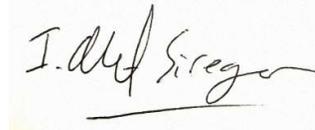


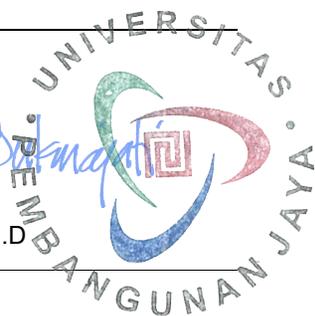


**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Studio Desain Dan Mobilitas	Tanggal	: 1 Agustus 2024
Kode MK	: DP401	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
 Ismail Alif Siregar, M.A	 Ismail Alif Siregar, M.A	 Hari Nugraha Ph.D	 Danto Sukmajati, Ph.D



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DP-PL-01 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	23-DP-PL-02 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	23-DP-CPL-05 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	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-041 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-042 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk
	23-DP-CPMK-052 Mampu menerapkan metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK-071 Mampu menyusun Konsep desain produk



**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-CPMK-051				√	√							
	23-DP-CPMK-052						√	√					
	23-DP-CPMK-071								√	√			
	23-DP-CPMK-072										√	√	
	23-DP-CPMK-081											√	√
	23-DP-CPMK-082										√	√	
	23-DP-CPMK-101											√	√
	23-DP-CPMK-102												√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator				Metode Penilaian				Bobot		
23-DP-PL-01	23-DP-CPMK-041	23-DP-CPMK-0111	Mampu menjawab pertanyaan untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas				Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)						
23-DP-PL-02	23-DP-CPMK-042	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Studio Desain dan Mobilitas				Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)						

**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-PL-04	23-DP-CPMK-051	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain dalam mk Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
23-DP-CPL-05	23-DP-CPMK-052	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK-071	23-DP-CPMK-0411	Mampu mengidentifikasi masalah untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
23-DP-CPL-08	23-DP-CPMK-072	23-DP-CPMK-0421	Mampu menghasilkan solusi untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-10	23-DP-CPMK-081	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
	23-DP-CPMK-082	23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-101	23-DP-CPMK-0711	Mampu mengonsepan konsep desain untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-102	23-DP-CPMK-0721	Mampu mengimplementasikan konsep desain untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
		23-DP-CPMK-0811	Mampu mengimplemantasikan perangkat digital untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-DP-CPMK-0821	Mampu mngseketsa menggunakan proses digital untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
		23-DP-CPMK-1021	Mampu mengimplementasikan prinsip desain berkelanjutan untuk mata kuliah Studio Desain dan Mobilitas	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
Deskripsi Singkat MK	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 transportasi 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.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trend perkembangan teknologi saat ini 2. Kebutuhan masyarakat saat ini dan masa depan 				
Pustaka	Utama				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bullock, Alan (1999). The New Fontana Dictionary of Modern Thought. London: Harper-Collins. p. 689. 2. Hillier, Victor Albert Walter (1991). Motor Vehicles Basic Principles. Nelson Thornes. ISBN 9780748705313. <p>Judge, Arthur W. (1971). The Mechanism Of The Car-Its principles, design, construction and operation (7th ed.). Chapman & Hall.</p>				
	Pendukung				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nikolaos Gkikas, ed. (2013). Automotive Ergonomics: Driver – Vehicle Interaction. Boca Raton, FL.: CRC Press. ISBN 978-1-4398-9425-5. 				



**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						
	Michael Lamm and Dave Holls, A Century of Automotive Style – 100 Years of American Car Design, Lamm-Morada Publishing Co. Inc., Stockton CA ISBN 0-932128-07-6.					
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:				
	PowerPoint	LCD Projector				
Dosen Pengampu	Ismail Alif Siregar M.A					
Mata Kuliah Prasyarat	DP101, DP103, DP102, DP104					
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
	SCPMK	Latihan 1 Partisipasi (Kemampuan literasi)	Tugas 1 Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Tugas 2 Observasi (Studi Kasus)	Tugas 3 Observasi (Studi Kasus)	
	23-DP-CPMK-0111					
	23-DP-CPMK-0121					
	23-DP-CPMK-0211					
	23-DP-CPMK-0221					
	23-DP-CPMK-0411					
	23-DP-CPMK-0421					
	23-DP-CPMK-0511					
	23-DP-CPMK-0521					
	23-DP-CPMK-0711					
	23-DP-CPMK-0721					
	23-DP-CPMK-0811					
	23-DP-CPMK-0821					
	23-DP-CPMK-1021					
Total per penilaian	15	15	20	20	30	100%

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	Mahasiswa mampu menganalisa masalah transportasi 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	Mahasiswa mampu membuat ide konsep desain dengan inovasi teknologi untuk transportasi 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	
3	Mahasiswa mampu memberikan informasi dan pemahaman tentang isu dasar permasalahan transportasi 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	
4	Mahasiswa mampu melakukan observasi lingkungan untuk memetakan masalah transportasi 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"	Mahasiswa mampu melakukan observasi lingkungan untuk memetakan masalah transportasi urban melalui konsep desain	Observasi permasalahan lingkungan	
5	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	

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)	
6	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	
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	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Mahasiswa mampu membuat 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	
10	Mahasiswa mampu membuat 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	
11	Mahasiswa mampu membuat konsep desain	Pemahaman dan penerapan teknologi, system dan mekanis dalam desain.	Menghasilkan gambar perspektif 1 titik hilang dengan aplikasi warna	Studio TM: 6x50"		Pembuatan Gambar kerja	
12	Mahasiswa mampu membuat konsep dari produk yang di desainnya.	Pembuatan model berdasarkan	Pemahaman mahasiswa akan potensi perpaduan desain dan craft	Studio TM: 6x50"		Pembuatan prototip	

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)	
		mekanisme kerja sederhana hingga menyerupai bentuk dan system yang di desain					
13	Mahasiswa mampu membuat konsep 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	
14	Mahasiswa mampu membuat konsep 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	
15	Mahasiswa mampu membuat konsep dari produk yang di desainnya.	Pembuatan model berdasarkan mekanisme kerja sederhana hingga menyerupai bentuk	Pemahaman mahasiswa akan potensi perpaduan desain dan craft	Studio TM: 6x50"		Pembuatan prototip	



**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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		dan system yang di desain					
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						