



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Semantika Produk	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP209	Rumpun MK	: MKP kota
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : -	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
Ttd	Ttd	Ttd	Ttd
Teddy M Darajat, S.Sn., M.Ds.	Ismail Alif Siregar, M.A	Hari Nugraha Ph.D	Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU, M.ASCE

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>
	23-DP-PL-01 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	23-DP-PL-04 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	23-DP-PL-06
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>
	23-DP-CPMK-012 Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	23-DP-CPMK-041 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-62 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		<b>Sub-CPMK1</b>	<b>Sub-CPMK2</b>	<b>Sub-CPMK3</b>	<b>Sub-CPMK ...</b>	<b>Sub-CPMKn</b>
	<b>CPMK1</b>		√			
<b>CPMK2</b>	√					
<b>CPMK3</b>			√			
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-DP-PL-01	23-DP-CPMK-012	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas penilaian kritik desain	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
23-DP-PL-04	23-DP-CPMK-041	23-DP-CPMK-0611	Mampu mengsketsa untuk mata kuliah kritik desain	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
23-DP-PL-06	23-DP-CPMK-062	23-DP-CPMK-0621	Mampu mengsketsa secara konsep untuk mata kuliah Semantia Kritik Desain	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Pada mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat melakukan proses jurnalistik dalam area desain produk. Mahasiswa akan didorong untuk terampil dalam menulis review karya sebuah desain sesuai dengan kaidah jurnalistik sehingga dapat layak disebarluaskan melalui media massa.</p> <p><i>This course provides an understanding on how to carry out a journalistic process in the area of product design. Students will be encouraged to be skilled in writing reviews of a design work in accordance with journalistic rules so that they can be properly disseminated through mass media</i></p>					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain. Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain. Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan.	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dharsono. (2007). Kritik Seni. Jalansutra, Bandung</li> <li>• Agus Sachary. (1986). Seni desain &amp; teknologi: antologi kritik, opini dan filosofi. Pustaka Bandung</li> <li>• Dharsono. (2004). Kritik Seni, Rekayasa Sains, Kutai Kartanegara</li> </ul>	
	<b>Pendukung</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drs. Agus Dudung, M.Pd. (2012). Remaja rosdakarya, Bandung</li> </ul>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
	MS Powerpoint	LCD Projector
<b>Dosen Pengampu</b>	Teddy Mohamad Darajat, S.Sn., M.Ds.	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>	

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-CPMK-0121						
	23-DP-CPMK-0611						
	23-DP-CPMK-0621						
	<b>Total per penilaian</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)

1	<p>1. Mahasiswa mendapatkan pemahaman dasar mengenai mata kuliah Kritik Desain, syarat dan ketentuan teknis, tugas perkuliahan, dan struktur penilaian</p> <p>2. Mengetahui syarat dan ketentuan perkuliahan</p> <p><i>1. Students gain a basic understanding of the Design Criticism course, technical terms and conditions, lecture assignments, and assessment structure</i></p> <p><i>2. Know the terms and conditions of lectures</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pemahaman mengenai pengetahuan dasar Kritik Desain</li> <li>· Pemahaman mengenai tujuan perkuliahan, struktur penilaian, dan jenis tugas</li> </ul> <p><i>Understanding of basic knowledge of Design Criticism</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Understanding of course objectives, assessment structure, and types of assignments</i></li> </ul>	<p>Kriteria: Pemahaman Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari dasar kritik desain</li> </ul> <p><i>Criteria: Understanding Assessment Form:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Answering questions from a design critique basis</i></li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar Kritik Desain</li> <li>• Pengaplikasian Kritik Desain pada Keseharian</li> </ul> <p><i>• Introduction to Design Criticism</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Application of Design Criticism in Everyday Life</i></li> </ul>	
2	<p>Mahasiswa mengenal dan memahami :</p> <p>1. Persepsi dalam membentuk pola komunikasi dan eksplorasi model mental manusia dalam berinteraksi dengan objek</p> <p>2. Keterkaitan bahasa dalam proses pemaknaan produk</p> <p><i>Students know and understand:</i></p> <p><i>1. Perception in forming communication patterns and model exploration deep human mind interact with objects</i></p> <p><i>2. The linkage of language in the process of product meaning</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami pola komunikasi dan eksplorasi model mental manusia agar dapat berinteraksi dengan objek</li> <li>• Penguasaan dalam menerapkan keterkaitan bahasa dalam proses pemaknaan produk</li> </ul> <p><i>• Understand communication patterns and explore human mental models in order to interact with objects</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mastery in applying language linkages in the process product meaning</i></li> </ul>	<p>Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan bahasa dan pemaknaan produk</p> <p><i>Criteria: understanding and Mastery</i></p> <p><i>Assessment Form: Answer questions related to language and product meaning</i></p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]</p>	<p>Proses pemaknaan Desain Produk</p> <p><i>Design interpretation process Product</i></p>	

