DOKUMEN KURIKULUM 2023-2028
PRODI : DESAIN PRODUK
DEPARTEMEN : DESAIN PRODUK

FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2022

DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Program Studi Desain Produk FDKBD ITS

Surabaya, Januari 2023

Nama Ketua Tim : Bambang Tristiyono, ST., M.Si.
NIP/NIDN : 197007031997021001 / 0003077001
Program Studi : Sarjana Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, Tahun 2023

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Kampus ITS, Jl. Raya ITS, Keputih Sikolilo, Surabaya, 60111 Telpon (031) 5994251 URL www.its.ac.id	**Nomor:** **2.3.2.3.8.1.1**
	DOKUMEN KURIKULUM	Revisi: ... Halaman : ...

Proses	**Penanggung Jawab**			**Tanggal**
	Nama	**Jabatan**	**Tanda tangan**	
Perumus	Bambang Tristiyono, ST., M.Si.	Ketua Kurikulum Prodi Desain Produk		21 Februari 2023
Pemeriksa	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds. Arie Kurniawan, S.T., M.Ds. Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech Hertina Susandari, S.T., M.T.	Ketua RMK Perancangan Produk Ketua RMK Manajemen Desain dan Bisnis Produk Ketua RMK Teknologi Desain Produk Ketua RMK Kajian Desain dan Faktor Manusia		21 Februari 2023
Persetujuan	Bambang Tristiyono, ST., M.Si.	Kepala Departemen Desain Produk		21 Februari 2023
Penetapan	Imam Baihaqi, S.T., M.Sc., Ph.D.	Dekan Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital		21 Februari 2023
Pengendalian	Tim Penjamin mutu Departemen Desain Produk			21 Februari 2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... **III**

KATA PENGANTAR ..... **IV**

1 LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM **1**

1.1 UNIVERSITAS *VALUE* 2
1.2 LANDASAN FILOSOFI 2
1.3 LANDASAN HISTORIS 7
1.4 LANDASAN SOSIOLOGIS *(OPTIONAL)* 10
1.5 LANDASAN PSIKOLOGIS *(OPTIONAL)* 11
1.6 LANDASAN HUKUM 12

2 VISI, MISI, DAN TUJUAN PENDIDIKAN **15**

2.1 VISI, MISI DAN TUJUAN FAKULTAS 17
2.2 VISI, MISI DAN TUJUAN DEPARTEMEN 18
2.3 VISI, MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI 20

3 EVALUASI KURIKULUM DAN *TRACER STUDY* **23**

3.1 EVALUASI KURIKULUM 24
3.2 *TRACER STUDY* 35

4 PROFIL LULUSAN, TUJUAN PENDIDIKAN PRODI DAN RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) **44**

4.1 PROFIL LULUSAN DAN TUJUAN PENDIDIKAN PRODI 44
4.2 PERUMUSAN CPL 47
4.3 MATRIK HUBUNGAN CPL DENGAN PROFIL LULUSAN 50
4.4 MATRIK HUBUNGAN CPL PRODI DENGAN TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI 52

5 PENENTUAN BAHAN KAJIAN **54**

5.1 *BODY OF KNOWLEDGE (BOK)* 55
5.2 DESKRIPSI BAHAN KAJIAN 69

6 PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS **70**

7 ORGANISASI MATA KULIAH PROGRAM S **103**

8 SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER DAN PENJADWALAN PENGUKURAN CPL - KHUSUS BAGI PRODI YANG BERORIENTASI PADA AKREDITASI IABEE **113**

9 PEMBELAJARAN MELALUI MBKM **122**

9.1 KEGIATAN MBKM 124
9.2 STRUKTUR KURIKULUM MBKM 135
9.3 CPL MBKM 136

10 RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **138**

11 PENGELOLAAN PEMBELAJARAN **726**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya Tim Kurikulum, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital (FDKDB), Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dapat menyelesaikan dokumen kurikulum baru, periode 2023—2028 dengan baik. Dokumen kurikulum ini berisi rangkaian proses yang sistematis dalam menyusun kurikulum baru yang disesuaikan dengan kondisi terkini, meliputi: Landasan Pengembangan Kurikulum (Universitas Value, Landasan Filosofi, Landasan Historis, Landasan Sosiologis, Landasan Psikologis, Landasan Hukum), Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan (Visi, Misi dan Tujuan Fakultas, Departemen, Pendidikan Program Studi), Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study (Evaluasi Kurikulum, Tracer Study), Profil Lulusan, Tujuan Pendidikan Prodi dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (Profil Lulusan dan Tujuan Pendidikan Prodi, Perumusan CPL, Matrik Hubungan CPl Dengan Profil Lulusan, Matrik Hubungan CPL Prodi Dengan Tujuan Pendidikan Program Studi), Penentuan Bahan Kajian (Body Of Knowledge, Deskripsi Bahan Kajian), Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS, Organisasi Mata Kuliah Program Studi, Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester, Pembelajaran Melalui MBKM (Kegiatan MBKM, Struktur Kurikulum MBKM, CPL MBKM), Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Pengelolaan Pembelajaran.

Departemen menyadari bahwa Dokumen kurikulum ini dapat diselesaikan atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, Kami ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Kurikulum ITS dan Tim Pendukungnya.
2. Ketua Kurikulum Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital dan Tim Pendukungnya.
3. Ketua Kurikulum Departemen Desain Produk dan Tim Pendukungnya.
4. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian laporan ini yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga dokumen kurikulum ini memenuhi kriteria yang disyaratkan, dan menjadikan bahan belajar yang baik bagi para Mahasiswa Desain Produk, sehingga tercipta lulusan-lulusan sesuai CPL yang diharapkan dan mampu berkontribusi bagi masyarakat secara luas, Amien YRA.

Ketua Departemen

Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.

IDENTITAS PROGRAM STUDI

No	Nama Perguruan Tinggi (PT)	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
1	Fakultas	Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
2	Departemen	Desain Produk
3	Program Studi	Sarjana Desain Produk
4	Status Akreditasi	A
5	Jumlah Mahasiswa	440
6	Jumlah Dosen	15
7	Alamat Prodi	Gedung Desain Produk ITS Jl. Despro No.1 Kampus ITS Sukolilo Surabaya. 60111
8	Telp	+62315931147
9	Web Prodi/Dep.	https://www.its.ac.id/despro/

Landasan Pengembangan Kurikulum

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 1

1. Landasan Pengembangan Kurikulum

1.1 Universitas *Value*

Nilai nilai yang ditanamkan ITS kepada mahasiswa dan lulusannya sesuai dengan Statuta ITS PP. Nomor 54 Tahun 2015 adalah : (1) Etika dan Integritas, (2) Kreativitas dan Inovasi , (3) Ekselensi, (4) Kepemimpinan yang kuat , (5) Sinergi , dan (6) kebersamaan sosial dan tanggung jawab sosial. Nilai nilai tersebut selanjutnya berhubungan dengan Visi ITS menjadi perguruan tinggi dengan reputasi internasional dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang menunjang industri dan kelautan yang berwawasan lingkungan. Departemen Desain produk memaksimalkan diri menjadi pendidikan tinggi desain produk bereputasi internasional dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan manusia dengan tiga nilai yang dimaksimalkan diantaranya : (1) Kreatif , (2) Sinergi dan (3) Eksperience. Sebagai perwujutan nyata dari nilai nilai ITS tersebut dalam hal pendidikan kurikulum yang disusun diharapkan dapat mendidik, mengembangkan kemampuan mahasiswa dan menghasilkan lulusan yang : (1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Unggul dalam Ilmu pengetahuan dan teknologi ; (3) Berbudi pekerti luhur, dan moral yang baik ;(4) berkepribadian luhur dan mandiri; (5)profesional dan beretika ; (6) berintegritas dan bertanggung jawab tinggi ; dan (7) mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

1.2 Landasan Filosofi

Kurikulum seyogyanya mampu membentuk dan menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan dan ketrampilan tertentu , serta membentuk budi pekerti luhur, sehingga dapat berkontribusi untuk menjaga nilai nilai kebangsaan , kebhinekaan, mendorong semangat kepedulian kepada sesama bangsa dan umat manusia untuk meningkatkan kesejahteraan sosial yang berkeadilan serta kejayaan bangsa Indonesia. Kurikulum Departemen Desain produk sejalan dengan nilai nilai ITS dikembangkan dengan landasan filosofis yang meberikan dsar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik

menjadi manusia indonesia berkualitas yang diamanahkan pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hal tersebut, kurikulum Departemen Desain Produk ITS dilandasi pada :

a. Tujuan pendidikan

   Menjadi pendidikan tinggi desain produk bereputasi internasional dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan manusia.

b. Disiplin keilmuan dan profesionalisme

   Desain Produk adalah bidang ilmu dan keahlian profesional dalam perancangan produk fungsional dengan memanfaatkan kreatifitas dan pengetahuan yang bertolak dari pertimbangan : (1) fungsi ;(2) estetika dan keindahan ;(3) prinsip-prinsip industri dan manufaktur ;(4) user dan market ;(5) teknologi.

   Sebagai landasan filosofis lebih dalam terkait keilmuan dan profesionalisme, seorang sarjana desain produk diarahkan untuk dapat memberikan layanan profesional desain produk mencakup rangkaian proses strategis pemecahan masalah, yang mendorong inovasi dan nilai kebaruan, membangun kesuksesan bisnis, serta mengarah kepada peningkatan kualitas hidup melalui penciptaan produk, sistem, servis, dan pengalaman yang inovatif, yang memberikan manfaat dan keuntungan bagi masyarakat konsumen dan industri; mengedepankan pemikiran kreatif, analitik, dan sistematis, menerjemahkan kebutuhan pengguna, estetika dan optimalisasi fungsi, penggunaan dan pemilihan material, kemampuan produksi dan perkembangan teknologi, serta nilai tambah dan analisa dampak baik lingkungan sosial maupun ekonomi; yang diwujudkan namun tidak terbatas pada kombinasi bentuk, material, warna, alur, fitur, komponen, dan lain-lain baik secara utuh maupun modular, untuk selanjutnya diproduksi atau diripitasi melalui proses otomasi ataupun

manual, dan dapat didaftarkan sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual Desain Industri.

c. Pendekatan dalam metode pembelajaran

Karakteristik proses pembelajaran terdiri atas sifat interaktif, holistik , integratif, saintifik, kontektual, tematik, efektif, kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning)* .

1) Interaktif merupakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan Dosen dalam rangka meraih capaian pembelajaran lulusan.
2) Holistik merupakan proses pembelajaran yang mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional.
3) Integratif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan terintegrasi secara keseluruhan dalam program studi dengan pendekatan antardisiplin dan multidisiplin untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan.
4) Saintifik merupakan proses pembelajaran dengan mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan dalam rangka mencapai capaian pembelajaran lulusan.
5) Kontekstual merupakan proses pembelajaran yang menyesuaikan tuntutan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam ranah keahlian nya untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
6) Tematik merupakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan keilmuan program studi dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin untuk meraih capaian Pembelajaran lulusan.
7) Efektif merupakan proses pebelajaran yang mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum dalam rangka meraih capaian pembelajaran lulusan.

8) Kolaboratif merupakan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai perwujudan capaian pembelajaran lulusan.
9) Berpusat pada mahasiswa merupakan proses Pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan dalam capaian pembelajaran lulusan.

Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode
pembelajaran. Metode pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata
kuliah meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Pendekatan Metode Pembelajaran tersebut diterapkan dalam bentuk pembelajaran berupa :

1) Kuliah;
2) Responsi dan tutorial;
3) Seminar
4) Praktikum, praktik studio, praktik yang difasilitasi laboratorium, praktek kerja;
5) Penelitian, kolaborasi disiplin ilmu , perancangan atau pengembangan ilmu pengetahuan ;
6) Pertukaran pelajar;
7) Magang;
8) Wirausaha; dan/ atau
9) Bentuk lain Pengabdian kepada Masyarakat.

d. Pendekatan dalam asesmen. Penilaian dan strategi dalam evaluasi

Inti asesmen pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan segala informasi terkait dengan pelaksanaan kegiatan akademik sebagai implementasi pemenuhan tujuan pembelajaran. Penilaian implementasi kegiatan meliputi penilaian unjuk kerja (*performance)* , penilaian sikap, penilaian tertulis (paper/pencil test), penilaian proyek studio, penilaian karya produk, penilaian kumpulan hasil kerja mahasiswa (portfolio), penilaian konversi merdeka belajar kampus merdeka (konversi MBKM) dan penilaian diri (*self assesment).*

1) Asesmen tingkat prodi
   a) Mahasiswa tingkat 1 yang akan meneruskan studi ke jenjang sarjana wajib mengikuti syarat dan batas minimal nilai yang telah disepakati pada peraturan ITS.
   b) Sebelum dimulai kegiatan perkuliahan, di awal semester dilakuakan kesiapan operasional kelas, dokumen kuliah dan kontrak perkuliahan yang disampaikan ke seluruh mahasiswa
   c) Untuk mahasiswa yang mengikuti program MBKM dapat dikonversi dengan mata kuliah sesuai ketentuan baku dari ITS dan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan dengan kebijakan yang dilakuakan oleh departemen/prodi.
   d) Setiap akhir perkuliahan, mahasiswa tingkat akhir wajib membuat kegiatan pameran karya desain dan publikasi sebagai wujud tanggung jawab penelitian desain yang dilakukan. Penilaian karya dilakuakan pada saat sidang tugas akhir
   e) Asesmen unjuk kerja/ kerja praktek dilakukan secara berkala bersama mitra tempat kerja praktek .
   f) Rekapitulasi dan hasil asesmen disampaikan kepada mahasiswa setidaknya pada akhir perkuliahan yang sebelumnya telah disampaikan pada rapat evaluasi secara berkala di tingkat prodi.

2) Assesment tingkat mata kuliah
   a) Penilaian quiz atau tugas praktikum
   b) Penilaian Hasil Ujian Tengan Semester dan Akhir Semester
   c) Konversi penilaian kegiatan MBKM
   d) Penilaian Karya Desain Tugas Akhir

Penilaian terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup :

1) Prinsip otentik, berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2) Prinsip objektif, merupakan penilaian yang didasarkan pada standar yang disepakati antara Dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai.
3) Prinsip akuntabel, merupakan penilaian yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa.
4) Prinsip transparan, merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.

Penilaian dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus, yang dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari berbagi teknik dan instrumen penilaian.

1.3 Landasan Historis

Bidang desain produk sangat luas karena desain produk adalah ilmu dan keahlian dalam perancangan produk yang mengkolaborasikan kreatifitas dan pengetahuan yang terdiri dari 5 muatan kemampuan, yaitu :

1. Perancangan Produk: Dilaksanakan melalui sistem pembelajaran studio, yaitu suatu satuan kegiatan perancangan yang menghimpun berbagai aktivitas, mulai dari studi teoritis, penelusuran ide kreatif, perumusan konsep desain, praktek menggambar, eksperimentasi bentuk dan fungsi produk, pembuatan model produk, hingga presentasi maupun evaluasi terhadap desain akhir.

2. Kajian Teori Desain Produk: Pemahaman komprehensif atas pengetahuan, teori, metodologi, sejarah, wacana desain produk, studi budaya material dan gaya hidup, sebagai dasar dalam melaksanakan penelitian di bidang desain produk.
3. Aplikasi Teknologi Produk: Penerapan logika teknologi dan multidisiplinitas ilmu perancangan produk –mencakup: faktor manusia, fisika terapan, pengetahuan material, proses produksi, dan sistem desain.
4. Pemodelan digital, prototyping, proteksi desain dan teknologi, dan lain-lain– dalam kreativitas pemecahan masalah desain.
5. Penerapan Ilmu Kemanusiaan: Penerapan pemikiran secara politik-ekonomi-sosial-budaya terhadap masyarakat pengguna produk, melalui pemanfaatan ilmu-ilmu humaniora terkait desain produk, yaitu: apresiasi desain, psikologi persepsi, filsafat estetika, studi gaya hidup, strategi pemasaran, dan manajemen desain.

