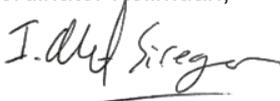
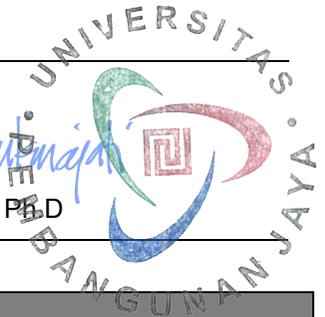


Mata Kuliah	: Studio Produk Urban dan Interior	Tanggal	: 1 Agustus 2024
Kode MK	: DP301	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 5
Dosen Pengembang RPS,  Toufiq Panji Wisesa, M.Sn	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, Ph.D



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DP-CPL-03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
	23-DP-CPL-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	23-DP-CPL-07	Memiliki kemampuan untuk menjelaskan alternatif solusi pemecahan masalah untuk diaplikasikan pada desain produk
	23-DP-CPL-08	Memiliki kemampuan untuk merealisasikan ide/gagasan menjadi produk prototipe
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	23-DP CPMK 031	Mampu menghasilkan desain produk dengan hasil yang sesuai dengan metodologi dan prinsip dasar desain
	23-DP CPMK 032	Mampu membuat desain produk yang memenuhi kebutuhan penggunaanya
	23-DP CPMK 061	Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP CPMK 071	Mampu menyusun Konsep desain produk
	23-DP CPMK 081	Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>	
	23-DP-SCPMK 0311	Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk
23-DP-SCPMK 0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaanya	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DP-SCPMK 0611	Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk				
	23-DP-SCPMK 0711	Mampu mengevaluasi konsep desain untuk pembuatan produk				
	23-DP-SCPMK 0811	Mampu membuat desain produk dengan menggunakan perangkat digital				
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		23-DP-SCPMK 0311	23-DP-SCPM 0321	23-DP-SCPMK 0611	23-DP-SCPMK 0711	23-DP-SCPMK 0811
	23-DP CPMK 031	√				
	23-DP CPMK 032		√			
23-DP CPMK 061			√			
23-DP CPMK 071				√		
23-DP CPMK 081					√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-DP-CPL-03	23-DP CPMK 031	23-DP-SCPMK 0311	Mampu menelaah peluang dan kebutuhan yang berkaitan dengan produk urban dan interior	Praktek dan studi kasus	20%	
	23-DP CPMK 032	23-DP-SCPMK 0321	Mampu membuat sketsa desain produk urban dan interior	Praktek dan studi kasus	20%	
23-DP-CPL-06	23-DP CPMK 061	23-DP-SCPMK 0611	Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk urban dan interior	Praktek dan studi kasus	20%	
23-DP-CPL-07	23-DP CPMK 071	23-DP-SCPMK 0711	Mampu mengevaluasi konsep desain dari hasil gagasan /ide untuk pembuatan produk urban dan interior	Praktek dan studi kasus	20%	
23-DP-CPL-08	23-DP CPMK 081	23-DP-SCPMK 0811	Mampu membuat desain produk urban dan interior dengan menggunakan perangkat digital	Praktek dan studi kasus	20%	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah Studio Produk Urban & Interior adalah sebuah mata kuliah yang mengajarkan mahasiswa untuk dapat melakukan pengembangan produk untuk kebutuhan dan penggunaan pada ruang lingkup interior dalam konteks urban. Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman mendalam tentang konsep perancangan produk untuk penggunaan pada lingkup interior yang berhubungan dengan kehidupan manusia dikawasan urban.					
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prinsip Dasar Desain Produk</li> <li>2. Analisis Tren dan Kebutuhan Pengguna</li> <li>3. Pengembangan Ide dan Sketsa Desain</li> <li>4. Gambar Teknik dan Visualisasi Desain</li> </ol>					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																
	5. Konsep Desain Produk Urban & Interior 6. Prototipe dan Simulasi Digital 7. Presentasi dan Portofolio Desain																																																															
Pustaka	<b>Utama</b>																																																															
	1. Ashby, M. & Johnson, K. (2014). Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design. Elsevier. 2. Ching, F. D. K. (2015). Interior Design Illustrated. Wiley. 3. Lawson, B. (2012). How Designers Think: The Design Process Demystified. Routledge. 4. Pile, J. F. & Gura, J. (2014). History of Interior Design. Wiley. 5. Ulrich, K. T. & Eppinger, S. D. (2016). Product Design and Development. McGraw-Hill																																																															
	<b>Pendukung</b>																																																															
	1. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. MIT Press. 2. Heskett, J. (2005). Design: A Very Short Introduction. Oxford University Press. 3. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press. 4. Tjalve, E. (2003). A Short Course in Industrial Design. Newnes.																																																															
Media Pembelajaran	<b>Perangkat Lunak:</b>			<b>Perangkat Keras:</b>																																																												
	Software rendering, software 3D			3D printing																																																												
Dosen Pengampu	Toufiq Panji Wisesa																																																															
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																																																															
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="3">SCPMK</th> <th colspan="5">Penilaian dan Bobot</th> <th rowspan="3">Total Bobot Penilaian</th> </tr> <tr> <th>Latihan 1</th> <th>Tugas 1</th> <th>Tugas 2</th> <th>Tugas 3</th> <th>Proyek 1</th> </tr> <tr> <th>Partisipasi (Kemampuan literasi)</th> <th>Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)</th> <th>Observasi (Studi Kasus)</th> <th>Observasi (Studi Kasus)</th> <th>Observasi (Proyek)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>23-DP-SCPMK 0311</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>23-DP-SCPMK 0321</td> <td></td> <td></td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td></td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>23-DP-SCPMK 0611</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>23-DP-SCPMK 0711</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>23-DP-SCPMK 0811</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td><b>Total per penilaian</b></td> <td><b>10</b></td> <td><b>10</b></td> <td><b>10</b></td> <td><b>10</b></td> <td><b>60</b></td> <td><b>100%</b></td> </tr> </tbody> </table>					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-SCPMK 0311	10%	10%				20%	23-DP-SCPMK 0321			10%	10%		20%	23-DP-SCPMK 0611					20%	20%	23-DP-SCPMK 0711					20%	20%	23-DP-SCPMK 0811					20%	20%	<b>Total per penilaian</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>
	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-SCPMK 0311	10%	10%				20%																																																									
	23-DP-SCPMK 0321			10%	10%		20%																																																									
	23-DP-SCPMK 0611					20%	20%																																																									
	23-DP-SCPMK 0711					20%	20%																																																									
23-DP-SCPMK 0811					20%	20%																																																										
<b>Total per penilaian</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>																																																										