3	<p>Mahasiswa mengenal dan memahami :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian, prinsip, dan aspek Kritik Desain</li> <li>2. Jenis dan sistem tanda pada objek desain produk</li> </ol> <p><i>Students know and understand:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definition, principles, and aspects of Design Criticism</li> <li>2. Types and marking systems on product design objects</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguasai prinsip, jenis dan sistem tanda berkaitan dengan Kritik Desain untuk diterapkan menjadi sebuah desain</li> <li>• <i>Mastering the principles, types and sign systems related to semiotics to be applied into a design</i></li> </ul>	<p>Kriteria: Menguasai</p> <p>Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan prinsip kritik desain <i>Assessment Form:</i> • <i>Answer questions related to semantic principles</i></p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]</p>	<p>Prinsip-prinsip Kritik Desain</p>	
4	<p>Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian, fungsi, dan dimensi kritik desain beserta penjelasan lanjut tentang konteks guna, bahasa, penciptaan dan ekologi</p> <p><i>Students know and understand the meaning, function, and semantic dimensions of products along with further explanations about use context, language, creation and ecology</i></p>	<p>Menerapkan Kritik Desain dan menjelaskan mengenai konteks guna, bahasa, penciptaan, dan ekologi untuk karya desain</p> <p><i>Applying Design Criticism and explaining context of use, language, creation, and ecology for design work</i></p>	<p>Kriteria : Penerapan</p> <p>Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan penerapan kritik desain • Pengumpulan tugas berkaitan dengan penerapan semantika</p> <p><i>Criteria : Application</i></p> <p><i>Assessment Form:</i> • <i>Answer related questions with application design criticism</i> • <i>Collection of tasks related to the application of semantics</i></p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50]</p> <p>Tugas 1 : Studi kasus penerapan kritik desain (1x50)</p>	<p>Teori penerapan kritik desain dalam desain produk <i>The theory of applying semantics in product design</i></p>	5

5	Mahasiswa mengenal dan memahami peran dan fungsi objek sebagai komunikator dan reflektor Bahasa <i>Students know and understand the role and function of objects as communicators and reflectors of language</i>	Memahami pengertian, aspek, dan dimensi imej produk Mampu menerapkan imej produk ke suatu proses desain produk <i>understand the meaning, aspects, and dimensions of product images Able to apply product images to a product design process</i>	Kriteria : Penerapan dan mampu  Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan- pertanyaan berkaitan dengan imej produk  Pengumpulan tugas penerapan imej produk	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50]  Tugas 1 : Studi penerapan imej produk (1x50)	Metode aplikasi imej terhadap sebuah desain produk <i>Image application method to a product design</i>	5
6	Mahasiswa mengenal dan memahami fase, proses pemaknaan objek, dan efisiensi kerja manusia, time and motion study, kekuatan dan ketahanan <i>Students know and understand phases, the process of interpreting objects, and human work efficiency, time and motion study, strength and endurance</i>	Memahami dan menerapkan aspek dimensi dan sistematika informasi pada objek, termasuk peran faktor referensial dan konvensi budaya untuk perancangan sebuah produk fungsional <i>Understand and apply the dimensional and systematic aspects of information on objects, including the role of referential factors and cultural conventions for designing a functional product</i>	Kriteria : Memahami dan menerapkan  Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan- pertanyaan berkaitan dengan sistematika informasi objek  Criteria: <i>Understand and apply Form of assessment: Answering questions related to object information systematics</i>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Aspek dimensi dan sistematika informasi pada objek <i>Aspects of dimensions and systematic information on objects</i>	
7	Mahasiswa mengenal dan memahami peran dan fungsi desainer produk dalam membentuk dan menyampaikan makna <i>Students know and understand the role and function of product designers in forming and conveying meaning</i>	Menguasai proses eksplorasi gagasan desain melalui analisis respon inderawi <i>Mastering the process of exploring design ideas through sensory response analysis</i>	Kriteria : Memahami dan menerapkan  Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan- pertanyaan analisa indrawi Criteria: <i>Understanding and apply Form of assessment: Answer sensory analysis questions</i>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Proses eksplorasi desain melalui analisa indrawi <i>Design exploration process through sensory analysis</i>	

