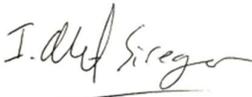
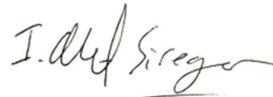




**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Tugas Akhir	Tanggal	: 1 Agustus 2024
Kode MK	: DP406	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2	Semester	: 8
	P (Praktik/Praktikum) : 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-CPL-02	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	23-DP-CPL-04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	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-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
	23-DP-CPL-10	Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DP-CPMK-011	Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DP-CPMK-012	Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	23-DP-CPMK-021	Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
	23-DP-CPMK-022	Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	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-051	Mampu membuat metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK-052	Mampu menerapkan metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK-071	Mampu menyusun Konsep desain produk
	23-DP-CPMK-072	Mampu menerapkan Konsep dari hasil desain produk
	23-DP-CPMK-081	Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk
	23-DP-CPMK-082	Mampu membuat gambar desain melalui proses digital
	23-DP-CPMK-102	Mampu menerapkan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	23-DP-CPMK-0111	Mampu menjawab pertanyaan untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain dalam mk Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0411	Mampu mengidentifikasi masalah untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0421	Mampu menghasilkan solusi untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0711	Mampu mengonsepkon konsep desain untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0721	Mampu mengimplementasikan konsep desain untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0811	Mampu mengimplemantasikan perangkat digital untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-0821	Mampu mngseketsa menggunakan proses digital untuk mata kuliah Tugas Akhir
	23-DP-CPMK-1021	Mampu mengimplementasikan prinsip desain berkelanjutan untuk mata kuliah Tugas Akhir
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

**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- 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
23-DP- CPMK- 011	√	√											
23-DP- CPMK- 012			√	√									
23-DP- CPMK- 021			√	√									
23-DP- CPMK- 022			√	√									
23-DP- CPMK- 041			√	√									
23-DP- CPMK- 042				√	√								
23-DP- CPMK- 051					√	√							
23-DP- CPMK- 052						√	√						
23-DP- CPMK- 071								√	√				
23-DP- CPMK- 072									√	√			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DP-CPMK-081											√	√		
	23-DP-CPMK-082												√	√	
	23-DP-CPMK-102													√	√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-02	23-DP-CPMK-011	23-DP-CPMK-0111	Mampu menjawab pertanyaan untuk mata kuliah Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-012	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-05	23-DP-CPMK-021	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain dalam mk Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-022	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK-041	23-DP-CPMK-0411	Mampu mengidentifikasi masalah untuk mata kuliah Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-08	23-DP-CPMK-042	23-DP-CPMK-0421	Mampu menghasilkan solusi untuk mata kuliah Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DP-CPL-10	23-DP-CPMK-051	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Tugas Akhir	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
	23-DP-CPMK-052	23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Tugas Akhir	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-071	23-DP-CPMK-0711	Mampu mengonsepkkan konsep desain untuk mata kuliah Tugas Akhir	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-072	23-DP-CPMK-0721	Mampu mengimplementasikan konsep desain untuk mata kuliah Tugas Akhir	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-081	23-DP-CPMK-0811	Mampu mengimplemantasikan perangkat digital untuk mata kuliah Tugas Akhir	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
	23-DP-CPMK-082	23-DP-CPMK-0821	Mampu mngseketsa menggunakan proses digital untuk mata kuliah Tugas Akhir	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
	23-DP-CPMK-102	23-DP-CPMK-1021	Mampu mengimplementasikan prinsip desain berkelanjutan untuk mata kuliah Tugas Akhir	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
Deskripsi Singkat MK		Mahasiswa membuat konsep perancangan yang mencakup pengaplikasian seluruh pemahaman dan pengetahuan tentang Desain Produk, aplikasi berbagai prinsip yang ada di desain produk dengan 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.			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
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. Barnwell, Maurice. Design, Creativity and Culture, Black Dog, 2011, ISBN 978 1 907317 408 2. Barnwell, Maurice. Design Evolution: Big Bang to Big Data, Toronto, 2014. ISBN 978-0-9937396-0-6 3. Benton, Charlotte (2000). "Design and Industry". In Kemp, Martin (ed.). 4. The Oxford History of Western Art. Oxford: Oxford University Press. pp. 380–383. ISBN 0198600127. 5. Dunne, Anthony, Speculative Everything, The MIT Press, 2013
	Pendukung
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Noblet, Jocelyn de (1993). "Design in Progress". In Noblet, Jocelyn de (ed.). Industrial design: reflection of a century. Paris: Flammarion/APCI. pp. 21–25. ISBN 2080135392. 2. Pirovano, Carlo, ed. (1991). "Forms of Representation". History of Industrial Design. 1. Milan: Electa. pp. 108–127. OCLC 32885051.
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	PowerPoint
	Perangkat Keras:
	LCD Projector
Dosen Pengampu	Ismail Alif Siregar M.A
Mata Kuliah Prasyarat	DP405

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot				Total Bobot Penilaian	
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3		
	Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Proyek 1		
	Observasi (Proyek)						
	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 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	Mahasiswa mampu menganalisa masalah apa yang akan dihadapi masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang	

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)	
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	Mahasiswa mampu membuat ide konsep desain dengan inovasi teknologi untuk lingkungan sekitarnya dimasa depan.	
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	Mahasiswa mampu memberikan informasi dan pemahaman tentang isu dasar permasalahan sosio urban yang secara actual ditemukan dalam kehidupan sehari-hari	
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	Mahasiswa mampu melakukan observasi lingkungan untuk memetakan masalah lingkungan sosio urban melalui konsep desain	
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	Mahasiswa mampu membuat konsep desain mulai dari paper, sketsa sampai disain final	
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	Mahasiswa mampu membuat konsep desain mulai dari paper, sketsa sampai disain final	
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	Mahasiswa mampu membuat konsep desain mulai dari paper, sketsa sampai disain final	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Mahasiswa mampu membuat model studi untuk produknya	Pemahaman tentang Lingkungan,	Paham adanya gerakan Memphis Design yang	Studio TM: 6x50"	Pembuatan model studi	Mahasiswa mampu membuat model studi untuk produknya	

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)	
		ergonomic , masyarakat, teknologi dan desain.	mempengaruhi dunia desain				
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	Mahasiswa mampu membuat model studi untuk produknya	
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	Mahasiswa mampu membuat gambar desain dan gambar kerja	
12	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	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	
13	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	Pembuatan model berdasarkan mekanisme kerja	Pemahaman mahasiswa akan potensi perpaduan desain dan craft	Studio TM: 6x50"	Pembuatan prototip	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	

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)	
		seederhana hingga menyerupai bentuk dan system yang di desain					
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	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	
15	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	Mahasiswa mampu membuat prototip dari produk yang di desainnya.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						