Ilmu dan keahlian yang menjadi muatan utama pada bidang desain produk dikembangkan menjadi kurikulum berbasis Kompetensi berorientasi pada *Student Centered Learning (*(SCL) pada kurikulum 2014-2018. Kurikulum ini terus dibenahi seiring dengan tantangan yang dihadapi yakni terkait kolaborasi ; peningkatan riset; peningkatan kulitas lulusan dan kompetisi dan kompetensi desain produk di Indonesia. Kemudian pada kurikulum 2018-2023 kurikulum desain produk dipertajam dengan KKNI dan *Lab Based Education* (LBE).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan kolaborasi bidang ilmu termasuk penerapan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Kurikulum selanjutnya pada 2023-2028 mempertajam kembali KKNI level 6 , *Lab Based Education (LBE)*Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Collaborative Learning dengan ketrampilan yang mengarah pada 3 aspek utama yaitu :

1. ***Cognitive skills***
   a. *Processing and cognitive strategies*
      - ✓ *Critical thinking*
      - ✓ *Problem solving*
      - ✓ *Analysis*
      - ✓ *Logical Reasoning*
      - ✓ *Interpretation*
      - ✓ *Decision Making*
      - ✓ *Executive Functioning*
   b. *Knowledge*
      - ✓ *Literation and communication skills*
      - ✓ *Active listening skills*
      - ✓ *Knowledge of the disciplines*
      - ✓ *Ability to use evidence and assess based on information*
      - ✓ *Digital literacy*
   c. *Creativity*
      - ✓ *Creativity*
      - ✓ *Innovation*
2. ***Interpersonal skills***
   a. *Collaboration group skills*
      - ✓ *Communication*
      - ✓ *Collaboration*
      - ✓ *Team work*
      - ✓ *Cooperation*
      - ✓ *Coordination*
      - ✓ *Empathy, Perspective taking*
      - ✓ *Trust*
      - ✓ *Service orientation*
      - ✓ *Conflict resolution*
      - ✓ *Negotiation*
   b. *Leadership*
      - ✓ *Leadership*
      - ✓ *Responsibility*
      - ✓ *Assetive communication*
      - ✓ *Self persentation*
      - ✓ *Social influence*
3. ***Intrapersonal skills***
   a. *Intelectual opennes*
      - ✓ *Flexibility*
      - ✓ *Adaptability*
      - ✓ *Artistic and cultural appreciation*
      - ✓ *Personal adn social responsibility*
      - ✓ *Intercultural competency*
      - ✓ *Appreciation for diversity*
      - ✓ *Capacity for lifelong learning*
      - ✓ *Intellectual interest and curiosity*

b. *Work ethics, Responsibility*
   - ✓ *Iniciative*
   - ✓ *Self direction*
   - ✓ *Responsibility*
   - ✓ *Perseverance*
   - ✓ *Productivity*
   - ✓ *Persistence*
   - ✓ *Self regulation*
   - ✓ *Meta-cognitive skills, anticipate future, reflective skills*
   - ✓ *Profesionalism*
   - ✓ *Ethics*
   - ✓ *Integrity*
   - ✓ *Citizenships*
   - ✓ *Work orientation*

c. *Self efficacy*
   - ✓ *Self-regulation (self monitoring and self a ssessment)*
   - ✓ *Physical and mental health*

1.4 Landasan Sosiologis *(optional)*

Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal. Berkaitan dengan hal ini, Ascher dan Heffron (2010) menyatakan bahwa kita perlu memahami pada kondisi seperti apa justru globalisasi memiliki dampak negatif terhadap praktik kebudayaan serta keyakinan seseorang sehingga melemahkan harkat dan martabat manusia. Lebih jauh dijelaskan pula terkait perlunya mengenali aspek kebudayaan lokal untuk membentengi diri dari pengaruh globalisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Plafreyman (2007) yang menyatakan bahwa masalah kebudayaan menjadi topik hangat di kalangan civitas academica di berbagai negara dimana perguruan tinggi diharapkan mampu meramu antara kepentingan memajukan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan unsur keragaman budaya peserta didik yang dapat menghasilkan capaian pembelajaran dengan kemampuan memahami keragaman budaya di tengah masyarakat, sehingga menghasilkan jiwa toleransi serta saling pengertian terhadap hadirnya suatu keragaman. Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari

kungkungan tembok pembatas budayanya sendiri (capsulation) yang kaku, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri. Dalam konteks kekinian peserta didik diharapkan mampu memiliki kelincahan budaya (cultural agility) yang dianggap sebagai mega kompetensi yang wajib dimiliki oleh calon profesional di abad ke-21 ini dengan penguasaan minimal tiga kompetensi yaitu, minimisasi budaya (cultural minimization, yaitu kemampuan kontrol diri dan menyesuaikan dengan standar, dalam kondisi bekerja pada tataran internasional) adaptasi budaya (cultural adaptation), serta integrasi budaya (cultural integration) (Caliguri, 2012).

Berdasarkan hal tersebut , kurikulum Departemen Desain Produk ITS merupakan kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan zamannya; kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya , etika dan moral bangsa indonesia; kurikulum yang mengarahkan mhasiswa mampu bersinergi , kreatif dan mentransformasikan diri dalam era dimana dia sedang belajar dan berkekspresi; kurikulum yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik dan beradapatasi dengan cepat di abad 21, memiliki perak aktif di era industri 4.0, berispa di industri 5.0, menggali inovasi , serta membaca tanda tanda perkembangannya.

1.5 Landasan Psikologis *(optional)*

Pendidikan senantiasa berkaitan dengan perilaku manusia, dalam proses pendidikan terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, baik lingkungan yang bersifat fisik maupun lingkungan sosial. Melalui pendidikan diharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik dewasa dari segi fisik, mental, emosional, moral, intelektual maupun sosial.

Landasan psikologis di Departemen Desain Produk ITS memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum, sehingga kurikulum mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi

belajar sepanjang hayat; kurikulum yang dapat menfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya; Kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berpikir kritis, dan berpikir tingkat tinggi serta melakukan penalaran tingkat tinggi (higher order thinking); kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan; Kurikulum yang mampu menfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas,bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlakul karimah, mampu berkolaborasi, toleran, beradaptasi dengan cepat dan menjadi manusia yang terdidik penuh diterminasi kontribusi untuk tercapainnya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

1.6 Landasan Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586).
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336).
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 17 Tahun 2012 tentang Jabatan Fungsional Dosen dan Angka Kreditnya.
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi.
9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
13. Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 12 Tahun 2021 tentang Instrumen Akreditasi Program Studi pada Pendidikan Akademik dan Vokasi Lingkup Teknik (IAPS-PAV Teknik)
14. Keputusan Majelis Wali Amanat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 02 Tahun 2017, Tentang Pengesahan Rencana Induk Pengembangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun 2015 – 2040.
15. Keputusan Majelis Wali Amanat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 04 Tahun 2021, Tentang Pengesahan Rencana Strategis Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun 2021 – 2025.
16. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 32 Tahun 2019, Tentang Peraturan Akademik Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
17. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 26 Tahun 2020, Tentang Peraturan Akademik Program Vokasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

18. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 25 Tahun 2020, Tentang Pedoman Evaluasi Kurikulum Untuk Program Pendidikan Vokasi di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
19. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 27 Tahun 2020, Tentang Pedoman Evaluasi Kurikulum Untuk Program Pendidikan Akademik Dan Profesi di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
20. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 22 Tahun 2021, Tentang Penyelenggaraan Kegiatan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 2

2. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan

Visi, misi dan tujuan pendidikan Institut Teknologi Sepuluh Nopember dalam peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 54 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Teknologi Sepuluh Nopember adalah :

Visi ITS

Visi ITS menjadi perguruan tinggi dengan reputasi internasional dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang menunjang industri dan kelautan yang berwawasan lingkungan.

Misi ITS

Misi ITS memberikan konstribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian, kepada masyarakat, dan manajemen yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Misi ITS di bidang pendidikan:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan kurikulum, Dosen, dan metode pembelajaran berkualitas internasional;
2. Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki moral dan budi pekerti yang luhur; dan
3. Membekali lulusan dengan pengetahuan kewirausahaan berbasis teknologi.

Tujuan ITS

1. Mencerdaskan kehidupan bangsa, menumbuhkan, dan merekatkan rasa kesatuan dan persatuan bangsa yang dilandasi nilai, etika akademis, moral, iman, dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
2. Mendidik, mengembangkan kemampuan mahasiswa, dan menghasilkan lulusan yang: (1.) berbudi pekerti luhur; (2.) unggul dalam ilmu

pengetahuan dan teknologi; (3.) berkepribadian luhur dan mandiri; (4) profesional dan beretika; (5.) berintegritas dan bertanggung jawab tinggi; dan (6) mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

3. Memberikan kontribusi yang berkualitas tinggi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi kebutuhan pembangunan nasional, regional, dan internasional;
4. Mengembangkan sistem jejaring dengan perguruan tinggi lain, masyarakat, industri, lembaga pemerintah pusat, lembaga pemerintah daerah, dan lembaga lain baik tingkat nasional maupun internasional yang dilandasi etika akademik, manfaat, dan saling menguntungkan;
5. Menumbuhkan iklim akademik yang kondusif yang dapat menumbuhkan sikap apresiatif, partisipatif, dan kontributif dari Sivitas Akademika, serta menjunjung tinggi tata nilai dan moral akademik dalam usaha membentuk masyarakat kampus yang dinamis dan harmonis;
6. Mewujudkan ITS sebagai perguruan tinggi yang merupakan sumber pertumbuhan dan pendidikan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menunjang industrialisasi, serta pembangunan kelautan yang berwawasan lingkungan.

2.1 Visi, Misi dan Tujuan Fakultas

Visi Fakultas FDKBD

Menjadi Fakultas yang bereputasi International, berkontribusi pada kemandirian bangsa serta menjadi rujukan dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat dalam bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan

Misi Fakultas FDKBD

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas di bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembagungan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi;
2. Menyelenggarakan penelitian berkualitas dan berdampak di bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan.
3. Memanfaatkan segala sumber daya dan kepakaran dalam bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembagungan untuk ikut serta dalam menyelesaikan problem yang dihadapi oleh masyarakat, industri, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah.

Tujuan Fakultas FDKBD

1. Menghasilkan lulusan yang profesional dan berintegritas berdasarkan nilai-nilai ketakwaan, berjiwa entrepreneur, kritis dan inovatif di bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembagungan dan mampu bersaing di dunia kerja global
2. Menghasilkan penelitian yang unggul dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembagungan.
3. Menghasilkan publikasi karya ilmiah di jurnal nasional maupun internasional
4. Menghasilkan produk dan desain inovatif yang berguna bagi masyarakat dan industry
5. Menghasilkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat
6. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sistem tata kelola sesuai dengan prinsip tata-kelola yang baik.

2.2 Visi, Misi dan Tujuan Departemen

Departemen Desain Produk Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember memiliki visi, misi dan tujuan pendidikan sejalan dengan visi misi departemen yaitu :

a. Visi Prodi Desain Produk

menjadi pendidikan tinggi desain produk bereputasi internasional dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan manusia

b. Misi Prodi Desain Produk

Memberikan kontribusi dalam dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat.

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis teknologi, kreatifitas dan sinergis dengan kurikulum, dosen dan metode pembelajaran berkualitas internasional.
2. Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki moral dan budi pekerti yang luhur; dan
3. Membekali lulusan dengan pengetahuan kewirausahaan berbasis design thinking.
4. Berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di bidang industri kreatif berbasis teknologi melalui kegiatan penelitian.
5. Memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki untuk ikut serta dalam menyelesaikan problem yang dihadapi oleh masyarakat, industri, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

c. Tujuan Prodi (atau dalam istilah asing *Programme Educational Objective* – PEO)

1. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kemampuan:
   a) mendesain produk (dan sistem) dengan pertimbangan perilaku manusia, lingkungan, ekonomi, keamanan, keselamatan dan isu sosial

b) mengoperasikan teknologi dan peralatan desain, baik manual maupun digital secara terpadu dan multi-dimensi

c) meneliti permasalahan desain menggunakan prinsip dan metode desain

d) mengkomunikasikan konsep dan spesifikasi desain secara verbal dan visual dengan menggunakan berbagai teknologi media presentasi

e) Mampu menggunakan pertimbangan faktor perilaku manusia, lingkungan, ekonomi, keamanan, keselamatan, isu sosial dalam desain yang bertanggung jawab

f) Mampu mempraktikkan desain sesuai dengan etika profesi desainer

2. Menghasilkan penelitian di bidang industri kreatif dengan inter-disiplin bereputasi internasional
3. Memberikan kontribusi nyata pada masyarakat di bidang industry kreatif

2.3 Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan Program Studi

Progam Studi Desain Produk Departemen Desain Produk Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember memiliki visi, misi dan tujuan pendidikan sejalan dengan visi misi departemen yaitu :

a. Visi Prodi Desain Produk

   menjadi pendidikan tinggi desain produk bereputasi internasional dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan manusia

b. Misi Prodi Desain Produk

   Memberikan kontribusi dalam dalam bidang industri kreatif melalui sinergi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat.

6. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis teknologi, kreatifitas dan sinergis dengan kurikulum, dosen dan metode pembelajaran berkualitas internasional.
7. Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki moral dan budi pekerti yang luhur; dan
8. Membekali lulusan dengan pengetahuan kewirausahaan berbasis design thinking.
9. Berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di bidang industri kreatif berbasis teknologi melalui kegiatan penelitian.
10. Memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki untuk ikut serta dalam menyelesaikan problem yang dihadapi oleh masyarakat, industri, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

c. Tujuan Prodi (atau dalam istilah asing *Programme Educational Objective* – PEO)

1. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kemampuan:
   mendesain produk (dan sistem) dengan pertimbangan perilaku manusia, lingkungan, ekonomi, keamanan, keselamatan dan isu sosial
   a) mengoperasikan teknologi dan peralatan desain, baik manual maupun digital secara terpadu dan multi-dimensi
   b) meneliti permasalahan desain menggunakan prinsip dan metode desain
   c) mengkomunikasikan konsep dan spesifikasi desain secara verbal dan visual dengan menggunakan berbagai teknologi media presentasi
   d) Mampu menggunakan pertimbangan faktor perilaku manusia, lingkungan, ekonomi, keamanan, keselamatan, isu sosial dalam desain yang bertanggung jawab

e) Mampu mempraktikkan desain sesuai dengan etika profesi desainer

2. Menghasilkan penelitian di bidang industri kreatif dengan inter-disiplin bereputasi internasional
3. Memberikan kontribusi nyata pada masyarakat di bidang industry kreatif

Tabel 2.1. Tujuan Pendidikan Prodi (TPP)

No.	Kode Tujuan Pend. Prodi	Deskripsi Tujuan Pendidikan Prodi
1	TPP-1	Lulusan dengan kompetensi termasuk mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
2	TPP-2	Lulusan yang mampu bersaing secara nasional maupun internasional. dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
3	TPP-3	Lulusan yang mampu menyesuaikan perkembangan baru termasuk terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
4	TPP-4	Lulusan yang mampu mengembangkan karir, bekerja secara adaptif efisien baik secara individu maupun dalam tim , memiliki kemampuan kepemimpinan dan manajerial
5	TPP-5	Lulusan yang mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan sehingga dapat berkontribusi nyata pada masyarakat di bidang industri kreatif

Evaluasi Kurikulum & Tracer Study

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 3

3. Evaluasi Kurikulum dan *Tracer Study*

Dalam hasil evaluasi kurikulum untuk tahun akademik 2018-2022 dapat disampaikan secara sistematis berdasarkan kategori evaluasi yang dilakukan oleh tim penjamin mutu internal prodi desain produk. Komponen Evaluasi menyangkut evaluasi formatif dan summative sekaligus hasil evaluasi terhadap dampak pada lulusan atas kemampuan mereka akibat operasional kurikulum lama (*Tracer study*).

3.1 Evaluasi Kurikulum

Agar visi, misi, sasaran dan tujuan tersebut dapat tercapai maka strategi yang diperlukan untuk mencapai standar pendidikan yang baik tersebut diperlukan kurikulum yang baik, capaian pembelajarannya jelas dan sesuai dengan level KKNI serta sistem belajar mengajarnya sesuai dengan standar. Begitu pula kegiatan penelitian dan PkM diintegrasikan dengan sistem pembelajaran untuk mendukung atau menyempurnakan matakuliah. Sehingga diperlukan keterlibatan mahasiswa dalam pelaksanaannya. Selain itu diciptakan suasana akademik yang kondusif, ruang belajar, dan fasilitas lain yang memadai, juga ada kegiatan kuliah tamu, kunjungan dan kerjasama dengan industri, pelatihan dan kegiatan pengabdian pada masyarakat serta kegiatan penunjang lainnya.

Kebijakan: Kurikulum Desain Produk tersusun dalam Dokumen kurikulum Tahun 2018- 2023 dengan format dan susunan sesuai dengan Peraturan Rektor ITS No. 15 tahun 2018 tentang Peraturan Akademik ITS tahun 2018, yang ditetapkan pada tanggal 26 Maret 2018. Dalam dokumen kurikulum memuat tujuan dan sasaran pendidikan, strategi, metode, dan instrumen: Visi dan Misi Program Studi, Profil lulusan, salah satu dasar penyusunannya adalah tracer study, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang telah disesuai kan dengan jenjang KKNI, Bahan Kajian, Pembentukan mata kuliah, Pemetaan CPL, bahan kajian, matakuliah, Silabus dan RPS.

Strategi: Departemen Desain Produk untuk mencapai standar pendidikan yang ditetapkan oleh ITS meliputi: kurikulum, proses pembelajaran, integrasi kegiatan penelitian dan PkM dalam pembelajaran dan suasana akademik. Kurikulum PS Desain Produk dirancang agar dapat bersaing dalam dunia pendidikan baik nasional

maupun internasional. PS Desain Produk akan terus memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas industri kreatif Indonesia agar lebih mampu bersaing di kancah nasional dan Internasional. Ini sejalan dengan pencapaian Visi ITS untuk menjadi perguruan tinggi dengan reputasi Internasional. Desain Produk telah memiliki sumber daya manusia dan prasarana yang baik untuk menciptakan suasana akademik yang kondusif, berupa ruang belajar, ruang baca, ruang kerja dan praktek, laboratorium serta

fasilitas lain yang sangat memadai, ditambah sejumlah kegiatan intra dan ekstra kurikuler seperti kuliah tamu, forum ilmiah, kunjungan industri, pelatihan ketrampilan, pertukaran pelajar, kegiatan

Kurikulum dievaluasi setiap tahun dan per lima tahunan secara periodik. Penyusunan kurikulum disesuaikan dengan panduan, selanjutnya PS melakukan langkah-langka yaitu: Profil lulusan (berdasarkan tracer study), Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Bahan Kajian, Matrik bahan Kajian dengan CPL, Penyebaran matakuliah per semester dan struktur kurikulumnya, Matrik Bahan kajian mata kuliah dengan CPL, Silabus, dan RPS (rancangan pembelajaran semester). Dalam struktur kurikulum sudah dimasukkan: matakuliah wajib nasional, mata kuliah wajib ITS, basis science, dan mata kuliah PS untuk menunjang keahlian dalam bidang Desain Produk. Penyusunan kurikulum telah melibatkan: alumni, industri dan melakukan studi Banding ke Perguruan Tinggi lain. Kurikulum sarjana menggunakan sistem paket yaitu sistem yang dirancang mulai dari semester awal hingga semester akhir.

Desain Produk adalah bidang ilmu dan keahlian dalam perancangan produk fungsional dengan memanfaatkan kreatifitas dan pengetahuan yang bertolak dari pertimbangan: (1) fungsi, (2) estetika dan keindahan, (3) prinsip-prinsip industri dan manufaktur, (4) user dan market, dan (5) teknologi. Objek perancangan desain produk meliputi 5 (lima) kategori utama yaitu: (1) produk kategori style meliputi : produk apparel, fashion, perhiasan, dan aksesoris; (2) produk kategori elektronik dan appliance meliputi : produk elektronik, perlengkapan rumah tangga, peralatan genggam dan perkakas; (3) kategori produk furniture meliputi : produk furniture, mebel, elemen estetis Produk dan elemen estetis eksterior, (4) kategori produk

transportasi meliputi: transportasi darat, transportasi laut, transportasi udara, dan car styling, (5) kategori khusus meliputi: peralatan kesehatan, military equipment, peralatan edukasi,dan produk interaktif.