8	<b>Evaluasi Tengah Semester :</b> <b>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					30
9	Mahasiswa mengenal dan memahami kualitas ekspresi dan representasi sebuah produk serta keterkaitannya dengan kognisi manusia <i>Students recognize and understand the quality of expression and representation of a product and its relation to human cognition</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menguasai teori affordance dan tiga level proses kognisi objek : visceral, behavioral, reflektif</li> </ul> <i>Mastering affordance theory and three levels of object cognition processes: visceral, behavioral, reflective</i>	<p>Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan berkaitan dengan proses kognisi objek Criteria: Mastery Assessment Form: • Answer questions related to the process of object cognition • Tugas berkaitan dengan</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50]</p> <p>Tugas 1: pembahasan produk dengan visceral, behavioral, dan reflektif (1x50) Task 1: product discussion in a visceral, behavioral, and reflective manner</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain dan emosi manusia, pendekatan visceral, behavioral, dan reflektif</li> <li>Design and human emotion, visceral approach, behavioral, and reflective</li> </ul>	5
10	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep emosi pada sebuah objek serta kaitannya dengan aspek psikologis manusia sebagai usernya <i>Students know and understand the concept of emotion in an object and its relation to the psychological aspects of humans as users</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengaplikasikan konsep emosi</li> <li>Mampu menerapkan aspek psikologis manusia dalam proses mendesain produk</li> <li>Able to apply the concept of emotion</li> <li>Able to apply the psychological aspects of humans in product design process</li> </ul>	<p>Kriteria: Kemampuan</p> <p>Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep emosi Assessment Form: • Answer questions related to the concept of emotion</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode pengaplikasian konsep emosi ke dalam sebuah desain produk</li> <li>The method of applying the concept of emotion to a product design</li> </ul>	5
11	Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian, prinsip, dan analisa produk melalui penggunaan moodboard <i>Students know and understand the meaning, principles, and analysis of products through the use of moodboards</i>	<p>Menguasai dalam penggunaan dan pembuatan moodboard sebagai metode eksplorasi gagasan desain dan kreasi desain produk</p> <p>Mastering the use and manufacture of moodboards as a method of exploring design ideas and creating product designs</p>	<p>Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan mood board</p> <p>Criteria: Mastery Form of Assessment: Answer questions related to the mood board</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50]</p> <p>Tugas 1 : Presentasi analisa moodboard (2x50) Task 1 : Moodboard analysis presentation</p>	<p>Metode analisa dan pembuatan mood board untuk desain produk</p> <p>Methods of analysis and creation of mood boards for product design</p>	5



			<b>Penilaian presentasi berkaitan dengan produk dengan analisa moodboard</b> <i>Assessment of presentations related to products with moodboard analysis</i>			
12	Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian dimensi dan representasi kesenangan/kepuasan dalam sebuah produk <i>Students know and understand the meaning of dimensions and representation of pleasure/satisfaction in a product</i>	Kemampuan dalam menerapkan hubungan antara dimensi pleasure dan experience, serta 3 model eksplorasi pengalaman dalam proses mendesain produk <i>Ability to apply the relationship between the dimensions of pleasure and experience, as well as 3 exploratory experiential models in the product design process</i>	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan mood board <i>Criteria:</i> <i>Mastery Form of Assessment: Answer questions related to the mood board</i>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Hubungan antara pleasure dan experience dalam mendesain sebuah produk  <i>The relationship between pleasure and experience in designing a product</i>	
13	Mahasiswa mengenal dan memahami peran produk sebagai media komunikasi dan konteks respon user terhadap objek <i>Students know and understand the role of the product as a medium of communication and the context of the user's response to the object</i>	Kemampuan dalam menerapkan konsep produk sebagai media komunikasi dan kaitannya dengan aspek cognitive, affective, dan behavioral dalam proses mendesain produk <i>Ability to apply the product concept as a communication medium and its relation to cognitive, affective, and behavioral aspects in the product design process</i>	Kriteria : Penguasaan  Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan aspek cognitive, affective, behavioral produk  Penilaian tugas analisa aspek cognitive, affective, dan behavioral	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50]  Tugas 1 : Analisa desain produk dibahas dari aspek cognitive, affective, dan behavioral (2x50)	Metode analisa aspek cognitive, affective, dan behavioral dalam konteks desain produk <i>Methods of analyzing cognitive, affective, and behavioral aspects in the context of product design</i>	5

14	Mahasiswa mengenal dan memahami identitas dan karakter sebuah produk <i>Students know and understand the identity and character of a product</i>	Menguasai dalam menganalisa visual brand recognition pada sebuah desain produk <i>Mastering in analyzing visual brand recognition in a product design</i>	Kriteria: Penguasaan  Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan visual brand recognition <i>Form of Assessment: Answering questions related to visual brand recognition</i> Tugas presentasi kelompok visual brand recognition	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50]  Tugas 1 : Analisa kelompok terhadap visual brand recognition (2x50)	Metode analisa visual brand recognition	5
15	Mahasiswa mengenal dan memahami imageboard sebagai tools dalam mengeksplorasi gagasan desain <i>Students know and understand imageboard as a tool in exploring design ideas</i>	Kemampuan dalam membuat dan menggunakan imageboard untuk mengeksplorasi gagasan desain dengan menggunakan upaya collecting, selecting, dan assembling kolase imej menjadi sebuah sumber gagasan desain yang dapat dijelaskan secara objektif <i>Ability to create and use imageboards to explore design ideas by using collecting, selecting, and assembling image collages to become a source of design ideas that can be explained</i>	Kriteria: Kemampuan  Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan imej desain <i>Criteria: Ability</i>  <i>Form of Assessment: Answering questions related to design images</i>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Metode eksplorasi gagasan desain melalui collecting, selecting, dan assembling kolase imej <i>The method of exploring design ideas through collecting, selecting, and assembling image collages</i>	-
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b> <i>End of Semester Evaluation: Validate the final assessment and determine student graduation</i>					30