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Memahami prinsip dasar wujud 3D (bentuk, ruang, makna)	Indikator: ketepatan identifikasi bentuk.	Kriteria: penguasaan dasar. Bentuk: diskusi, sketsa observasi	Luring: kuliah & diskusi. studi kasus observasi benda		Prinsip dasar desain, semantika produk	5
2	Menelaah tren masa depan untuk desain interior urban	Indikator: analisis tren.	Kriteria: relevansi ide. Bentuk: presentasi literatur	Luring: diskusi tren. kajian pustaka tren (2 jam)		Literatur tren desain urban & interior	5
3	Membuat sketsa desain berdasarkan kebutuhan pengguna	Indikator: kualitas sketsa.	Kriteria: kejelasan ide. Bentuk: tugas sketsa	Luring: studio sketsa. upload sketsa digital		Teknik sketsa desain produk	5
4	Menghasilkan ide/gagasan produk interior urban	Indikator: variasi ide.	Kriteria: orisinalitas. Bentuk: tugas konsep ide	Luring: workshop brainstorming. laporan ide		Metode eksplorasi desain	5
5	Membuat gambar manual desain produk interior	Indikator: proporsi & komposisi.	Kriteria: ketepatan gambar.	Luring: praktek gambar. pengumpulan tugas manual drawing		Teknik gambar manual produk	5
6	Membuat gambar digital (software 2D/3D)	Indikator: akurasi model digital. Kriteria: fungsi & estetika.	Kriteria: ketepatan gambar.	Luring: praktek software. latihan CAD/rendering		Software CAD & 3D	5
7	Menyusun konsep desain produk interior urban	Indikator: kesesuaian konsep.	Kriteria: argumentasi logis.	Luring: presentasi konsep. laporan konsep		Literatur konsep desain	10
8	<b>UTS – Evaluasi tengah semester (validasi capaian &amp; refleksi). Tes/Proyek Tengah Semester, Materi minggu 1–7 (10%)</b>						
9	Mengevaluasi konsep desain	Indikator: analisis konsep.	Kriteria: kelayakan solusi	Luring: diskusi review. laporan evaluasi		Metode evaluasi desain	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
10	Membuat prototipe sederhana produk interior urban	Indikator: keterampilan membuat model.	Kriteria: detail & fungsi.	Luring: workshop prototipe. laporan proses		Material & teknik prototyping	5
11	Menggunakan perangkat digital untuk simulasi desain	Indikator: realisme & fungsi model digital.	Kriteria: detail & fungsi.	Luring: rendering praktek. upload file simulasi		Software rendering 3D	5
12	Mengintegrasikan aspek ergonomi ke desain interior urban	Indikator: kesesuaian dengan user fit.	Kriteria: detail & fungsi.	Luring: studi kasus ergonomi. laporan studi ergonomi		Literatur ergonomi produk	5
13	Menyusun presentasi desain profesional	Indikator: komunikasi visual..	Kriteria: estetika	Luring: presentasi kelas. upload slide		Teknik presentasi desain	5
14	Menyempurnakan desain hasil evaluasi	Indikator: kualitas revisi.	Kriteria: kesesuaian hasil review dengan revisi yang dilakukan	Luring: bimbingan revisi. laporan revisi		Pengembangan desain	5
15	Menyusun portofolio desain produk interior urban	Indikator: kelengkapan & konsistensi.	Kriteria: kelengkapan materi final portofolio	Luring: review portofolio. upload final portofolio		Format portofolio desain	10
<b>16</b>	<b>UAS – Presentasi final &amp; portofolio. Upload proyek akhir. Materi minggu 9–15 (10%)</b>						