Acuan Kurikulum Desain Produk Departemen Desain Produk ITS Surabaya pada tahun 2018-2022 yaitu :

1. NASAD (The National Association of Schools of Art and Design), sebagai organisasi internasional yang membawahi berbagai sekolah dan universitas terkait dengan bidang seni rupa dan desain di Amerika. Beberapa rujukan penting di antaranya adalah: Kuliah mayor desain dengan sistem studio minimal 25% (Rules of Practice and Procedure, Article I Section3 F.3)
2. Proporsi kurikulum mengacu pada: Standard of Accreditation IX. Baccalaurate Degrees in Art and Design; M. Industrial Design: Curricular structure 1.b, yakni: 30-35% Studi industrial design; 25-30% dari program memuat kuliah pendukung tentang desain (psikologi, human factors, dan user interface), teknologi terkait (engineering areas) dan seni rupa; 10-15% sejarah seni rupa dan desain; 25-30% general studies dan memberi kesempatan untuk kegiatan internship, program kerja sama dan kerja magang di industri.
3. Kemenristekdikti : Kompetensi Sarjana
4. Program Pendidikan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)- Surabaya (Adanya konsep mata kuliah pilihan dan pengayaan di tiap departemen sebagai program interdisiplin dan intradisiplin)
5. Capaian Pembelajaran mengacu pada stdandar yang disepakati oleh forum perguruan tinggi desain produk dalam Aliansi Desain Produk Indonesia (ADPII) tahun 2017.
6. World Design Organization (WDO) yang memuat tentang kualifikasi keahlian desain Produk (industrial design) sebagaimana pernyataan-pernyataan organisasi internasional ini tentang definisi, cakupan kerja, jaringan kerja sama pendidikan dan keprofesian desain Produk di tingkat internasional.
7. Penamaan mata kuliah mengacu pada hasil evaluasi, benchmarking perguruan tinggi industrial design secara global serta menggunakan panduan dari

Industrial Design Institute. A Guide to the Industrial Design Body of Knowledge (IDBOK Guide). Philadelphia : Industrial Design Institute. 2014.

Tujuan Pendidikan Sarjana Desain Produk diantaranya :

1. Menyiapkan lulusan dalam hal ini adalah sarjana desain produk yang memiliki keahlian mengolah kreatifitas dan pengetahuan.
2. Menyiapkan lulusan menguasai keahlian bidang desain produk dalam beberapa kategori produk meliputi : (1) produk kategori style meliputi : produk apparel, fashion, perhiasan, dan aksesoris; (2) produk kategori elektronik dan appliance meliputi : produk elektronik, perlengkapan rumah tangga, peralatan genggam dan perkakas; (3) kategori produk furniture meliputi : produk furniture, mebel, elemen estetis Produk dan elemen estetis eksterior, (4) kategori produk transportasi meliputi : transportasi darat, transportasi laut, transportasi udara, dan car styling, (5) kategori khusus meliputi: peralatan kesehatan, military.
3. Menyiapkan lulusan yang peka terhadap masalah dan peluang pasar terkait premis : (1) estetika, (2) teknologi dan rekayasa, (3) social budaya, (4) ekonomi, dan (5) multidisiplin (interdisiplin dan intra disiplin).
4. Menyiapkan lulusan untuk memiliki kemampuan analisis dan penelitian dengan pendekatan multidisiplin, agar mampu mengikuti pendidikan lanjutan dengan baik, serta berperan aktif di keprofesian desain Produk.
5. Mengembangkan kemampuan diri dalam hal komunikasi dan presentasi desain mulai dari ide, pemilihan metode, konsep desain, proses desain, eksperimentasi, permodelan, aspek engineering hingga prototyping, secara baik, jelas dan sistematik.

Pengelolaan Pembelajaran Akademik di Desain Produk ITS diantaranya:

1. Dalam Pelaksanaan Pembelajran hal yang telah dilakukan adalah :
    a. Menyiapkan Dokumen RPS yang merupakan salah satu dari dokumen kurikulum Desain Produk, dimana dalam dokumen RPS tersebut memuat target capaian pembelajaran, bahan kajian, metode pembelajaran, waktu dan asesmen capaian pembelajaran.

b. Melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk mekanisme monitoring dan evaluasinya, kegiatan perkuliahan dimonitor setiap 4 minggu. Di tingkat departemen, evaluasi pelaksanaan kegiatan akademik dilakukan pada rapat evaluasi tengah semester dan akhir semester. Untuk menjamin kesesuaian materi, strategi dan metode pembelajaran dengan capaian pembelajaran, di akhir semester, mahasiswa mengisi Indeks Pembelajaran Dosen (IPD) dan kuesioner yang dilakukan secara online pada setiap mata kuliah yang diambil. Kemudian hasil ini dievaluasi pada rapat evaluasi akhir semester di tingkat departemen dan rapat pimpinan akhir semester di tingkat fakultas. Dengan adanya monitoring dan evaluasi tersebut diharapkan kehadiran dosen, mahasiswa, evaluasi perkuliahan serta umpan balik dari mahasiswa dapat membantudalam penyusunan dan perbaikan kurikulum serta proses pembelajaran selanjutnya.

c. Evaluasi mutu pelaksanaan penilaian pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana ketercapaiannya CPL yang sudah ditetapkan oleh PS . Mutu pelaksanaan pembelajaran dikatakan baik bila CPL nya tercapai. Prinsip penilaian pengukuran ketercapaian capaian pembelajaran lulusan harus mencakup: edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan, yang dilakukan secara terintegrasi. Teknik penilaian/evaluasi harus sesuai dengan instrumen penilaian, anatar lain: Mempunyai kontrak rencana penilaian. Melaksanakan penilaian secara objektif, sesuai kontrak atau kesepakatan. Penilaian bersifat transparan dengan memberikan kesempatan berupa umpan balik kepada mahasiswa terkait dengan proses asesmen yang telah dilaksanakan. Mempunyai dokumentasi penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa.

2. Integrasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam proses pembelajaran dan pengembangan mata kuliah. Hasil kegiatan penelitian dan PkM diintegrasikan dalam bentuk: penambahan materi perkuliahan, studi kasus, menjadi bab atau sub-bab untuk materi perkuliahan. Hal ini dilakukan

untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dan ketercapaiannya CPL yang telah ditetapkan.

3. Departemen Desain Produk memberikan fasilitas dengan selalu berusaha menciptakan iklim akademik yang kondusif dengan memberikan kesempatan yang cukup untuk menjalin interaksi antara mahasiswa dan dosen. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan yang melibatkan mahasiswa, antara lain yaitu: Kepanitian seminar internasional, Penelitian dosen, Pengabdian kepada Masyarakat, Pelaksanaan Kuliah Tamu yang melibatkan narasumber dari perusahaan, tenaga profesional, civitas akademika dari perguruan tinggi dalam/luar negeri, UKM, alumni dan instansipemerintah, kuliah lapangan, kunjungan industri dan asosiasi profesi. Proyek atau studi yang dilaksanakan para dosen di laboratorium, Mengikutsertakan mahasiswa dalam lomba-lomba yang berkaitan dengan bidang industri kreatif.

   Otonomi keilmuan dan kebebasan mimbar akademik juga dilakukan dalam wujud; Pameran rutin karya mahasiswa Tugas Akhir di area publik. Pameran karya mahasiswa dalam agenda kegiatan Himpunan Mahasiswa Desain Produk, misalnya IDE-ART, 1001 IDE, Malam Guyub dan sebagainya, Pembimbingan penulisan proposal PKM (Program Kreativitas Mahasiswa). Selain kegiatan-kegiatan tersebut di atas, mahasiswa juga diedukasi tentang Kode Etik Akademik, Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). Otonomi keilmuan, kebebasan akademik, kebebasan mimbar akademik juga diwujudkan dalam bentuk ; (1) pemberian umpan balik oleh mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan melalui kuisioner yang disebarkan Departemen dan melalui media sosial, (2) pemberian kebebasan dalam menentukan judul/tema tugas mata kuliah atau Tugas Akhir, (3) pemberian kebebasan untuk mencari referansi lain sesuai dengan topik dan tema yang dipilih kemudian mempresentasikannya pada saat kuliah atau sidang Kolokium dan/atau Tugas Akhir, dan (4) pemberian kebebasan untuk menentukan sendiri program-program kerja himpunan mahasiswa. (5) dosen terlibat baik sebagai anggota maupun pengurus aktif dalam asosiasi profesi desain Indonesia, khususnya chapter Surabaya atau Jawa Timur ADPII.

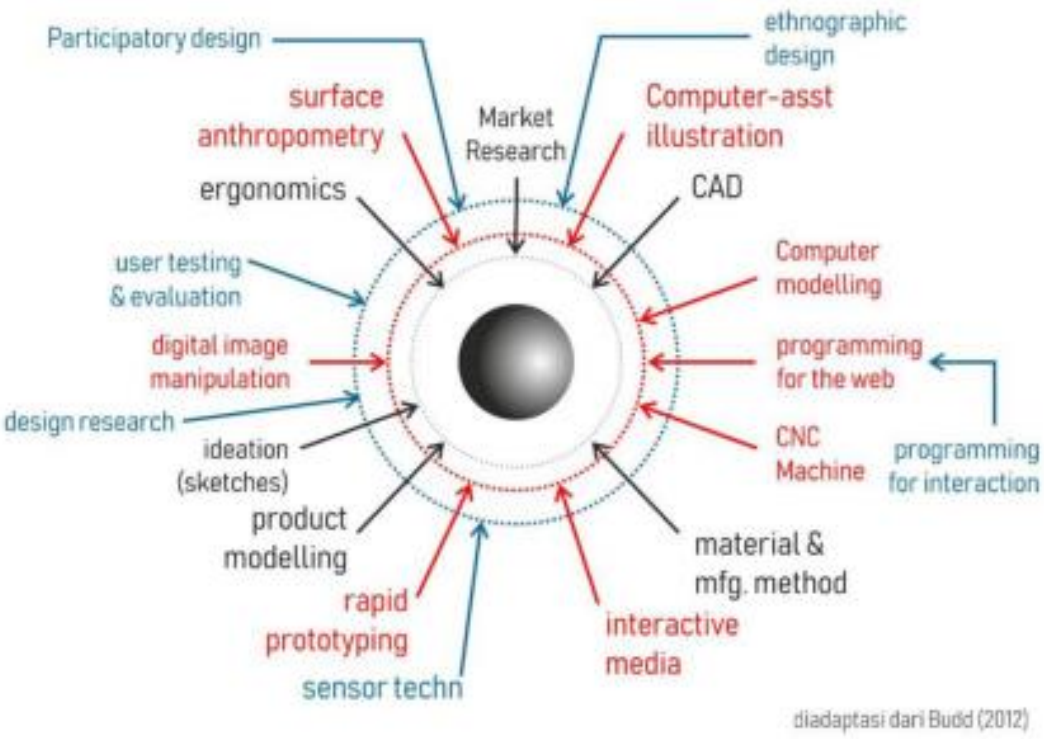
4. Departemen Desain Produk berupaya memaksimalkan indikator kinerja tambahan yang telah ditetapkan oleh Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya terkait Bidang Pendidikan dan kaitanya dengan kurikulum diantaranya: (1) Kegiatan Internasional yang Diselenggarakan (kuliah tamu, workshop dan seminar internasional), telah mencapai target yang ditetapkan ITS.(2) Penyelenggaraan kelas Internasional, Mata kuliah daring, Blended Learning dan penerapan metode case based methods atau team based project lebih dari 50% pada tiap mata kuliah.

Keilmuan Desain Produk di Indonesia berdasarkan luaran kurikulum oleh insitusi penyelenggara di Indonesia memetakan bahwa Desain Produk ITS adalah Institusi pendidikan yang memfokuskan diri pada lulusan yang berbasis sains dan teknologi.

Tabel 3.1. Keilmuan Desainer Produk Industri Indonesia sesuai dengan Institusi Penyelenggara
sumber : Achmad Syarief, Seminar Nasional ADPII-ITSB 2019

Tipe Institusi penyelenggara	Nama Institusi Penyelenggara	Status
Institusi pendidikan berbasis sains dan teknologi	ITS ITB ITENAS ITSB ITATS	PTNBH PTNBH Swasta Swasta Swasta
Institusi pendidikan berbasis Ilmu seni	ISI Yogyakarta	PTN
Institusi pendidikan berbasis Liberal Arts	Universitas Trisakti Universitas Telkom Universitas Esa Unggul Universitas Pembangunan Jaya Universitas Trilogi Universitas Surabaya UK Duta Wacana	Swasta Swasta Swasta Swasta Swasta Swasta Swasta
Institusi pendidikan berbasis vokasi	Politeknik Negeri Samarinda	PTN
Institusi pendidikan berbasis Ilmu Bisnis	STIKOM	Swasta

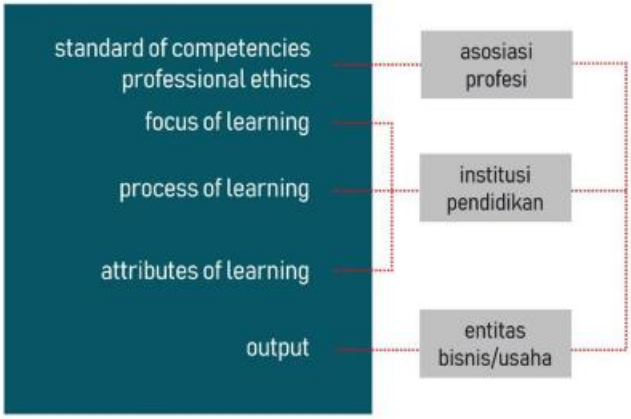
Berdasarkan hasil evaluasi kurikulum dan peta kompetisi keilmuan Desain Produk di Indonesia, Desain Produk ITS Surabaya dapat dikatakan sebagai Intitusi Terbaik. Namun Desain Produk ITS Surabaya dituntut untuk dapat menyesuaikan isu perubahan dalam desain sesuai dengan perkembangan era Industri 4.0 seperti pada pemetaan berikut ini :



Gambar 3.1 Peta Desain Produk sesuai perkembangan industry 4.0

(sumber : Achmad Syarief, Seminar nasional Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia – ITSB 2019)

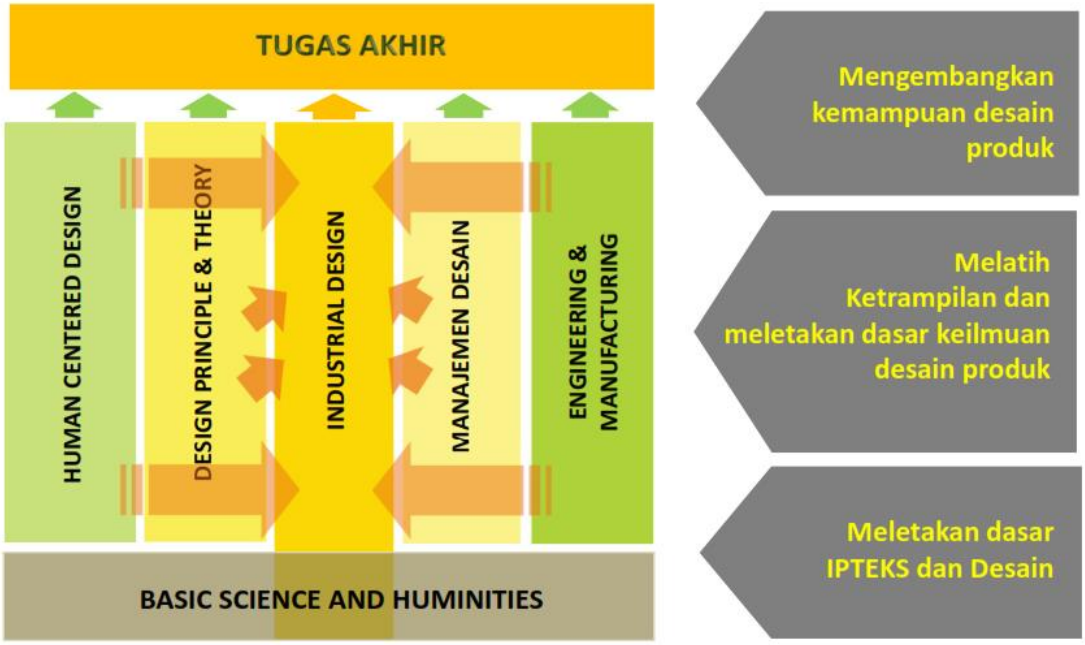
Transformasi teknologi yang berkembang pesat membawa perubahan terhadap penguasaan pengetahuan dan keterampilan seorang desainer produk industri (Jim Budd, 2012). Hardskill berkompetisi dengan mesin dan perangkat pintar sehingga peran pendidikan sebaiknya sesuai dengan ruang lingkupnya sebagai berikut :



Gambar 3.2 Ruang Lingkup Pendidikan Desain Produk di Indonesia
(sumber : Achmad Syarief, Seminar nasional Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia – ITSB 2019)

Dari hasil evaluasi kurikulum dan merujuk pada CPL yang direkomendasikan Forum Program Studi Desain Produk Indonesia -ADPII, maka standarisasi kajian dalam implementasi mata kuliah dapat mempertimbangkan kajian pada NASAD Handbook 2018-2019 sebagai berikut :

Gambar 3.3 Standarisasi kajian dalam implementasi mata kuliah
(sumber : Achmad Syarief, Seminar nasional Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia – ITSB 2019)



Gambar 3.4 Kajian Mata Kuliah Desain Produk ITS
(sumber : Dokumen Kurikulum Despro ITS 2018)

