program Studi Edy Mulyanto.M.Kom	Disahkan oleh: Dekan Dr. Abdul Syukur
--	--	---