

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	: Dasar Interior	Tanggal	: 1 Agustus 2024
Kode MK	: DP303	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 1	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		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	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 prototype
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	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
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	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 (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

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				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		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%	
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah Dasar Interior adalah mata kuliah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang bidang desain interior dan kaitannya dengan desain produk. Matakuliah ini membahas konsep, prinsip dasar yang diperlukan dalam perancangan produk sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari interior. Selama matakuliah ini, mahasiswa akan mengembangkan wawasan dan pengetahuan dasar untuk menghasilkan konsep desain, presentasi visual, dan memahami aspek-aspek teknis yang terkait dengan produk sebagai elemen dari interior.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		1. Pengantar Desain Interior dan kaitannya dengan Desain Produk 2. Unsur dan Prinsip Dasar Desain Interior 3. Analisis Ruang dan Kebutuhan Pengguna 4. Sketsa dan Visualisasi Dasar Interior 5. Konsep Desain Interior 6. Gambar Teknik dan Simulasi Digital Interior				



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

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	7. Aspek Ergonomi dan Prototipe Interior 8. Evaluasi, Presentasi, dan Portofolio Desain Interior						
Pustaka	Utama						
	1. Ching, F. D. K. (2015). <i>Interior Design Illustrated</i>. Wiley. 2. Lawson, B. (2012). <i>How Designers Think</i>. Routledge. 3. Pile, J. F. & Gura, J. (2014). <i>History of Interior Design</i>. Wiley. 4. Ulrich, K. T. & Eppinger, S. D. (2016). <i>Product Design and Development</i>. McGraw-Hill. 5. Neufert, E. (2019). <i>Architects’ Data</i>. Wiley-Blackwell.						
	Pendukung						
	1. Norman, D. A. (2013). <i>The Design of Everyday Things</i>. MIT Press. 2. Heskett, J. (2005). <i>Design: A Very Short Introduction</i>. Oxford University Press. 3. Manzini, E. (2015). <i>Design, When Everybody Designs</i>. MIT Press. 4. Kalay, Y. E. (2004). <i>Architecture’s New Media</i>. MIT Press. 5. Tjalve, E. (2003). <i>A Short Course in Industrial Design</i>. Newnes.						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:				
	Software rendering, software 3D		3D printing				
Dosen Pengampu	Toufiq Panji Wisesa						
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)						
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-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%
	Total per penilaian	10	10	10	10	60	100%

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	Memahami prinsip dasar interior & hubungan dengan produk	Ketepatan menjelaskan konsep dasar interior	Penguasaan konsep dasar	Diskusi, Tanya jawab	Luring: kuliah & diskusi Daring: studi kasus bacaan	Ching, <i>Interior Design Illustrated</i> (2015)	5
2	Menelaah unsur & prinsip desain interior	Analisis unsur ruang & bentuk	Kesesuaian analisis	Tugas observasi	Luring: observasi ruang Daring: laporan observasi	Lawson, <i>How Designers Think</i> (2012)	5
3	Membuat sketsa ruang interior sederhana	Kejelasan visualisasi	Kualitas sketsa	Tugas sketsa manual	Luring: studio sketsa Daring: upload sketsa	Ching, <i>Drawing: A Creative Process</i>	5
4	Memahami hubungan produk dengan interior	Kemampuan mengidentifikasi elemen produk dalam ruang	Ketepatan analisis	Studi kasus	Luring: diskusi kelas Daring: laporan studi	Pile & Gura, <i>History of Interior Design</i> (2014)	5
5	Menghasilkan ide awal desain interior sederhana	Variasi ide	Orisinalitas konsep	Tugas ide & moodboard	Luring: workshop ide Daring: upload moodboard	Heskett, <i>Design: A Very Short Introduction</i> (2005)	5
6	Membuat gambar interior manual	Proporsi & komposisi gambar	Ketepatan proporsi	Gambar manual	Luring: praktek menggambar Daring: upload drawing	Neufert, <i>Architects' Data</i> (2019)	5
7	Membuat gambar interior digital (2D/3D)	Ketepatan model digital	Estetika & fungsi	Unjuk kerja software	Luring: praktek software Daring: latihan CAD/rendering	Kalay, <i>Architecture's New Media</i> (2004)	10
8	UTS – Evaluasi tengah semester (validasi capaian & refleksi). Tes/Proyek Tengah Semester, Materi minggu 1–7 (10%)						
9	Menyusun konsep desain interior sederhana	Sistematika konsep	Relevansi dengan kebutuhan pengguna	Tugas konsep desain	Luring: presentasi konsep Daring: laporan konsep	Ulrich & Eppinger, <i>Product Design and Development</i> (2016)	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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
10	Mengintegrasikan aspek ergonomi dalam interior	Ketepatan dimensi	Sesuai standar ergonomi	Studi kasus ergonomi	Luring: uji ergonomi Daring: laporan studi	Neufert (2019)	5
11	Membuat prototipe sederhana (mockup interior)	Detail & fungsi prototipe	Kualitas model	Proyek prototipe	Luring: workshop prototipe Daring: laporan proses	Tjalve, <i>Industrial Design</i> (2003)	5
12	Menggunakan software 3D untuk simulasi interior	Kemampuan simulasi 3D	Realisme simulasi	Tugas rendering	Luring: rendering kelas Daring: upload simulasi	Software CAD & rendering	5
13	Mengevaluasi desain interior sederhana	Analisis kelebihan & kekurangan	Kelayakan solusi	Review desain	Luring: diskusi evaluasi Daring: laporan evaluasi	Norman, <i>The Design of Everyday Things</i> (2013)	5
14	Menyempurnakan desain berdasarkan evaluasi	Perbaikan desain	Peningkatan kualitas	Tugas revisi	Luring: bimbingan revisi Daring: upload hasil revisi	Manzini, <i>Design When Everybody Designs</i> (2015)	5
15	Menyusun presentasi & portofolio desain interior	Kelengkapan portofolio	Profesionalitas presentasi	Final portofolio	Luring: review portofolio Daring: upload final portofolio	Pile & Gura (2014)	5
16	UAS – Presentasi final & portofolio. Upload proyek akhir. Materi minggu 9–15 (10%)						