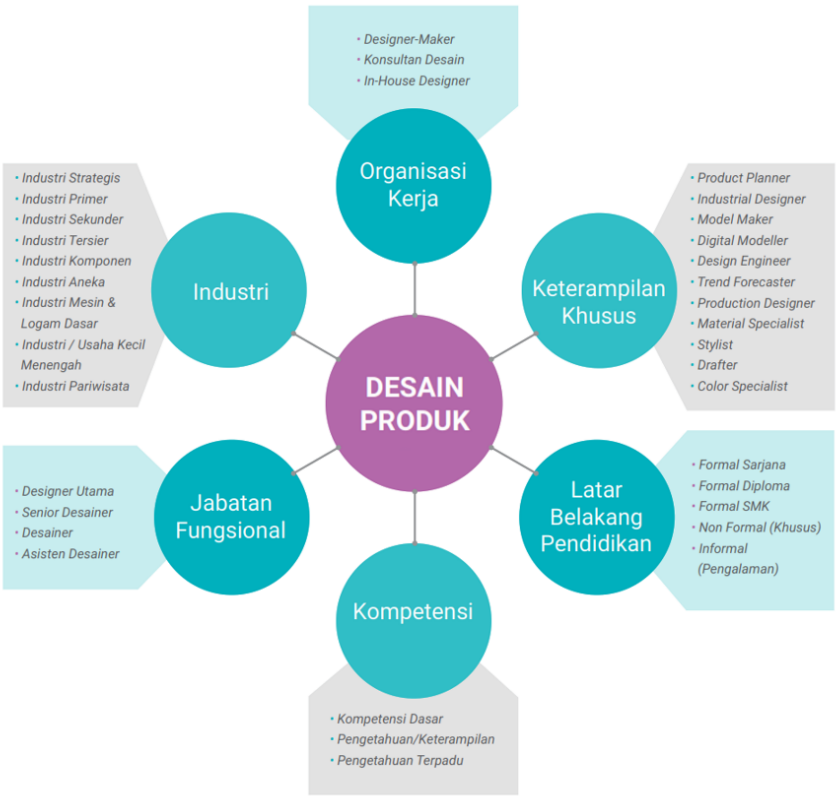
Selanjutnya, evaluasi kurikulum di Desain Produk ITS menyebutkan bahwa dalam kajian tersebut disesuaikan kembali dengan : Visi Misi , Rencana Strategis, Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan masukan dari *Advisory Board.*

Advisory Board yang dibentuk oleh Desain Produk ITS surabaya berperan penting dalam evaluasi kurikulum dan memberi gambaran peta okupasi lulusan desain produk di Indonesia. *Advisory Board* sendiri terdiri dari pengguna lulusan, stake holder, alumni, tokoh asosiasi, akademisi dan pemangku kebijakan desain produk di Indonesia. Evaluasi kurikulum oleh *Advosory board* menyebutkan beberapa catatan penting diantaranya :

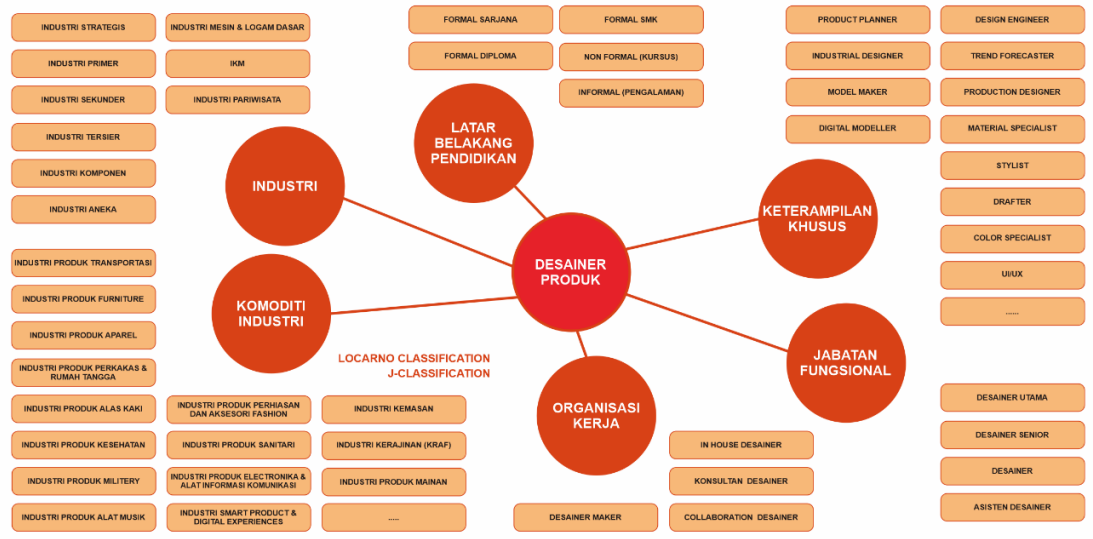
1. Kurikulum di Desain Produk ITS Surabaya sudah baik namun perlu disesuaikan dengan isu perkembangan industri dan teknologi.
2. Studio perancangan di Desain Produk perlu disesuaikan dengan minat bakat dan perlunya memperkaya mata kuliah pilihan sesuai dengan tantangan industri secara global.

3. Perguruan tinggi sebaiknya fokus pada pengajaran (*focus of learning, process of learning* , dan *attributes of learning)*.
4. Perlunya memperkuat *Strategic Thinking* dan *Design Thinking*
5. Penyesuaian implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka namun tetap mempertahankan Capaian Pembelajaran Lulusan yang sudah ditetapkan
6. Penerapan metode case based methods atau team based project lebih dari 50% pada tiap mata kuliah akan mempermudah mahasiswa dalam beradaptasi di dunia profesional.
7. Perlunya mempertimbangkan peta okupasi profesi desainer produk dalam memetakan profil lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan.

Profesi desainer Produk memiliki jabatan/ okupasi profesi berdasarkan jenis pekerjaan, kompetensi , tempat kerja, pengalaman, dan sebagaianya. Dalam Peta okupasi / profesi ini juga sijelaskan kerangka okupasi yang bersifat spesialisasi.



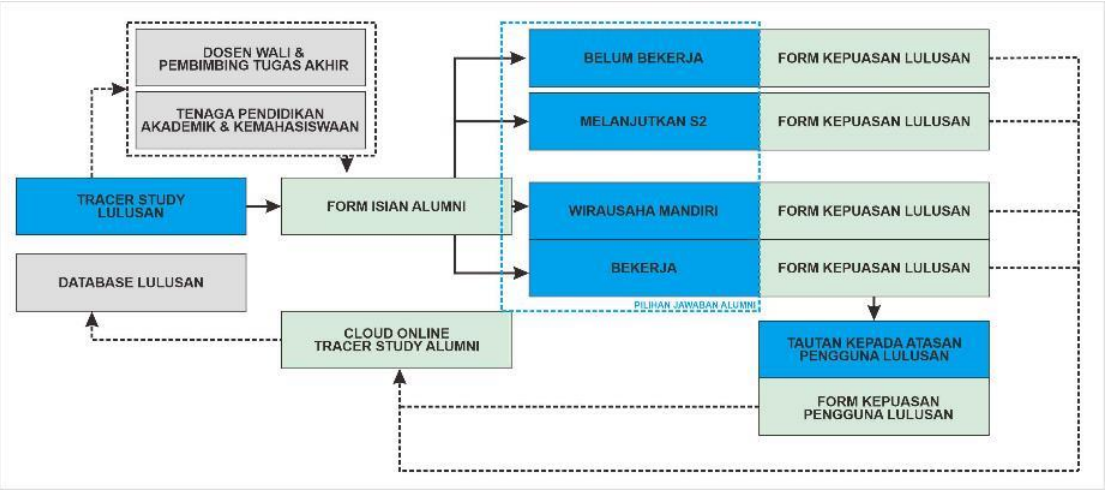
Gambar 3.4 Peta Okupasi Profesi Desain Produk Industri
(sumber : Proyek Desain 2019)



Gambar 3.5 Peta Komoditi Industri dan Okupasi Profesi Desain Produk Industri (sumber : ADPII 2020)

3.2 *Tracer Study*

Analisis pemenuhan capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang diukur dengan metode sahih dan relevan. 1) Keserba cakupan 2) Kedalaman dan 3) kebermanfaatan analisis yang ditunjukkan dengan peningkatan CPL dari waktu ke waktu. Analisis pemenuhan capaian pembelajar lulusan dikur dengan melihat data indikator kinerja utama yang dilihat dari luaran dan capaian dharma perguruan tinggi dan tracer study alumni dalam kurun waktu tertentu. Untuk pelaksanaan Tracer Studi Departemen Desain Produk ITS Surabaya dapat digambarkan dengan alur pada gambar 1 :



Gambar 3.6. Alur proses tracer study

1. Organisasi Tracer Study

   Tracer studi ini dilakukan oleh PS melalui tupoksi dari tenaga pendidik bidang akademik dan kemahasiswaan dan dibantu dosen wali sebagai penghubung komunikasi lulusan.

2. Metodologi Tracer Study

   Metode pengumpulan data tracer studi menggunakan metode kuisioner yang disebar dalam jangka waktu satu tahun setelah periode wisuda. Kuisioner dikirimkan secara online pada jaringan alumni mahasiswa dengan form yang terintegrasi pada cloud database alumni PS Desain Produk.

3. Instrumen

   Tracer studi ini dilakukan oleh PS melalui tupoksi dari tenaga pendidik bidang akademik dan kemahasiswaan dan dibantu dosen wali sebagai penghubung komunikasi lulusan.

4. Penilaian

   Proses penilaian dilakukan oleh lulusan (personal)

5. Evaluasi

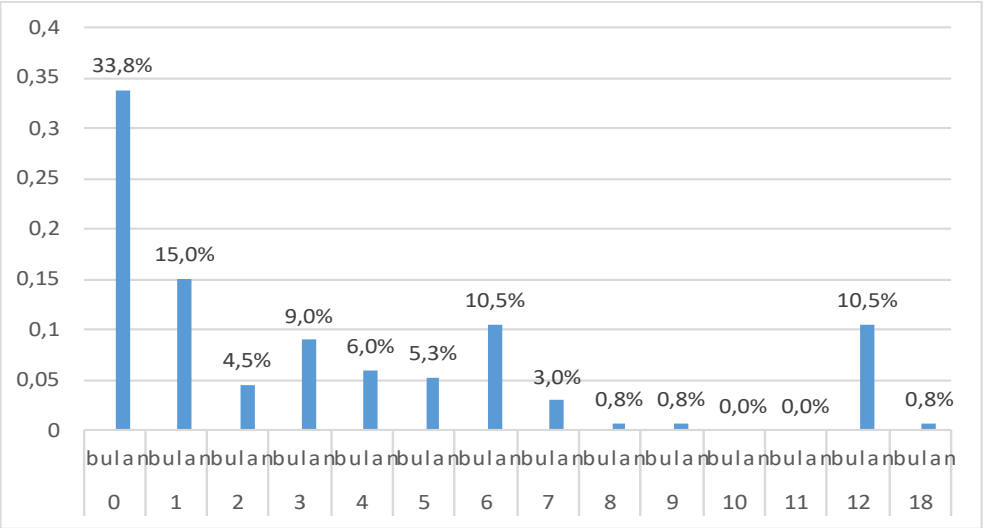
   Evaluasi dilakukan oleh PS, menggunakan perangkat pedoman penjamin mutu kualitas lulusan.

Hasil dari tracer study yang penting untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan profil lulusan selain dari Visi , Misi, Tujuan dan Rencana Strategis Departemen Desain Produk diantaranya adalah :

1. **Waktu Tunggu Lulusan**

   Waktu Tunggu, IPEPA-PS, dari data jumlah lulusan terlacak, diperoleh persentase waktu tunggu lulusan dibawah 6 bulan sebanyak 69,9 % untuk mendapatkan pekerjaan pertama. Sedangkan waktu tunggu 6 sampai dengan 18 bulan sebanyak 29,2 % dan terdapat hasil tracer studi sebanyak satu orang yang mendapatkan pekerjaan setelah lebih dari 18 bulan. Setelah ditelusuri lama masa studi yang lebih dari 18 bulan dikarenakan yang bersangkutan mengejar pekerjaan impian. Secara detail pada data tracer studi Desain produk, waktu tunggu terbanyak dari total lulusan yang terlacak sebanyak 33,8% bekerja sebelum dilaksanakannya wisuda. 1 bulan setelah

wisuda sebanyak 15% mendapatkan pekerjaan, diatas 18 bulan sebanyak 0,8%. Daya saing lulusan PS sangat positif. Lulusan Desain Produk dapat membuka wirausaha mandiri sebelum kuliah dan beberapa sudah diterima (menandatangani kontrak kerja) sebelum mereka lulus.



Gambar 3.7 Grafik detail masa tunggu lulusan dalam bulan setelah wisuda periode 2019-2021

2. Kesesuaian Bidang Kerja

Kesesuaian Bidang Kerja IPEPA-PS, dari data jumlah lulusan yang terlacak, diperoleh hasil tiap lulusan pada tahun lulus TS-4, TS-3 dan TS-2 mencapai tingkat

kesesuain bidang pekerjaan yang tinggi sebanyak 77,9 % dengan kesesuaian sedang sebanyak 20,4% dan kesesuain rendah sebanyak 1,8 %. Keseuaian rendah sebanyak 1,8 % terdiri dari beberapa lulusan yang bekerja sebagai birokrat dan pegawai kementerian yang bidang kerjanya diluar dari target bidang desain produk semisal sebagai akuntan, birokrat politik dan pemasaran. Lebih detail terkait data tracer study lulusan desain produk pada TS-4 sampai TS-2 dapat dijabarkan sebagai berikut: bekerja menjadi desainer pada perusahaan sebanyak 50,7%, bekerja pada perusahaan sekaligus memiliki usaha produk sebanyak 14%, murni wirausaha mandiri sebanyak 13,2%, melanjutkan studi s2 (magister) sebanyak 7,4%, bekerja

lepas sebagai desainer sebanyak 12,5%, mengikuti program pengembangan SDM pemerintah sebanyak 2,2%.

3. **Tempat Kerja Lulusan**

Tempat Kerja Lulusan, diperoleh data sesuai dengan jumlah lulusan yang terlacak adalah sebagai berikut: Tahun lulus TS-4 yang bekerja pada tingkat usaha

multinasional/ internasional sebanyak 45%, sebanyak 32 % bekerja pada tempat kerja skala nasional, dan sebanyak 23% bekerja pada tempat kerja skala lokal atau wirausaha mandiri alumni yang belum berijin. Tahun lulus TS-3 yang bekerja pada tingkat usaha multinasional/ internasional sebanyak 50%, sebanyak 35 % bekerja pada tempat kerja skala nasional, dan sebanyak 15% bekerja pada tempat kerja skala lokal atau wirausaha mandiri alumni yang belum berijin. Tahun lulus TS-2 yang bekerja pada tingkat usaha multinasional/ internasional sebanyak 14%, sebanyak 63 % bekerja pada tempat kerja skala nasional, dan sebanyak 23% bekerja pada tempat kerja skala lokal atau wirausaha mandiri alumni yang belum berijin. Peningkatan terjadi pada tempat kerja lulusan yang semula berstatus wirausaha mandiri tak berijin menuju wirausaha mandiri berijin berskala nasional. Hal ini menjadi kontribusi persentase tempat kerja pada TS-2 sebanyak 65% untuk skala kerja nasional atau wirausaha berijin.

4. **Kepuasan Pengguna**

Kepuasan Pengguna, dapat dideskripsikan sebagai berikut: Nilai sangat baik yang diberikan pengguna lulusan paling besar adalah (1) Etika, (2) pengembangan diri dan adaptasi, (3) penggunaan teknologi informasi dan (4) kerjasama tim. Nilai Baik yang diberikan pengguna lulusan paling besar dan cukup dominan diantara kemampuan lainnya adalah kemampuan berbahasa inggris diikuti dengan kemampuan berkomunikasi. Sedangkan yang perlu diperhatikan lebih lanjut adalah kemampuan berbahasa inggris karena memiliki nilai kurang yang cukup tinggi dibandingkan dengan kemampuan lulusan yang lain. Secara keselurusan Tingkat Kepuasan Pengguna Lulusan sangat baik, untuk yang kurang khususnya kemampuan

berbahasa inggris dapat ditingkatkan dengan penerapan kelas berbahasa inggris dan peningkatan atmosfer perkuliahan dalam berbahasa inggris.

5. **IPK Lulusan**

Analisis IPK lulusan, sebagai berikut: Peningkatan terjadi terus menerus dengan IPK maksimum pada TS-1 sebesar 0,06 skala IPK kemudian dilanjutkan peningkatan yang lebih tinggi di TS sebesar 0,1 skala IPK. Peningkatan IPK rata-rata terus mengalami peningkatan yang baik, mulai dari TS-1 sebesar 0,06 skala IPK kemudian dilanjutkan peningkatan pada TS sebesar 0,03 skala IPK. Peningkatan IPK minimum

mahasiswa mengalami peningkatan dari TS-1 sebesar 0,01 skala IPK dari sebelumnya IPK minimum 2,72 menjadi 2,73 skala IPK, kemudian dilanjutkan peningkatan sebesar 0,04 skala IPK pada Tahun lulus (TS). Peningkatan capaian pembelajaran dengan indikator peningkatan IPK lulusan berhasil dilaksanakan. Kenaikan terlihat pada IPK minimum, IPK rata-rata dan IPK maksimum. Hal ini perlu dipertahankan dengan baik, oleh karena itu PS dapat tetap menjalankan strategi komunikasi dosen wali untuk memotivasi mahasiswa meningkatkan kualitas IPK masing masing mahasiswanya. Upaya peningkatan skala IPK maksimum yang diupayakan dengan cara memberikan penghargaan pada IPK terbaik di tiap semester perlu tetap dijalankan dan dilaksanakan sebagai bentuk motivasi dan kompetisi mahasiswa.

