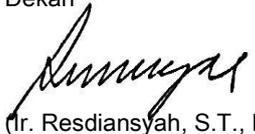


# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 405 STUDIO DESIGN & THE FUTURE)

Issue/Revisi	: -	Tanggal	: 17 Juni 2019
Mata Kuliah	: Studio Design & The Future	Kode MK	: PRO 405
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 7
Dosen Penyusun	: Fitorio Bowo Leksono	Bobot (sks)	: 6 sks
Penyusun,	Kaprodi	Dekan	
			
(Fitorio B. Leksono)	(Fitorio B. Leksono)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>
	I.A.1 Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup ( <i>life long learning</i> )
	I.A.2 Mampu menggunakan berbagai sumber informasi
	I.C.2 Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi
	I.E.1 Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	IV.D.1 Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual
	IV.D.2 Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja dan gambar teknik desain produk
	IV.E.1 Mampu menerapkan teknik gambar <i>digital</i> dengan menggunakan piranti lunak pendukung yang akan selaras ke tahap berikutnya dengan proses <i>rapid prototyping</i>
	V.B.1 Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses <i>brainstorming</i> atau <i>mind mapping</i>
	<b>CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>
BK1	Sikap hidup insan pembelajar
BK2	Literasi informasi (peran dan penguasaan sumber informasi)
BK9	Kemampuan pemecahan masalah ( <i>problem-solving capacity</i> )
BK11	Literasi aplikasi teknologi
BK13	<i>Critical thinking</i>
BK34	Teknik dasar gambar sketsa
BK35	Teknik dasar gambar produksi
BK36	Permodelan Digital
BK40	Teknik <i>brainstorming</i>

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 405 STUDIO DESIGN & THE FUTURE)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Kuliah ini bertujuan untuk pemahaman akhir mengenai berbagai prinsip yang ada di desain produk secara keseluruhan, meliputi: konsep, desain. Proses desain, konstruksi, pasar, proses produksi, presentasi dan pembuatan model. Dalam kuliah ini mahasiswa diminta untuk membuat suatu produk dengan konsep masa depan yang nantinya akan dikaji kebutuhan secara konsep, desain dan teknis yang akan digunakan nantinya. Tapi tetap mengacu kepada pencapaian teknologi terakhir yang ada saat ini atau teknologi konsep yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dan dapat diaplikasikan dalam lingkungan keseharian kita.</p>	
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trend perkembangan teknologi saat ini</li> <li>2. Kebutuhan masyarakat saat ini dan masa depan</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Norman, Donald, The Design of Future Things, Basic Books, 2009</li> <li>2. McEwen, Adrian, Designing The Internet of Things, Wiley, 2013</li> <li>3. Dunne, Anthony, Speculative Everything, The MIT Press, 2013</li> </ol>	
	<b>Pendukung</b>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
		LCD Projector
<b>Team Teaching</b>	.....	
<b>Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)</b>	Studio Desain Transportasi	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 405 STUDIO DESIGN & THE FUTURE)

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 mampu menganalisa masalah apa yang akan dihadapi masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang	Kemampuan mengidentifikasi masalah	Identifikasi Masalah lingkungan masa depan.	Kuliah, diskusi TM: 6x50"	Teknik menganalisa masalah	2,5
2	Mahasiswa mampu membuat ide konsep desain dengan inovasi teknologi untuk lingkungan sekitarnya dimasa depan.	Pengembangan konsep yang menjawab permasalahan sehubungan dengan inovasi teknologi untuk lingkungan	Melihat permasalahan dan mengkajipermasalahan menjadisebuah pemecahan masalah desain dalam sebuah ide.	Kuliah, diskusi TM: 6x50"	Teknik brainstorming	5
3	Mahasiswa mampu memberikan informasi dan pemahaman tentang isu dasar permasalahan sosio urban yang secara actual ditemukan dalam kehidupan sehari-hari	Pengembangan konsep yang menjawab permasalahan sehubungan dengan inovasi teknologi untuk lingkungan	Melihat permasalahan dan mengkajipermasalahan menjadisebuah pemecahan masalah desain dalam sebuah ide.	Kuliah, diskusi TM: 6x50"	Observasi permasalahan sosial	2,5
4	Mahasiswa mampu melakukan observasi lingkungan untuk memetakan masalah lingkungan sosio urban melalui konsep desain	Pemetaan permasalahan sosio urban melalui tahap observasi	Membuat kesimpulan dalam pemecahan masalah sosio urban dalam sebuah konsep desain.	Kuliah, diskusi TM: 6x50"	Observasi permasalahan lingkungan	5
5-7	Mahasiswa mampu membuat konsep desain mulai dari paper, sketsa sampai disain final	Pengembangan konsep desain	Menghasilkan konsep desain, sketsa dan desain terpilih	Kuliah, diskusi TM: 6x50"	Pengembangan sketsa	5
8	<b>Evaluasi Tengah Semester:</b> Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					<b>30</b>

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 405 STUDIO DESIGN & THE FUTURE)

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)
9-10	Mahasiswa mampu membuat model studi untuk produknya	Pemahaman tentang Lingkungan, ergonomic , masyarakat, teknologi dan desain.	Paham adanya gerakan Memphis Design yang mempengaruhi dunia desain	Studio TM: 6x50"	Pembuatan model studi	2,5
11	Mahasiswa mampu membuat gambar desain dan gambar kerja	Pemahaman dan penerapan teknologi, system dan mekanis dalam desain.	Menghasilkan gambar perspektif 1 titik hilang dengan aplikasi warna	Studio TM: 6x50"	Gambar konstruktif	5
12-14	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	Pembuatan model berdasarkan mekanisme kerja sederhana hingga menyerupai bentuk dan system yang di desain	Pemahaman mahasiswa akan potensi perpaduan desain dan craft	Studio TM: 6x50"	Pembuatan prototip	2,5
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					<b>40</b>