




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 305 STUDI PERILAKU)

Issue/Revisi	: -	Tanggal	: 17 Juni 2019
Mata Kuliah	: STUDI PERILAKU	Kode MK	: PRO 305
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 5
Dosen Penyusun	: Fitorio Bowo Leksono	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun,  (Fitorio B. Leksono)	Kaprodi  (Fitorio B. Leksono)	Dekan  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)																
	<table border="1"> <tr> <td>I.A.1</td> <td>Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup (<i>life long learning</i>)</td> </tr> <tr> <td>I.A.2</td> <td>Mampu menggunakan berbagai sumber informasi</td> </tr> <tr> <td>I.D.1</td> <td>Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (<i>big data</i>) di dunia digital</td> </tr> <tr> <td>III.A.1</td> <td>Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan</td> </tr> <tr> <td>III.A.2</td> <td>Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan</td> </tr> <tr> <td>III.D.1</td> <td>Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.2</td> <td>Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.3</td> <td>Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain</td> </tr> </table>	I.A.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup (<i>life long learning</i>)	I.A.2	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi	I.D.1	Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (<i>big data</i>) di dunia digital	III.A.1	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan	III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan	III.D.1	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain	III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain	III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain
	I.A.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup (<i>life long learning</i>)															
I.A.2	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi																
I.D.1	Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (<i>big data</i>) di dunia digital																
III.A.1	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan																
III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan																
III.D.1	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain																
III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain																
III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain																
CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)																	
	<table border="1"> <tr> <td>BK1</td> <td>Sikap hidup insan pembelajar</td> </tr> <tr> <td>BK2</td> <td>Literasi informasi (peran dan penguasaan sumber informasi)</td> </tr> <tr> <td>BK10</td> <td>Analisis data dan informasi</td> </tr> <tr> <td>BK24</td> <td>Riset budaya pedesaan</td> </tr> <tr> <td>BK25</td> <td>Riset budaya perkotaan</td> </tr> <tr> <td>BK28</td> <td>Perilaku pengguna</td> </tr> <tr> <td>BK29</td> <td>Emotional Design</td> </tr> <tr> <td>BK36</td> <td></td> </tr> </table>	BK1	Sikap hidup insan pembelajar	BK2	Literasi informasi (peran dan penguasaan sumber informasi)	BK10	Analisis data dan informasi	BK24	Riset budaya pedesaan	BK25	Riset budaya perkotaan	BK28	Perilaku pengguna	BK29	Emotional Design	BK36	
BK1	Sikap hidup insan pembelajar																
BK2	Literasi informasi (peran dan penguasaan sumber informasi)																
BK10	Analisis data dan informasi																
BK24	Riset budaya pedesaan																
BK25	Riset budaya perkotaan																
BK28	Perilaku pengguna																
BK29	Emotional Design																
BK36																	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 305 STUDI PERILAKU)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Deskripsi Singkat MK	<p>Kuliah ini bertujuan untuk memahami perilaku dan persepsi dari manusia ketika mereka berinteraksi dengan karya desain. Studi yang dilakukan tidak saja pada perilaku yang dapat dilihat secara langsung (tangible) tetapi juga pada hal yang sifatnya <i>intangible</i> seperti persepsi, apa yang dirasakan, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi penting sesuai dengan pernyataan Frank Chimero bahwa "Masyarakat akan menolak desain yang tidak memahami manusia", karena pada akhirnya pengguna dari sebuah karya desain adalah manusia.</p>
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psikologi Persepsi Manusia 2. Perilaku Manusia terhadap produk desain
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Norman, Donald, Emotional Design, Basic Books, 2009 2. Weinschenk, Susan, 100 Things Every Designr Needs to Know About People, 2011
	<p>Pendukung</p>
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p>
	<p>Perangkat Keras: LCD Projector</p>
Team Teaching	<p>.....</p>
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 305 STUDI PERILAKU)

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	Mahasiswa mengenal studi perilaku pada desain	Mengenal studi perilaku pada desain	Mengenal Studi Perilaku pada Desain	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Perkenalan tentang studi perilaku pada desain	2,5
2-3	Mahasiswa memahami bagaimana dan persepsi manusia ketika mereka melihat suatu visual	Pemahaman persepsi visual pada manusia	Sejauh mana pemahaman akan bagaimana cara dan persepsi manusia ketika mereka melihat suatu visual	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia melihat sesuatu	5
4	Mahasiswa memahami bagaimana dan persepsi manusia ketika mereka melihat suatu visual berupa tulisan	Pemahaman persepsi visual dalam bentuk tulisan	Sejauh mana pemahaman akan bagaimana cara dan persepsi manusia ketika mereka melihat suatu visual berupa tulisan	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia membaca	2,5
5	Mahasiswa Mampu menjelaskan tentang proses bagaimana seseorang mengingat sesuatu	Pemahaman persepsi memori manusia	Mampu menjelaskan tentang proses bagaimana seseorang mengingat sesuatu	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia mengingat sesuatu	5
6-7	Mahasiswa mampu membuat konsep desain mulai dari paper, sketsa sampai disain final	Pemahaman proses berpikir manusia	Mampu menjelaskan secara sederhana tentang proses berpikir manusia	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia berpikir	5
8	Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					30
9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang bagaimana seseorang dapat fokus	Pemahaman tentang proses fokus	Mampu menjelaskan tentang faktor yang menentukan bisa atau tidaknya seseorang	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia memfokuskan perhatiannya terhadap sesuatu	2,5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 305 STUDI PERILAKU)

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)
			untuk fokus terhadap sesuatu			
11	Mahasiswa mampu membuat gambar desain dan gambar kerja	Pemahaman tentang faktor yang memotivasi manusia	Mampu menjelaskan hal hal apa saja yang dapat memotivasi seseorang	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Apa yang memotivasi seseorang	5
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang teori manusia sebagai mahluk sosial	Pemahaman tentang teori manusia mahluk sosial	Mampu menjelaskan secara sederhana tentang teori manusia sebagai mahluk sosial	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Manusia adalah mahluk sosial	
11	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang bagaimana manusia dapat merasakan akan suatu hal	Pemahaman tentang bagaimana manusia dapat merasakan	Mampu menjelaskan tentang bagaimana manusia dapat merasakan tentang suatu hal	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia merasakan sesuatu	
12-13	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang faktor apa saja dalam desain yang membuat seseorang melakukan kesalahan	Pemahaman faktor atau variabel dari desain yang dapat membuat manusia melakukan kesalahan	Mampu menjelaskan tentang bagaimana manusia dapat melakukan kesalahan, terutama berkaitan dengan desain	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Manusia melakukan kesalahan	
14-15	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang proses pengambilan keputusan	Pemahaman tentang proses pengambilan keputusan	Mampu menjelaskan tentang bagaimana manusia mengambil keputusan	Kuliah, diskusi TM: 3x50"	Studi Perilaku: Bagaimana manusia memutuskan sesuatu	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					40