6. **Prestasi Mahasiswa**

Prestasi akademik mahasiswa IPEPA-PS, analisis capaian prestasi mahasiswa bidang akademik dapat dideskripsikan sebagai berikut: Jumlah capaian prestasi mahasiswa bidang akademik secara keseluruhan terus mengalami peningkatan. Pada tahun 2018 terdata oleh PS sebanyak 9 prestasi membanggakan dari mahasiswa dan 3 diantaranya adalah kompetisi internasional. Pada tahun 2019 peningkatan prestasi hingga 10 prestasi, penurunan prestasi tingkat internasional terjadi karena konsentrasi mahasiswa terbagi untuk peningkatan jumlah publikasi ilmiah mahasiswa (lihat tabel 8.f). Pada tahun 2020, PS berusaha meningkatkan kualitas

capaian prestasi mahasiswa dengan peningkatan yang cukup banyak yakni 39 prestasi. Peningkatan yang cukup besar terdapat pada tingkat nasional dimana pada tahun 2020 terdapat 34 prestasi dari sebelumnya di tahun 2019 sejumlah 10 prestasi dan di tahun 2018 sebanyak 6 prestasi. Peningkatan prestasi tingkat internasional sempat turun di tahun 2019 dan akhirnya kembali ditingkatkan kembali di tahun 2020 sebanyak 4 prestasi dari sebelumnya tahun 2018 sebanyak 3 prestasi. Berdasarkan Tabel 8.b.2) Prestasi Non-akademik Mahasiswa .Untuk analisis capaian prestasi Non-akademik dideskripsikan sebagai berikut: Konsentrasi mahasiswa dalam peningkatan prestasi adalah pada bidang akademik, untuk bidang non akademik terdapat 5 prestasi yang terdata. Capaian prestasi mahasiswa pada tahun 2018 sebanyak 2 prestasi, pada tahun 2019 tidak terdata pada PS jumlah prestasi non akademik mahasiswa, pada tahun 2020 terdapat 1 prestasi dan pada tahun 2021 terdapat 2 prestasi. **Simpulan:** Pencapaian prestasi mahasiswa dibidang akademik sangat baik dengan data yang menunjukkan peningkatan yang mengejutkan ditahun 2020 yakni sebanyak 39 prestasi. Sedangkan untuk prestasi mahasiswa non akademik terlihat stabil. Dapat dikatakan capaian prestasi mahasiswa sesuai yang diharapkan oleh Departemen dengan peningkatan yang baik fokus pada prestasi akademik.

7. **Efektivitas dan Produktivitas Pendidikan**

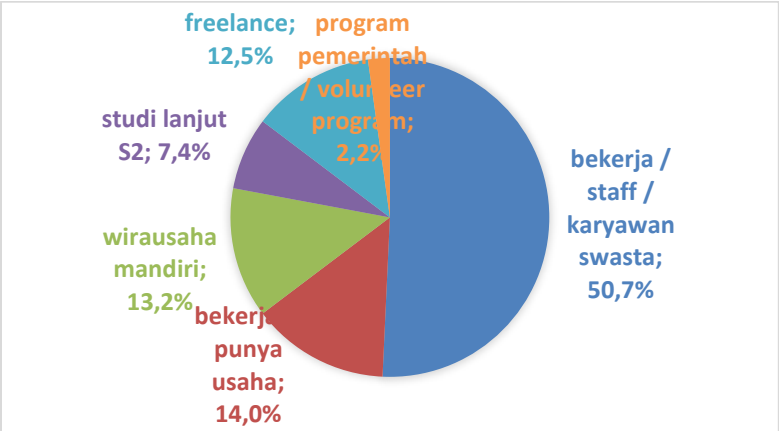
   Data kohort lulusan PS mulai dari tahun pertama studi sampai dengan tahun terakhir sesuai batas masa studi program sebagai berikut: Rata-rata masa studi mahasiswa setiap tahun masuk semakin cepat. Pada tahun masuk TS-6 rata rata masa studi 5,23 tahun dan pada tahun masuk TS-3 rata rata masa studi sesuai dengan target, yakni dengan rata-rata masa studi tepat 4 tahun berdasar kelulusan pada saat itu. Hal ini menunjukkan terdapat upaya dan kerja keras segenap civitas akademi di PS Desain Produk untuk meningkatkan efektifitas pendidikan disetiap tahun berjalan, disisi lain rata-rata masa studi semakin cepat diikuti oleh produktifitas mahasiswa semakin positif mengikuti pendidikan tiap angkatan diterima

8. **Presentase Kelulusan Tepat Waktu**

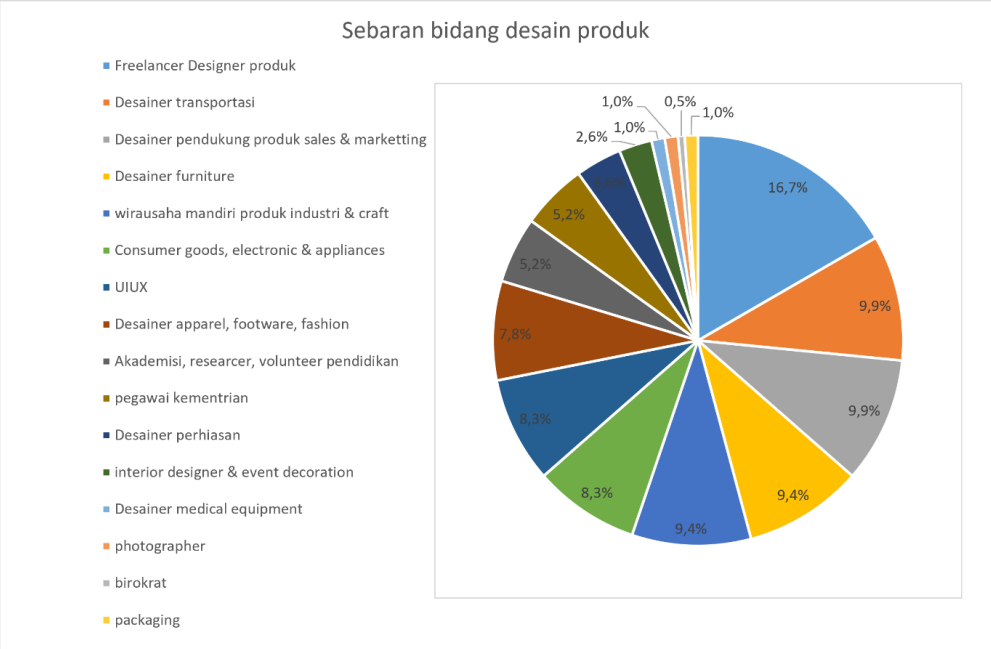
Persentase Kelulusan Tepat Waktu adalah sebagai berikut: Persentase kelulusan tepat waktu mahasiswa PS mengalami peningkatan sampai masa akhir TS-1, namun

mengalami penurunan di TS. Hal ini diperkirakan karena waktu pemutakhiran data ini masih dibulan Juni 2021 sedangkan periode wisuda September 2021 masih belum dapat dimasukkan. Melihat perkembangan pelaksanaan Tugas Akhir PS dapat memperkirakan bahwa prosentase pada akhir TS akan meningkat seperti pada TS-1. Simpulan: Berdasarkan Analisa Efektifitas dan Produktifitas Pendidikan atas aspek rata-rata masa studi, presentase kelulusan, persentase keberhasilan studi setiap akhir TS, dapat disimpulkan Efektifitas dan Produktifitas PS Desain Produk adalah mengalami peningkatan yang sangat baik. Namun Demikian upaya yang telah dilakukan PS harus terus ditingkatkan sesuai dengan konsep kurikulum Desain Produk yang dirancang agar mahasiswa dapat menempuh pendidikan kurang dari 4 tahun dengan predikat cumlaude (kategori lulus sebelum atau tepat 8 semester) yakni 3,5 tahun.

Lebih detail terkait hasil *tracer study* lulusan dari penjabaran sebelumnya diperoleh data sebaran pekerjaan lulusan desain produk yang selanjutnya menjadi data utama untuk menentukan profil lulusan oleh Departemen Desain Produk bersama *Advisory Boar* (Gambar 4.1).



Gambar 3.8. Grafik status pekerjaan lulusan desain produk



Gambar 3.9 Sebaran bidang pekerjaan lulusan desain produk

Kekhususan bidang pekerjaan desainer produk lulusan desainer produk dari jumlah yang terlacak adalah sebagai berikut :

- Desainer Produk lepas/ online freelancer : 16,7%
- Desainer transportasi : 9,9%
- Desainer pendukung produk sales & Marketting support : 9,9%
- Desainer furniture : 9,4%
- Wirausaha mandiri untuk craft dan produk industri : 9,4%
- Desainer produk rumah tangga, electronic dan appliances : 8,3%
- Desainer UIUX : 8,3%
- Desainer produk apparel, footwear dan produk fashion : 7,8 %
- Akademisi, tim riset dan volunteer pendidikan desain : 5,2%
- Pegawai kementrian : 5,2%
- Desainer perhiasan : 3,6%
- Kontraktor, desainer interior dan event decoration : 2,6 %
- Desainer peralatan Kesehatan : 1%
- Desainer kemasan produk : 1%
- Fotografer : 1 %
- Birokrat diluar bidang desain : 0,5%

Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 4

4 Profil Lulusan, Tujuan Pendidikan Prodi dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Capaian pembelajaran lulusan (CPL) dirumuskan oleh prodi desain produk berdasarkan hasil penelusuran lulusan (*tracer study)*, masukan pemangku kepentingan termasuk *Advisory Board,* Asosiasi Profesi yaitu ADPII termasuk didalamnya Forum Prodi Desain Produk Indonesia, tantangan dan perkembangan keilmuan/ keahlian kedepan dan dari evaluasi kurikulum.

4.1 Profil Lulusan dan Tujuan Pendidikan Prodi

Profil lulusan menentukan tujuan dan rumusan capaian pembelajaran (CPL). Profil lulusan adalah peran lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja lulusan setelah menyelesaikan studinya. Profil lulusan desain produk ITS Surabaya ditetapkan berdasarkan kajian atas *Tracer Study* dan masukan *Advisory Board.* Kajian profil lulusan mempertimbangkan tujuan institusi, rencana strategis menuju akreditasi internasional, dan kebutuhan pengguna lulusan dalam dunia industri maupun perkembangan ilmu pengetahuan.

Gambar 4.1 Profil Lulusan Desain Produk ITS Surabaya

Tabel 4.1. Profil Lulusan dan deskripsinya

No	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil Lulusan
1	PL-1	Seorang sarjana desain produk diarahkan untuk dapat memberikan layanan profesional desain produk mencakup rangkaian proses strategis pemecahan masalah, yang mendorong inovasi dan nilai kebaruan, membangun kesuksesan bisnis, serta mengarah kepada peningkatan kualitas hidup melalui penciptaan produk, sistem, servis, dan pengalaman yang inovatif, yang memberikan manfaat dan keuntungan bagi masyarakat konsumen dan industri; mengedepankan pemikiran kreatif, analitik, dan sistematis, menerjemahkan kebutuhan pengguna, estetika dan optimalisasi fungsi, penggunaan dan pemilihan material, kemampuan produksi dan perkembangan teknologi, serta nilai tambah dan analisa dampak baik lingkungan sosial maupun ekonomi; yang diwujudkan namun tidak terbatas pada kombinasi bentuk, material, warna, alur, fitur, komponen, dan lain-lain baik secara utuh maupun modular, untuk selanjutnya diproduksi atau diripitasi melalui proses otomasi ataupun manual, dan dapat didaftarkan sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual Desain Industri. (Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia 2020) **Desainer Produk Profesional** **Profil 1:** Desainer Produk Transportasi **Profil 2:** Desainer Produk Furniture **Profil 3:** Desainer Produk Rumah tangga , elektronik dan kesehatan **Profil 4:** Desainer Produk Fashion, apparel dan perhiasan
2	PL-2	**Wirausaha Produk (*Enterpreneur* – Desain Produk)** Sebagai desainer produk yang memiliki industri produk, *start-up,* atau wirausaha di bidang industri kreatif.

4	PL-3	**Akademisi , Peneliti dan Pemangku kebijakan bidang desain produk** Sebagai pendidik/ pengajar di akademisi desain produk, peneliti independen atau instansi khusus yang berkaitan dengan desain, termasuk pemangku kebijakan yang berhubungan dengan desain produk.
8	PL-4	**Konsultan Desain** Sebagai desainer yang memiliki biro atau konsultan di bidang desain maupun menjadi desainer lepas yang menjadi bagian dari rantai nilai produk dan desain.

Keterangan: Kode untuk profil lulusan dapat dituliskan dengan "PL"

Tabel 4.2 Tabel korelasi profil lulusan dan tujuan pendidikan Prodi

No	Profil Lulusan (PL)	Tujuan Pendidikan Prodi (TPP)				
		TPP-1	TPP-2	TPP-3	TPP-4	TPP-5
1	PL-1	√	√	√	√	
2	PL-2	√	√	√	√	
4	PL-3	√	√	√	√	√
8	PL-4	√	√	√	√	√

Catatan:
PL- ..: Profil lulusan ke ...
TPP-.: Tujuan Pendidikan Prodi ke ...

4.2 Perumusan CPL

CPL yang akan dioperasikan dalam masa akademik 2023 - 2028 mengimplementasikan kurikulum baru degan CPL 1, CPL2, dan CPL3 ditetapkan bersama di Institut Teknologi Sepuluh Nopember sebagai berikut :

Unsur CPL	CPL	Sarjana	Sarjana Terapan	Magister	Magister Terapan	Doktor	Profesi	Spesialis	SubSpesialis
SIKAP	1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.							
KETERAMPILAN UMUM	2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang keahlian sesuai standar kompetensi kerja, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan	Mampu mengembangkan dan memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang keilmuan nya melalui riset dengan pendekatan inter atau multidisiplin hingga menghasilkan	Mampu mengembangkan dan memecahkan permasalahan penerapan teknologi dalam bidang keilmuan nya melalui riset dengan pendekatan inter atau multidisiplin hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji dalam	Mampu mengembangkan teori / konsepsi / gagasan baru dan memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi dalam bidang keilmuan nya melalui riset dengan pendekatan	Mampu merencanakan dan mengelola sumberdaya serta mengevaluasi dan memecahkan permasalahan melalui pendekatan monodisiplin er dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan	Mampu bekerja di bidang keahlian pokok/ profesi seperti membuat keputusan, melakukan evaluasi secara kritis, meningkatkan keahlian keprofesiannya, meningkatkan	Mampu mengembangkan pengetahuan hingga memecahkan permasalahan dan mengelola, memimpin, serta mengembangkan riset melalui pendekatan inter, multi, dan transdisipliner sehingga dapat

		bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu dan terukur dengan mempertimbangkan kesehatan, keselamatan, keamanan, dan lingkungan.	karya inovatif dan teruji dalam bentuk tesis dan makalah yang telah diterima di jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau diterima di seminar internasional bereputasi	bentuk tesis dan makalah yang telah diterima di jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau diterima di seminar internasional bereputasi.	inter, multi dan transdisiplin hingga menghasilkan karya kreatif, original, dan teruji dalam bentuk disertasi dan makalah yang telah diterbitkan di jurnal internasional bereputasi.	dan tanggung jawab penuh atas semua aspek.	mutu sumber daya di tingkat nasional, regional, dan internasional.	menghasilkan karya yang kreatif, original, dan teruji yang bermanfaat bagi umat manusia serta mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional.
	3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.		Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan.					

CPL dapat dihasilkan / direformulasi menjadi CPL yang sesuai dengan kaidah badan standar akreditasi internasional pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 4.3. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.

4.3 Matrik hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Tabel 4.4. Matrik hubungan Profil & CPL Prodi

Kode	Deskripsi CPL Prodi	PL1	PL2	PL.3	PL.4
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.	√	√	√	√
CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	√	√	√	√
CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.	√	√	√	√
CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan,	√	√	√	√

	fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.				
CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.	√	√	√	√
CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	√	√	√	√
CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.	√		√	√
CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.	√		√	√
CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.	√	√	√	√

4.4 Matrik hubungan CPL Prodi dengan Tujuan Pendidikan Program Studi

Tabel 4.1. Matrik hubungan CPL Prodi & Tujuan Pendidikan Program Studi

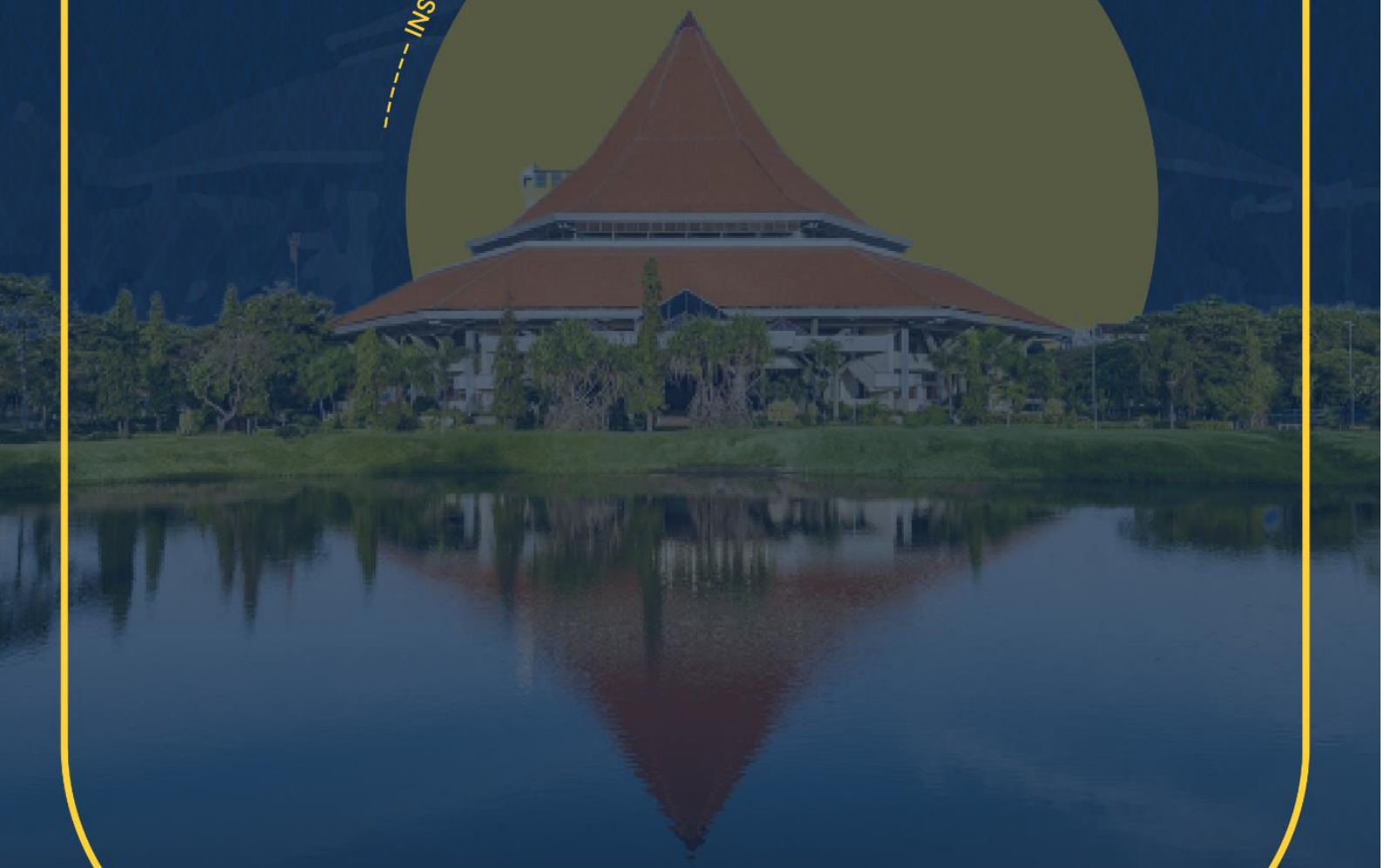
Kode	Deskripsi CPL Prodi	TPP-1	TPP-2	TPP-3	TPP-4	TPP-5
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.	√	√	√	√	√
CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	√	√	√	√	√
CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.	√	√	√	√	√
CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi,	√	√	√	√	√

	Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.					
CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.	√	√	√	√	√
CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	√	√	√	√	√
CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.	√	√	√	√	√
CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.	√	√	√	√	√
CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.	√	√	√	√	√

Penentuan Bahan Kajian

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 5



5. Penentuan Bahan Kajian

5.1 *Body of Knowledge (BoK)*

Ilmu dan keahlian desain produk mengkolaborasikan kreatifitas dan pengetahuan yang berupaya untuk mempersiapkan individu profesional menjadi Desainer Produk. Desain produk industri mencakup rangkaian proses strategis pemecahan masalah, yang mendorong inovasi dan nilai kebaruan, membangun kesuksesan bisnis, serta mengarah kepada peningkatan kualitas hidup melalui penciptaan produk, sistem, servis, dan pengalaman yang inovatif, yang memberikan manfaat dan keuntungan bagi masyarakat konsumen dan industri; mengedepankan pemikiran kreatif, analitik, dan sistematis, menerjemahkan kebutuhan pengguna, estetika dan optimalisasi fungsi, penggunaan dan pemilihan material, kemampuan produksi dan perkembangan teknologi, serta nilai tambah dan analisa dampak baik lingkungan sosial maupun ekonomi; yang diwujudkan namun tidak terbatas pada kombinasi bentuk, material, warna, alur, fitur, komponen, dan lain-lain baik secara utuh maupun modular, untuk selanjutnya diproduksi atau diripitasi melalui proses otomasi ataupun manual, dan dapat didaftarkan sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual Desain Industri.

Dalam membangun keahlian desain produk yang mengkolaborasikan kreatifitas dan pengetahuan, terdapat 5 muatan utama yaitu :

1. Perancangan Produk: Dilaksanakan melalui sistem pembelajaran studio, yaitu suatu satuan kegiatan perancangan yang menghimpun berbagai aktivitas, mulai dari studi teoritis, penelusuran ide kreatif, perumusan konsep desain, praktek menggambar, eksperimentasi bentuk dan fungsi produk, pembuatan model produk, hingga presentasi maupun evaluasi terhadap desain akhir.
2. Kajian Teori Desain Produk: Pemahaman komprehensif atas pengetahuan, teori, metodologi, sejarah, wacana desain produk, studi budaya material dan gaya hidup, sebagai dasar dalam melaksanakan penelitian di bidang desain produk.

3. Aplikasi Teknologi Produk: Penerapan logika teknologi dan multidisiplinitas ilmu perancangan produk –mencakup: faktor manusia, fisika terapan, pengetahuan material, proses produksi, dan sistem desain.
4. Pemodelan digital, prototyping, proteksi desain dan teknologi, dan lain-lain– dalam kreativitas pemecahan masalah desain.
5. Penerapan Ilmu Kemanusiaan: Penerapan pemikiran secara politik-ekonomi-sosial-budaya terhadap masyarakat pengguna produk, melalui pemanfaatan ilmu-ilmu humaniora terkait desain produk, yaitu: apresiasi desain, psikologi persepsi, filsafat estetika, studi gaya hidup, strategi pemasaran, dan manajemen desain.

Tantangan yang dihadapi dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang desainer menurut buku proyek desain 2019(hal 20-23) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Analisis

   Desainer harus dapat meilhat kerja kreatif mereka dari sudut pandang penggunanya, mengelaborasi manfaat desain yang akan dirasakan oleh penggunanya, mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas desain dalam membangkitkan keinginan pendayagunaan produk atau jasa yang ditawarkan sesuai dengan harapan kliennya.
2. Kemampuan estetis

   Desainer harus dapat membuat solusi estetis yang secara artistik mampu menarik perhatian serta memotivasi klien dan konsumennya sesuai dengan tujuan desainnya, menggunakan daya imajinasinya untuk membentuk suatu kenaruan nilai yang berlandaskan norma dan etika yang berlaku.
3. Kemampuan Kolaboratif

   Desainer harus mampu berkomunikasi dengan klien, tim kerja dan praktisi dari bidang profesi lainnya untuk memastikan proses dan arah desain sesuai dengan tujuannya secara tepat, efektif. Desainer harus mampu bekerjasama dengan para profesional dari berbagai keilmuan dan praktif

yang dibutuhkan untuk memperkuat dan melengkapi hasil akhir desain yang lebih bermakna dan bermanfaat untuk publiknya.

4. Keahlian teknologi informasi dan komunikasi

   Sebagian besar desainer menggunakan perangkat lunak khusus untuk mengerjakan desain mereka. Untuk itu, desainer harus selalu memperbarui wawasan diri terhadap aneka perkembangan teknologi perangkat lunak yang ada, mengingat cepatnya perkembangan teknologi. Hal tersebut disamping dapat mempermudah dan mempercepat kerja, juga acap kali menjadi tuntutan target luaran uang diinginkan oleh pihak klien dan konsumennya.

5. Kesadaran terhadap hukum

   Dalam melaksanakan aktivitas keprofesiannya desainer selalu melakukan proses kerja dan menggunakan bentuk kerjasama yang diikat secara hukum. Mulai dari proses penciptaan karya, persiapan tender, penyusunan kontrak kerja yang berkaitan dengan hak dan kewajiban, standar mutu, limitasi waktu dan biaya, hingga penggunaan perangkat lunak. Oleh sebab itu desainer harus dapat menyikapi secara benar permasalahan hukum yang berkaitan dengan pekerjaanya.

6. Kesadaran terhadap hakikat manusia

   Saat mengimplementasikan segala perkembangan bidang ekonomi, politik, sosial, serta budaya dalam kemasan sains dan teknologi menjadi sebuah artefak budaya, desainer haruslah menjadikan manusia sebagai subjek, bukan objek. Oleh sebab itu, desainer sebagai aktor yang memanusiakan seluruh perkembangan sains dan teknologi, sangat berkepentingan mengeksplorasi berbagai hal yang berkaitan dengan manusia dari seluruh aspek fisik dan psikisnya sebagai bagian yang tidak terlepaskan dalam proses desain.

7. Keandalan daya inovasi

   Desainer harus dapat memikirkan berbagai pendekatan baru untuk mengkomunikasikan ide kepada klien serta pengguna yang semakin menuntut kebaruan. Desainer dinilai berhasil jika mampu

mengembangkan desain yang menyampaikan terobosan baru dalam memenuhi kebutuhan, keinginan, dan dapat memberi inspirasi kepada klien serta penggunanya.

Selanjutnya, pada bidang desain produk telah disepakati oleh Forum Program Studi Desain Produk Indonesia di Asosiasi Desainer Produk – ADPII terkait capaian pembelajaran lulusan jenjang sarjana sesuai dokumen **Kualifikasi Keahlian dan Standard Kompetensi Profesi Desainer Produk Industri Indonesia Nomor : B-01.002/SK.01/ADPII/XI/2017** sebagai berikut :

1. Pasal 8 tentang Capaian Pembelajaran Lulusan Jenjang 6 , yaitu :
    1) Capaian pembelajaran lulusan jenjang 6 seperti yang dimaksud pada pasal (3) ayat (4) program studi desain produk industri yang diselenggarakan oleh pendidikan tinggi formal mengacu pada ketetapan pemerintah Republik Indonesia.
    2) Rumusan capaian pembelajaran lulusan adalah kriteria minimal tentang pernyataan mengenai kualifikasi kemampuan lulusan program studi desain produk industri yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
    3) Keterampilan seperti yang dimaksud pada ayat (2) terdiri dari keterampilan umum dan keterampilan khusus.
    4) Kualifikasi kemampuan lulusan program studi desain produk industri yang mencakup sikap seperti yang dimaksud pada ayat (2), dan keterampilan umum seperti yang dimaksud pada ayat (3) mengacu pada ketentuan yang ditetapkan oleh pemerintah Republik Indonesia.
    5) Pengetahuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu desain produk industri yang secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
    6) Keterampilan khusus seperti yang dimaksud pada ayat (3) adalah kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan desain produk industri.

2. Pasal 9 tentang Standar Pengetahuan Jenjang 6 Desainer Produk Industri Indonesia, yaitu :
   1) Kriteria minimal dari Pengetahuan yang harus dikuasai oleh Desainer Produk Industri seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (a) untuk jenjang 6 meliputi pengetahuan mengenai :
      a. Metoda yang digunakan untuk menemukan peluang, menghasilkan alternatif gagasan, dan memutuskan gagasan terpilih.
      b. Jenis metoda, proses, dan pendekatan pada perancangan desain yang berorientasi pada:
         i. Obyek untuk menghasilkan nilai kebaruan.
         ii. Industri jenis komoditas tertentu.
         iii. Subyek (faktor manusia) sebagai individu dan dalam lingkup komunitas tertentu.
         iv. Kreativitas.
   2) Pengetahuan untuk mendukung penguasaan terhadap keragaman aspek yang membuat sebuah produk bernilai; termasuk perangkat analisis yang digunakan, sekaligus menjelaskannya secara formal dan informatif seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (b) untuk jenjang 6 meliputi pengetahuan mengenai:
      a. Konsep teoritis mengenai faktor manusia.
      b. Konsep teoritis mengenai analisa keputusan.
      c. Konsep teoritis mengenai keragaman aspek diluar faktor manusia yang mempengaruhi nilai sebuah produk.
      d. Konsep teoritis yang didukung oleh pengalaman mengenai presentasi.
   3) Pengetahuan sebagai wawasan mengenai bagaimana produk dan sistem yang dibuat seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (c) untuk jenjang 6 adalah pengetahuan mengenai sistem produksi sebuah produk sebagai komoditas

4) Pengetahuan sebagai wawasan mengenai bagaimana produk dikembangkan, direalisasikan, dan didistribusikan seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (d) untuk jenjang 6 meliputi:
   a. Pengetahuan yang dibentuk oleh pengalaman mengenai pengembangan produk yang didasari oleh pertimbangan industri dan/atau pasar.
   b. Konsep teoritis mengenai metoda pengembangan produk.
   c. Pengetahuan sebagai wawasan mengenai distribusi gagasan kepada pasar.
5) Pengetahuan sebagai wawasan mengenai bagaimana produk dan sistem terkait dengan isu-isu lingkungan, sosial, dan desain yang bertanggung jawab seperti yang dimaksud pasal (7) ayat (1) huruf (e) untuk jenjang 6 meliputi pengetahuan mengenai :
   a. Dasar perubahan sosial.
   b. Konsep teoritis yang bersifat dasar mengenai pengukuran perilaku.
   c. Konsep teoritis mengenai isu lingkungan.
6) Pengetahuan dan keterkaitan mengenai aspek-aspek yang terintegrasi pada sebuah produk komoditas seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (f) untuk jenjang 6 meliputi pengetahuan yang bersifat wawasan.
7) Pengetahuan atau wawasan dasar mengenai karakteristik material dan produksi seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (g) untuk jenjang 6 meliputi pengetahuan material dan produksi yang berkenaan dengan industri skala kecil dan menengah dan/atau industri skala manufaktur.
8) Wawasan dan pengetahuan dasar mengenai sejarah dan perkembangan desain produk industri seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (1) huruf (h) untuk jenjang 6 meliputi :
   a. Sejarah desain produk industri secara umum.
   b. Sejarah perkembangan desain produk industri pada 5 tahun terakhir.

c. Sejarah desain produk industri pada salah satu komoditas tertentu.

9) Pengetahuan untuk mendukung kemampuan untuk membangun sudut pandang strategis yang berorientasi pada peluang komersial dari konsep desain terhadap sektor pasar yang ada dan dinamika perubahannya, sebagaimana yang dimaksud pada pasal (7) ayat (7) untuk jenjang 6 merupakan pengetahuan yang bersifat wawasan

10) Pengetahuan untuk kemampuan dalam analisis dan keputusan visual kedalam benda pakai sebagaimana yang dimaksud pada pasal (7) ayat (8) untuk jenjang 6 huruf meliputi pengetahuan mengenai :

a. Dasar kajian obyek visual dengan orientasi pada aspek formal.
b. Dasar kajian obyek visual dengan orientasi pada aspek manusia (subyek).
c. Penerapan teori kajian obyek visual yang berorientasi pada aspek formal dan aspek subyek (manusia) sebagai perangkat analisis visual.

3. Pasal 10 tentang Standar Keterampilan Khusus Jenjang 6 Desainer Produk Industri Indonesia, yaitu :

1) Keterampilan untuk meneliti, menentukan, mengintegrasikan, serta mengkomunikasikan beragam persoalan desain produk industri dalam kesatuan yang terintegrasi seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (a) meliputi keterampilan khusus mengenai:

a. Penerapan salah satu metoda penelitian kualitatif dengan tingkat kompleksitas rendah
b. Abstraksi persoalan desain produk industri dalam bentuk diagram.
c. Dasar penggunaan perangkat analisis visual.

2) Keterampilan untuk menghasilkan keragaman gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi, sebagai media komunikasi antara penggagas dan gagasannya seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (b) meliputi keterampilan khusus mengenai :

a. Kualitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan

b. Kuantitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan.

3) Keterampilan untuk menuangkan gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi sebagai media komunikasi antara penggagas dan kelompok kerja seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (c) meliputi keterampilan khusus mengenai :
   a. Pengungkapan gagasan berupa alternatif dan pengembangan alternatif melalui thumbnail sketch, quick sketch, dan render sketch.
   b. Pengalaman yang terkait dengan pemilihan dan penggunaan media dan material untuk pengungkapan gagasan.
4) Keterampilan untuk menuangkan gagasan sesuai dengan standar gambar produk seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (d) mengacu pada salah satu ketetapan dari standar gambar produk secara internasional.
5) Keterampilan untuk mengabstraksikan kualitas gagasan yang dihasilkan melalui tulisan dan bagan visual seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (e) ditunjukkan melalui portfolio desain
6) Keterampilan untuk menggunakan media digital seperti yang dimaksud pada pasal (7) ayat (2) huruf (f) adalah penguasan salah satu perangkat lunak sebagai alat bantu desain.

Masukan terkait pengembangan kurikulum oleh *Advisory Board* :

1. Kurikulum di Desain Produk ITS Surabaya sudah baik namun perlu disesuaikan dengan isu perkembangan industri dan teknologi.
2. Studio perancangan di Desain Produk perlu disesuaikan dengan minat bakat dan perlunya memperkaya mata kuliah pilihan sesuai dengan tantangan industri secara global.
3. Perguruan tinggi sebaiknya fokus pada pengajaran (*focus of learning, process of learning* , dan *attributes of learning)*.
4. Perlunya memperkuat *Strategic Thinking* dan *Design Thinking*

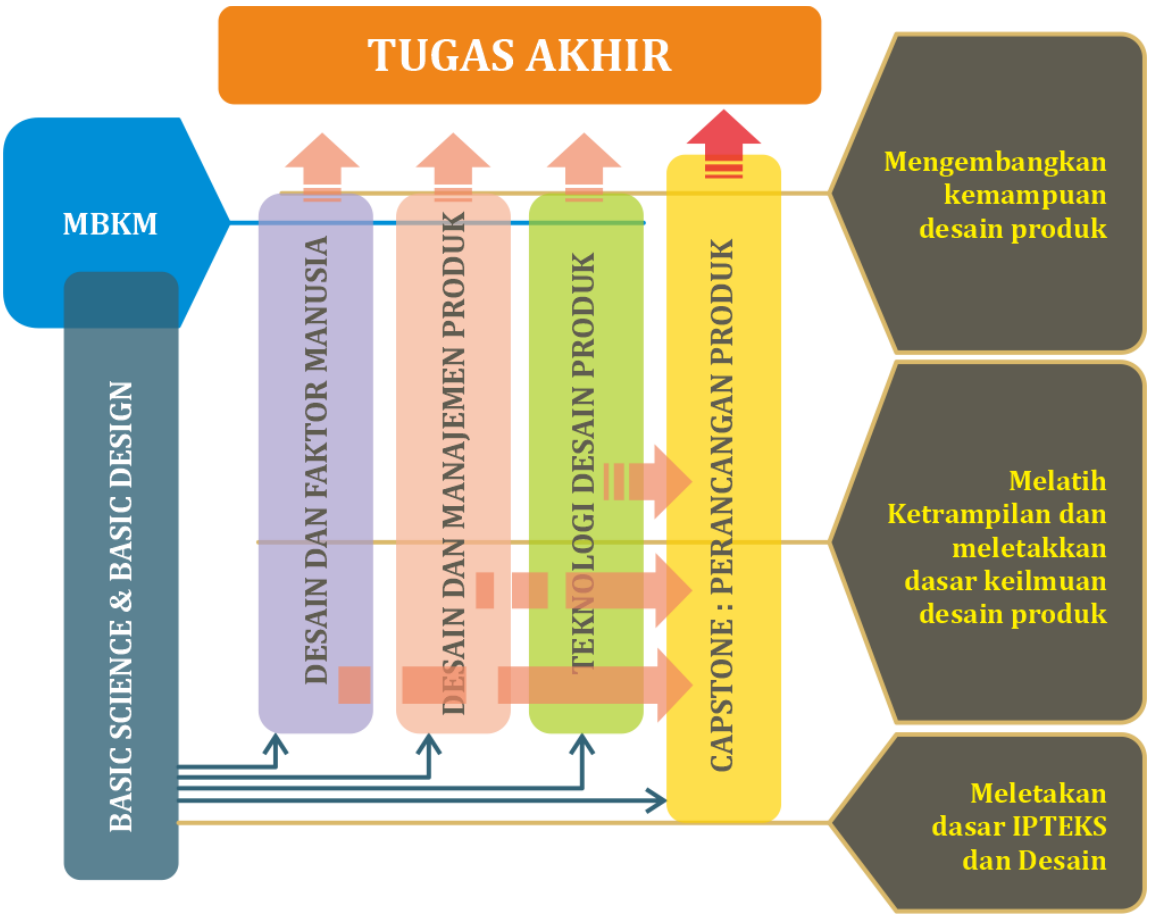
5. Penyesuaian implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka namun tetap mempertahankan Capaian Pembelajaran Lulusan yang sudah ditetapkan
6. Penerapan metode case based methods atau team based project lebih dari 50% pada tiap mata kuliah akan mempermudah mahasiswa dalam beradaptasi di dunia profesional.
7. Perlunya mempertimbangkan peta okupasi profesi desainer produk dalam memetakan profil lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan.

Acuan Akrediatasi Internasional terkait implementasi mata kuliah pada NASAD Handbook 2018-2019 sebagai berikut :

Gambar 5.1 Standarisasi kajian dalam implementasi mata kuliah (sumber : Achmad Syarief, Seminar nasional Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia – ITSB 2019)

Lingkup bahan kajian didasarkan pada aspek capaian pembelajaran meliputi aspek Sikap dan tata nilai, Kemampuan Bidang kerja meliputi aspek keterampilan khusus dan aspek ketrampilan umum, Penguasaan Pengetahuan serta Hak dan Tanggung jawab. Berdasarkan penjabaran muatan utama keahlian desainer produk yang dijabarkan sebelumnya sekaligus menindak lanjuti evaluasi kurikulum dan visi misi

ITS maka untuk selanjutnya pada Prodi Desain Produk ITS merumuskan konsep kurikulum dengan melihat rumpun mata kuliah.



Gambar 5.2 Konsep Kurikulum Desain Produk ITS Surabaya 2023-2028

Berdasarkan Evalusi Kurikulum maka konsep kurikulum Desain Produk ITS pada tahun 2023-2028 menyempurnakan bahan kajian atas dasar deskriptor CPL yang tersebar atas Rumpun Mata Kuliah sekaligus memaksimalkan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Rumpun Mata Kuliah yang ada memiliki Bahan Kajian yang selanjutnya akan dimaksimalkan dengan peran Laboratorium dan bidang keahlian diantaranya :

1. Protomodel

   Rumpun mata kuliah terkait BK perancangan produk

   a. Studio Desain Produk 1
   b. Studio Desain Produk 2
   c. Studio Desain Produk 3

d. Studio Desain Produk 4
e. Prototipe dan Model
f. Pilhan minat Military Produk
g. Pilihan minat Apparel
h. Pilihan minat Furniture
i. Pilihan Minat Carstyling
j. Pilihan Minat Perhiasan
k. Pilihan Minat Toys

2. Human Centered Design

   Rumpun mata kuliah terkait kajian desain dan faktor manusia

   a. Dasar Desain 1
   b. Dasar Desain 2
   c. Gambar Produk 1
   d. Gambar Produk 2
   e. Gambar Teknik
   f. Apresiasi Desain
   g. Desain interaksi
   h. Desain dan gaya Hidup
   i. Ergonomi
   j. Sejarah Desain
   k. Kreativitas Produk
   l. Design Thinking
   m. Semantika Produk
   n. Pilihan Minat Desain Pengalaman Pengguna
   o. Pilihan Minat Desain dan Etnografi

3. Strategid Design Management

   Rumpun mata kuliah terkait BK manajemen desain dan bisnis produk

   a. Kreativitas Produk
   b. Teknik Presentasi
   c. Penulisan Ilmiah
   d. Manajemen Desain

e. Etika Profesi
f. Metode Desain
g. Pilihan Minat Pemasaran dan Bisnis Desain

4. Integrated Digital Design

   Rumpun mata kuliah terkait teknologi desain produk

   a. Computer Aided Design 1
   b. CAE dan Rendering
   c. CAM
   d. Rekayasa Sistem Desain
   e. Bahan dan Proses
   f. Prototype dan Model
   g. Pilihan Minat Fotografi Produk
   h. Pilihan Minat Desain dan Metaverse
   i. Pilihan Minat Alat Kesehatan

Ke-empat rumpun mata kuliah tersebut mendukung Tugas Akhir dan Mata kuliah penyertanya yaitu :

1. Seminar
2. Magang
3. Pra Tugas Akhir
4. Tugas Akhir

Bahan Kajian Berdasarkan Rumpun Mata Kuliah :

1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk
2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia
3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk
4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk

Tabel 5.1. Bahan kajian berdasarkan CPL Prodi

CPL	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk

CPL	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
		4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk

CPL	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
		4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk
CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.	1. BK1 : Bahan Kajian Perancangan Produk 2. BK2 : Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia 3. BK3 : Bahan Kajian Manajemen Desain dan Bisnis Produk 4. BK4 : Bahan Kajian Teknologi Desain Produk

5.2 Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 5.2. Bahan Kajian (BK)

No/Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK-1	Bahan Kajian Perancangan Produk	Bahan kajian yang berhubungan dengan kemampuan dan ketrampilan mahasiswa dalam proses dan penciptaan produk atau lebih dikenal sebagai perancangan produk .
BK-2	Bahan Kajian Desain dan Faktor Manusia	Bahan kajian yang berhubungan dengan kemampuan mahasiswa baik kemampuan umum ataupun khusus dalam memahami kajian desain, teori , metode dan analisis faktor manusia.
BK-3	Bahan Kajian Mnajemen Desain Desain dan Bisnis Produk	Bahan kajian yang berhubungan dengan kemampuan dan ketrampilan memahami manajemen produk dan aspek bisnis.
BK-4	Bahan Kajian Teknologi Desain Produk	Bahan kajian yang menaungi kemampuan dan ketrampilan terkait teknologi di desain produk.

Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 6

6. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot sks

Tabel 6.1. Matriks kesesuaian CPL dengan Bahan Kajian

CPL	Bahan kajian
CPL- 1 Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.	1.1. Pendidikan karakter, sikap patriotisme dan Kebangsaan (Kewarganegaraan dan Pancasila) 1.2. Agama, Sikap dan Sosial Humaniora 1.3. Bahasa Indonesia 1.4. Bahasa Inggris 1.5. Kreativitas Produk 1.6. Sejarah Perkembangan Desain 1.7. Apresiasi Desain Produk 1.8. Etika Profesi 1.9. Teknik Presentasi dan Kode Etik Publikasi Ilmiah 1.10. Perancangan Produk
CPL-2 Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	2.1. Percangan produk 2.2. Penulisan Ilmiah 2.3. Metode Desain 2.4. Magang – Kerja Praktek
CPL-3 Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.	3.1. Perancangan Produk 3.2. Gambar Produk 3.3. Metode Desain 3.4. Semantika Produk 3.5. Desain Interaksi 3.6. Teknik Presentasi dan Kode etik Publikasi Ilmiah 3.7. Apresiasi Desain Produk 3.8. Peminatan Bidang Desain Produk 3.9. Bahasa Indonesia 3.10. Bahasa Inggris 3.11. Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital 3.12. Pemasaran dan Bisnis Desain 3.13. Teknopreneur 3.14. Manajemen Desain 3.15. Etika Profesi 3.16. Magang- Kerja Praktek

CPL-4 Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	4.1. Perancangan Produk 4.2. Kreativitas Produk 4.3. Design Thinking 4.4. Gambar Produk 4.5. Gambar Teknik 4.6. Dasar Desain 4.7. Metode Desain 4.8. Ergonomi dan Faktor Manusia 4.9. Semantika Produk 4.10. Prototype dan Model 4.11. Bahan dan Proses 4.12. Teknologi Digitaliasi dan Peracangan Produk (CAD, CAE, Rendering, dan CAM) 4.13. Teknik Presentasi dan Kode Etik Publikasi Ilmiah 4.14. Teknopreneur 4.15. Seminar 4.16. Magang- Kerja Praktek 4.17. Peminatan Bidang Desain Produk 4.18. Rekayasa Sistem Desain
CPL-5 Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.	5.1. Perancangan Produk 5.2. Magang- Kerja Praktek 5.3. Dasar Desain 5.4. Metode Desain 5.5. Desain dan Gaya Hidup 5.6. Semantika Produk 5.7. Apresiasi Desain Produk 5.8. Teknologi Digitaliasi dan Peracangan Produk (CAD, CAE, Rendering, dan CAM) 5.9. Rekayasa Sistem Desain 5.10. Manajemen Desain 5.11. Etika Profesi 5.12. Pemasaran dan Bisnis Produk 5.13. Seminar
CPL-6 Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.	6.1. Perancangan Produk 6.2. Rekayasa Sistem Desain 6.3. Dasar Desain 6.4. Semantika Produk 6.5. Design Thinking 6.6. Bahan dan Proses 6.7. Ergonomi dan Faktor Manusia
CPL-7 Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.	7.1. Kreativitas Produk 7.2. Sejarah Perkembangan Desain 7.3. Design Thinking 7.4. Penulisan Ilmiah 7.5. Metode Desain

	7.6. Peminatan Bidang Desain Produk 7.7. Perancangan Produk
CPL-8 Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.	8.1. Teknologi Digitaliasi dan Peracangan Produk (CAD, CAE, Rendering, dan CAM) 8.2. Perancangan Produk 8.3. Gambar Produk 8.4. Dasar Desain 8.5. Gambar Teknik 8.6. Teknik presentasi, Kode Etik dan Penulisan Ilmiah 8.7. Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital
CPL-9 Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.	9.1. Teknik Presentasi 9.2. Kode Etik dan Penulisan Ilmiah 9.3. Teknologi Digitaliasi dan Peracangan Produk (CAD, CAE, Rendering, dan CAM) 9.4. Bahan dan Proses 9.5. Kreativitas Produk 9.6. Gambar Produk 9.7. Dasar Desain 9.8. Ergonomi dan Faktor Manusia 9.9 Peminatan Bidang Desain Produk 9.10. Prototipe dan Model 9.11. Perancangan Produk 9.12. Rekayasa Sistem Desain 9.13. Pemasaran dan Bisnis Produk 9.14. Manjemen Desain 9.15. Magang- Kerja Praktek 9.16. Seminar

Tabel 6.2. Pembentukan Mata Kuliah atas Bahan Kajian

Bahan Kajian Desain Produk	Unsur-unsur Bahan Kajian	Mata kuliah
Perancangan Produk	Teori dasar pembuatan model dan prototipe	**PROTOTYPE DAN MODEL**
	Pengantar kerja bengkel/ workshop	
	Penggunaan alat dan mesinn pemrosesan bahan	
	Pembuatan model low fidelity	
	Pembuatan model high fidelity	
	Pembuatan prototipe	
Perancangan Produk	Pengantar perancangan dengan premis estetika dan fungsi	**STUDIO DESAIN PRODUK 1**
	Emphatized user	
	Research & sourhcing	
	Preliminary	
	Model & Design refinement	
	Iteration process	
	Design development	
	Prototyping & design refinement	
	Final collection & presentation	
Perancangan Produk	Pengantar perancangan dengan premis teknologi bahan dan manufaktur, estetika dan fungsi	**STUDIO DESAIN PRODUK 2**
	Empathized user	
	Research & sourhcing	
	Human factor analysis	
	Technology, material , & manufactur study	
	Reverse engineering	
	Preliminary design & ideation	
	Lo-fi prototyping, konfigurasi, usability, parts & component sellection)	
	Evaluasi produk & Iterasi	
	Design Refinement	
	Analisa produksi (manufaktur aspect)	
	Model , mockup - *design development*	
	Gambar presentasi & gambar operasional	
	Gambar teknik , detail, anatomy, assembly - dissasembly	
	Portfolio dan presentasi visual produk	

Perancangan Produk	Pengantar perancangan dengan premis teknologi & rekayasa sistem, teknologi bahan dan manufaktur, estetika dan fungsi	**STUDIO DESAIN PRODUK 3**
	Empathized	
	Define , Research souching	
	ideation	
	Purwarupa desain	
	Pengujian (user testing, usability testing)	
	Design driven material innovation	
	Rekayasa sistem desain - development desain	
	Final model, Gambar presentasi & gambar operasional	
	Portfolio dan presentasi visual produk	
Perancangan Produk	Pengenalan filosofi, konsep dan pattern / ragam hias produk apparel / tekstil	**APPAREL - MK Pilihan**
	Modifikasi desain pattern / ragam hias	
	Pengembangan desain produk berbasis wastra Nusantara	
	Manajemen bisnis pada produk apparel / tekstil	
Perancangan Produk	Furnitur ekperimental	**FURNITURE - MK Pilihan**
	Aspek teknis desain furnitur	
	Ekplorasi dan ideasi desain furnitur eksperimental.	
	Simulasi & evaluasi desain produk furnitur	
	Perencanaan produksi	
	Penyusunan RAB	
Percangan Produk	Peran carstyling pada value kendaraan	**CAR STYLING - MK Pilihan**
	Morfologi bentuk	
	Biomimicry	
	Persona-image board	
	Trendforecasting	
	Brand identity- Bahasa Merek	
	Brand Identity- Melahirkan merek	
	Transformasi bentuk dan DNA	
	Iconic, signature & archetype studi	
	Syntactic forming	
	Semantic case study	
	Aerodynamic vs diamond cut	
	Minor change & major change	
	Studi model dan studi kasus sederhana pada carstyling	

Perancangan Produk	Mengoleksi benda-benda atraktif sekitar untuk dijadikan point of interest dari produk perhiasan	**PERHIASAN - MK Pilihan**
	Mengolah material atraktif yang telah diambil menjadi lebih memiliki tingkat fungsionalitas untuk tahap eksplorasi berikutnya	
	Sistem mechanism and chains pada perhiasan sebagai fungsi rangkaian dan dekorasi	
	Sistem sketsa dan penggambaran dalam penataan batu standar industri untuk tiap kasus bentuk bidang.	
	Eksplorasi bentuk dan motif perhiasan dengan membuat sketsa alternatif perhiasan (liontin atau cincin)	
	Evaluasi tugas sketsa alternatif. Pengerucutan menuju desain final yang akan dimodelkan	
	pengembangan alternatif terpilih	
	Perhiasan Polymer Clay	
	Jewelry values	
	Desain variasi	
	Material Populer dari Waktu ke waktu	
	Jewelry Inspiration	
	Dasar-dasar Konfigurasi pada perhiasan	
	Tren perhiasan	
	Padu padan busana	
	Presentasi akhir perancangan perhiasan	
Perancangan Produk	Pengantar desain mainan	**TOYS- MK Pilihan**
	Kategori produk mainan	
	Profil designer & karyanya	
	Deskripsi profil karakter-persona	
	Image & mood board	
	Design Ideation	
	Design Development	
	Character poster	
	Manual/ digital modeling	
	Prototyping	
	Toy design portfolio	
Perancangan Produk	Pengantar perancangan dengan premis ekonomi, sosial budaya , teknologi & rekayasa sistem, teknologi bahan dan manufaktur, estetika dan fungsi	**STUDIO DESAIN PRODUK 4**
	Product Planning	
	Design Requirements & Objectives	

	Konseptual Desain	
	Preliminary Design	
	Basic Design – Platform	
	Alternatif Desain	
	Detail Analisa – Pengembangan Desain	
	Studi Model, Simulasi & Evaluasi	
	Desain Final	
	Dokumen visualisasi & Presentasi Desain	
Perancangan Produk	Pengantar peracangan produk militer	**MILITARI PRODUK - MK Pilihan**
	Studi aktivitas dan Faktor Manusia pada peralatan militer	
	Penentuan topik bersama	
	Reverse engineering desain produk militer dari produk referensi	
	Studi dan tinjauan produk eksisting	
	Material produk militer	
	Aspek teknis produk militer	
	Ergonomi produk militer	
	Struktur dan konstruksi produk militer	
	Pengetahuan spesifikasi produk militer	
	Ideasi dan sketsa desain produk militer	
	Low-fi alternatif model produk militer	
	User testing dan umpan balik dari user militer	
	Evaluasi desain	
	Final desain	
	Prototipe dan model	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Latar belakang perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Klasik-Renaissance	**SEJARAH DESAIN**
	Latar belakang perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Revolusi Industri	
	Latar belakang perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art & craft Movement	
	Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Nouveau & Proto Modernism	
	Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Deco	
	Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Modern	
	Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Post Modern	
	Gaya desain Eropa & Skandinavia	
	Gaya desain Amerika	

Kajian Desain dan Faktor Manusia	Gaya desain Asia	**DESIGN THINKING**
	Sejarah Perkembangan desain di Indonesia	
	Perkembangan desain produk fashion , apparel dan perhiasan	
	Perkembangan desain furniture dan *workstation*	
	Perkembangan desain sarana transportasi	
	Perkembangan desain produk *appliances*	
	Prinsip Design thinking	
	Ethnographic Design Research	
	Stakeholder Analysis	
	Interviews Techniques	
	Affinitu Diagraming	
	Stakeholder Map	
	Latheral thinking	
	Brainstorming	
	Idea Visualisation	
	Prototyping	
	Testing	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Gambar produk dan teori perspektif	**GAMBAR PRODUK 1**
	Gambar produk dan teori arah datang cahaya dan bayangan	
	Gambar produk dan teknik arsiran	
	Teknik Gambar Proportional produk	
	Teknik Gambar konstruktif produk	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Sejarah, perkembangan, profesi dan tokoh2 desain produk secara umum	**DASAR DESAIN 1**
	Konsep-teori estetika normatif	
	Elemen desain visual dwi matra: garis, ukuran, bidang, bentuk, warna, tekstur	
	Elemen desain visual tri-matra: bayangan, volume, massa, kedalaman	
	Prinsip dasar desain: pengulangan, variasi, keseimbangan, laras, proporsi	
	Prinsip-teori gestalt	
	komposisi nirmana dwi-matra	
	komposisi nirmana tri-matra	
	Logbook dan Portfolio dasar desain 1	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Proyeksi majemuk	**GAMBAR TEKNIK**

	Proyeksi pandangan tunggal	
	Potongan	
	Gambar Detail	
	Notasi dimensi dan arsir	
	Grambar urai	
	Gambar komponen	
	Keterangan Material	
	Pandangan Tambahan	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Gambar render produk dengan material reflective	**GAMBAR PRODUK 2**
	Gambar render produk dengan material kayu	
	Gambar render produk dengan material tekstil	
	Gambar render tekstur produk	
	Gambar proporsi manusia	
	Gambar operasional produk	
	Eksplorasi media gambar	
	Poster dan presentasi visual produk	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Elemen desain visual : garis, ukuran, bidang, bentuk, warna, tekstur, bayangan, volume, massa, kedalaman	**DASAR DESAIN 2**
	Prinsip dasar desain: pengulangan, variasi, keseimbangan, laras, proporsi	
	Eksplorasi karakter material sesuai denga aspek fungsi yang telah ditentukan	
	Pengenalan karakter material secara umum	
	Proses desain dan aspek fungsi pada benda produk secara umum	
	Komposisi nirmana tri-matra	
	Merancang benda produk sederhana	
	Logbook dan portfolio dasar desain 2	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Deskripsi, Ruang lingkup, Manfaat dan Unsur Unsur Egonomi	**ERGONOMI**
	Ergonomi Fisik (anatomi, postur tubuh, anthropometri, biomekanik dan karakter fisik manusia)	
	Ergonomi kognitif (persepsi, memori, visual, pemikiran, interaksi manusia dan mesin, keandalan, kelelahan kerja, dan usability testing)	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Dasar tori semantika dan tokoh semiotika di desain produk	**SEMANTIKA PRODUK**
	Sintactic, semanticm pragmatic	
	Struktur produk	
	Dikotomi Ferdinand de sausure	
	Triadik Charles Sanders Pierce	
	Dimensi semantika produk	

	Emotional semantics	
	Empirical semantics	
	Cognate semantics	
	Contextual semantics	
	Functional semantics	
	Evaluative semantics	
	Cultural semantics	
	Semantics differential dan pengembangan produk	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Pengenalan dasar terkait desain interaksi pengguna	**DESAIN INTERAKSI**
	Research & sourhcing	
	User Interaction Goals	
	Proses pengembangan desain interaksi pengguna	
	Mock-up & prototyping desain interaksi pengguna	
	User testing	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Pengantar teori apresiasi produk (vitruvius dan estetika)	**APRESIASI DESAIN**
	Teori desain yang baik (*good design)*	
	Good design vs *iconic design*	
	Struktur produk dan Kontekstual produk	
	Teori Post Modern	
	Nilai-nilai produk	
	Interaction & service product	
	Apresiasi Desain Produk dan sosial budaya	
	Apresiasi Desain Porduk dan teknologi	
	Apresiasi Desain Produk dan ekonomi	
	Apresiasi Desain Produk dan psikologi	
	Apresiasi Desain Produk dan lingkungan	
	Apresiasi Desain Produk dan etika profesi	
	Publikasi Artikel Apresiasi Desain Produk	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Terminologi, fenomena, faktor, indikator dan bentuk gaya hidup	**DESAIN DAN GAYA HIDUP**
	Elemen dan major gaya hidup (health, environment, technology, social)	
	Citra produk (produk yang menekankan nilai gaya hidup dan produk yang menekankan nilai fungsi)	
	Gaya hidup sebagai representasi nilai pada pengembangan inovasi produk	

	Taste culture dan Grid-Group Theory	
	issue-issue gaya hidup dan relasinya pada desain (a.l. role of automation etc)	
	Metode ideasi berdasarkan aspek gaya hidup	
	Metode analisis aspek gaya hidup dalam proses desain	
	Mengidentifikasi faktor, indikator gaya hidup dan menampilkan dalam data verbal dan visual. Case study based	
	User persona canvas, value preposition canvas .Case study based	
	Metode transformasi data/informasi gaya hidup dalam konsep desain	
	Metode transformasi nilai dalam fitur-fitur inovasi desain	
	Metode transformasi nilai dalam elemen-elemen desain	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Pengenalan dasar desain pengalaman pengguna	**DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA - MK Pilihan**
	Proses pengembangan desain pengalaman pegguna	
	Prototyping desain pengalaman pengguna	
Kajian Desain dan Faktor Manusia	Teori dan prinsip etnografi pada desain produk (Fase Emphatize, Human behaviour & Persona)	**DESAIN DAN ETNOGRAFI - MK Pilihan**
	Teori dan prinsip etnografi pada desain produk (Local Genius, Identitas Budaya Indonesia, Transformasi Tradisi)	
	Metode etnografi dalam desain produk	
	Aplikasi etnografi dalam desain produk	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Mengenal diri sendiri	**KREATIVITAS PRODUK**
	Analogy	
	Empathy	
	Latheral thinking	
	Challenge assumptions	
	Memahami masalah	
	Mind mapping	
	Brainstorming	
	SCAMPER & Morphological Chart	
	CHINDOGU	
	Random Input	
	Crazy Eight	
	Six Thinking hats	
	Creative Portfolio	

Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Penulisan artikel ilmiah	**PENULISAN ILMIAH**
	Telusur Pustaka dan sitasi	
	Etika Penulisan Ilmiah	
	Penyususnan Proposal	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Definisi dan posisi desain produk dalam rumpun keilmuan serta perkambangan dari masa ke masa	**METODE DESAIN**
	Tantangan dalam proses desain	
	Apresiasi dan identifikasi konsep produk	
	Metode pemecahan masalah	
	Design thinking	
	Identifikasi permasalahan	
	Brainstorming dan random input	
	Analisis metode dalam ideasi	
	Analisis emosional desain dan *four pleasures*	
	User testinf dan Prototyping	
	Presentasi dan kemampuan komunikasi	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	*Short presentation*	**TEKNIK PRESENTASI**
	Visual presentation (poster & visual documents)	
	Long presentation (formal & unformal)	
	Media presentation (video, animation & social media)	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Strategi pemasaran produk	**PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN - MK Pilihan**
	Analisis pasar dan segmentasi pasar	
	Produk, branding, dan packaging	
	Pricing strategy	
	Distribusi dan channel management	
	Promosi dan komunikasi pemasaran	
	Bisnis model dan bisnis plan	
	Studi kasus bisnis desain produk	
	Etika bisnis desain produk	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Arti produk & Manajemen Produk	**MANAJEMEN DESAIN**
	Strategi Produk, Siklus Hidup Produk	
	Pricing, Brand & Brand Strategy	
	Product Launching	
	Riset Konsumen	

	Metode Kuisioner dan Pengolahanya	
	Canvas Model	
	HKI; Paten	
	HKI; Desain Industri	
	HKI; Hak Cipta	
Manajemen Desain dan Bisnis Produk	Pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk.	**ETIKA PROFESI**
	Prinsip-prinsip dasar etika profesi, seperti integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial.	
	Kode etik desain produk yang berlaku di dalam industri desain produk.	
	Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk, seperti plagiat, penyalahgunaan kekuasaan, dan konflik kepentingan.	
	Tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk, termasuk bagaimana memperhatikan hak-hak orang lain dan memelihara kerahasiaan.	
	Mengenal dan memahami hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap masyarakat.	
	Mengenal dan memahami hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap profesi yang diemban.	
	Memahami etika dalam menjalankan pekerjaan desain produk dan menghargai hak-hak orang lain.	
	Cara menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan	
	Menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat.	
	Memahami hak-hak pemegang hak cipta dan menghargai hak-hak tersebut dalam menggunakan karya orang lain dan hak-hak orang yang terlibat dalam proses produksi produk, seperti hak-hak pekerja dan hak-hak pemasok.	
	Memahami dan mempertimbangkan faktor-faktor sosial dan budaya dalam proses desain produk.	
	Mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara etis dalam tim dan bekerjasama dengan rekan kerja lainnya.	
Teknologi Desain Produk	peta kerja dan organisasi gambar dengan metode layer dan color destination	**CAD**
	managemen gambar serta atribut dengan detail dan lengkap	
	koordinat dan unit satuan sebagai acuan lembar kerja	
	gambar objek sederhana	
	gambar kerja produk furnitur	
	gambar kerja produk apparel & fashion	
	gambar kerja produk transportasi	

	gambar kerja produk appliances	
Teknologi Desain Produk	Material properties	**BAHAN & PROSES**
	Seleksi material untuk desain produk	
	Material & experiments	
	Teknologi dan pemilihan parts komponen dengan pertimbangan bahan dan proses	
	Teknologi proses material (molding, casting, bulk forming, sheet forming, rapid prototyping, dsbg)	
Teknologi Desain Produk	Pengenalan software, work-flow map, dan proyeksi kegunaan	**CAE & RENDERING**
	Persiapan gambar dan logika spasial	
	Organisasi gambar digital 2D menjadi 3D	
	Gambar dengan *lines, surface exploration & reverse*	
	Gambar dengan *solid geometry & transform*	
	Analisis geometri	
	Geometric Surface Development	
	Penggunaan fitur khusus *flatten surface, oeirent, flow along curve*	
	Logika geometri , *assembling - disassembling, detailing*	
	Aplikasi *render, render tools & generated image*	
	Gambar operasional dan urai	
	Reverse modelling	
	Animasi, environments, & *supporting properties/ parts*	
	Rendering animation	
	Logika manufaktur , dokumen manufaktur, dan dokumen presentasi	
Teknologi Desain Produk	Pengantar Sistem Desain dan Rekayasa Teknologi	**REKAYASA SISTEM DESAIN**
	Metode pengembangan bentuk pada produk (*forming development)*	
	Teori dasar sistem modularity	
	Rekayasa sistem modularity	
	Teori dasar sistem interchangebility	
	Rekayasa sistem interchangebility	
	Wawasan & rekayasa mekanika dan operasional dasar produk	
	Trend rekayasa mekanika dan utilitas produk	
	Riset produk acuan dan matrik kualitas produk	
	Rekayasa dalam sistem desain , modifikasi , custom & *opensourch*	

	Rekayasa dalam sistem desain menghasilkan alternative, lini porduk dan serial produk	
	Teori pengantar rantai nilai produk	
	Sustainable produk (SDGs)	
	Studi kasus pengembangan produk sederhana dengan sistem yang menyertai	
Teknologi Desain Produk	*Cnc course introduction, workflow sofware*	**CAM**
	The basic logic of the manufacturing process: 3D drawings and Gcode	
	The concept of CNC operation with waterline cutting techniques and implementing it in the manufacture of a product	
	Cut using GCode from created geometry. Able to operate CNC machines, put materials on the work plane and run them	
	Continueing cutting practice: Product 3D Geometry Assignment tasks	
	CNC 3 axis Geometry cutting depth rule. Task: GCode product geometry meshcam	
	Completion of CNC final project including design, material selection, software operation, material laying, cutting, simple moulding and final presentation	
	3D printing Introduction	
	Idea Detailing & 3D Modeling	
	Printing test	
	Project product development integrated digital design	
	Portfolio & Design documents	
Teknologi Desain Produk	Profil Kesehatan Indonesia (Kemenkes)	**ALAT KESEHATAN - MK Pilihan**
	Fractures, Healing and Principles of Management	
	Injury Surveillance Guidelines	
	Medical Device Product Development Process	
	Applying Product Design Methods to Medical Device Design	
	Digital Fabrication: Integrated Digital Design	
	Additive Manufacturing & Rapid Prototyping	
	HKI & ethical clearances	
Teknologi Desain Produk	Pengenalan inovasi dalam dunia desain produk pada ranah digital	**DESAIN DAN METAVERSE - MK Pilihan**
	Identifikasi komponen digital inovasi	
	implementasi digital inovasi	
	presentasi hasil digital inovasi	

Teknologi Desain Produk	Dasar fotografi digital	**FOTOGRAFI PRODUK - MK Pilihan**
	Peralatan dan perlengkapan fotografi produk	
	Dasar pencahayaan dalam fotografi	
	Teknik pengambilan gambar dalam fotografi produk	
	Fotografi katalog	
	Fotografi konseptual	
TA-KP	Prosedure magang	**MAGANG**
	Administrasi dan verifikasi	
	Ketentuan dan syarat magang	
	Etika Magang	
	Kerja Mandiri	
TA-KP	Ketentuan Tema dan judul Tugas Akhir	**PRA TUGAS AKHIR**
	Latar belakang, permasalahan,	
	Batasan dan ruang lingkup, tujuan, manfaat.	
	Tinjauan pustaka	
	Metodologi penelitian	
	Perencanaan kebutuhan desain.	
	Tata tulis proposal	
	Tata tulis artikel ilmiah	
TA-KP	Laporan Bab 1: Pendahuluan	**SEMINAR**
	Laporan Bab 2: Tinjauan pustaka	
	Laporan Bab 3: Metodologi	
	Laporan Bab 4: Studi dan analisis	
	Laporan Bab 5: Implementasi desain	
	Laporan Bab 6: Kesimpulan	
	Kolokium 2	
	Kolokium 3	
	Kolokium 4	
	Yudisium	
TA-KP	Kolokium 1	**TUGAS AKHIR**
	Kolokium 2	
	Kolokium 3	
	Kolokium 4	

Bahan Kajian MK ITS	Unsur-unsur Bahan Kajian	Mata kuliah
Kuliah umum ITS	Konsep aljabar matrik	**MATEMATIKA**
	Sistem Bilangan Riil	
	Fungsi dan Grafik	
	Trigonometri	
	Diferensial/ turunan	
	Integral	
	Aplikasi Integral	
	Geometri	
Kuliah Umum ITS	Etika akademik	**BAHASA INDONESIA**
	Teknik preferensian	
	Sistematika, gaya selingkung, dan kaidah gramatika bahasa indonesia dalam KTI	
	Presentasi efektif	
Kuliah umum ITS	Hakikat dan tantangan Kewarganegaraan bagi masa depan bangsa	**KEWARGANEGARAAN**
	Negara: Konstitusi dan Demokrasi	
	Identitas dan Integrasi Nasional	
	Penegakan Hukum: Hak dan Kewajiban Warga Negara, dan HAM.	
	Pendidikan Anti Korupsi	
	Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah	
	Ketahanan Nasional: Posisi Negara dalam era global dan Bela Negara	
Kuliah umum ITS	*Digital Literacy Knowledge and Concepts*	**APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL**
	Theory of Systems Thinking and Information Transformation	
	Introduction and Knowledge of Science Technopark (STP)	
	Knowledge of ITS and National Research Roadmaps	
	The concept of SDGs (Sustainable Development Goals)	
	Open Source Technology and IT Ethics	
	Student Creative Program Proposal Concept (PKM)	
Kuliah umum ITS	Membangun Paradigma Qur'ani	**AGAMA ISLAM**
	Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual	
	Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia	
	Agama Mewujudkan Kebahagiaan	
	Membumikan Islam di Indonesia	

	Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman	
	Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf	
	Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejarteraan Umat	
	Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni	
	Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia	
Kuliah umum ITS	Urgensi Pendidikan Pancasila di Indonesia	**PANCASILA**
	Pancasila dalam Perspektif Sejarah Bangsa Indonesia	
	Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia	
	Pancasila sebagai Filsafat dan Ideologi negara	
	Pancasila sebagai Sistem Etika serta implementasi sila-sila Pancasila	
	Pancasila sebagai Nilai Dasar Pengembangan Sains dan teknologi di Indonesia	
Kuliah umum ITS	reading strategies scanning, skimming and reading for detail comprehension untuk menganalisa teks.	**BAHASA INGGRIS**
	mengidentifikasi struktur teks.	
	menulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses	
	Cohesive devices dalam tulisan	
	menulis essay	
	menerapkan struktur presentasi akademik dengan baik dan benar.	
	menggunakan media presentasi secara efektif	
	menulis Curriculum vitae/personal profile dengan benar dan menarik.	
	menulis surat lamaran pekerjaan dengan benar.	
	menghadapi wawancara kerja.	
Kuliah umum ITS	Pengantar Technopreneur dan Bisnis	**TEKNOPRENEUR**
	Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis	
	Kelayakan Bisnis	
	Mengembangkan Business Model yang effektif	
	Sistematika Penulisan Business Plan	
	Manajemen Pemasaran	
	Manajemen Operasional dan SDM	
	Manajemen Keuangan	

Tabel 6.3. Penentuan Bobot Sks Mata Kuliah

No MK	Nama MK	CPL yang dibebankan pada MK	Indikator ketercapaian CPL	Lama waktu ketercapaian CPL (dalam jam / sks)	Total (dalam jam / sks)	Konversi ke sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	KREATIVITAS PRODUK	CPL-1 CPL-4 CPL-7 CPL-9	CPL-1.1 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3 CPL-9.1 CPL-9.2 CPL-9.3	36 15 15 15 15 15 15 5 5 5	141	141/45.3 =3.1 pembulatan **= 3 sks**
2	SEJARAH DESAIN	CPL-1 CPL-7	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3 CPL-7.4	10 10 10 10 20 20 20 20	150	150/45.3 =3.3 pembulatan **= 3 sks**
3	DESIGN THINKING	CPL-4 CPL-6 CPL-7	CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-6.3 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3	12 12 10 10 10 14 14 14	96	96/45.3 =2.1 pembulatan = **2 sks**
4	GAMBAR PRODUK 1	CPL-3 CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-3.1 CPL-4..1 CPL-4.2 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-9.1 CPL-9.2	60 30 30 30 30 30 30	240	240/45.3 =5.2 pembulatan = **5 sks**
5	DASAR DESAIN 1	CPL-5 CPL-8	CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-5.5 CPL-8.1 CPL-8.2	20 20 20 20 20 25 25	245	245/45.3 =5.4 pembulatan = **5 sks**

		CPL-9	CPL-8.3 CPL-8.4 CPL-8.5 CPL-9.1 CPL-9.2	25 25 25 10 10		
6	MATEMATIKA	CPL-1 CPL-3	CPL-1.1 CPL-3.1 CPL-3.2	45 45 45	135	135/45.3 =2.98 pembulatan = **3 sks**
7	GAMBAR TEKNIK	CPL-4 CPL-8	CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-4.4 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3	20 20 20 20 20 20 20	140	140/45.3 =3.1 pembulatan = **3 sks**
8	PENULISAN ILMIAH	CPL-1 CPL-2 CPL-4 CPL-7 CPL-8	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4 CPL-1.5 CPL-2.1 CPL-2.2 CPL-2.3 CPL-2.4 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-4.4 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-8.1	2 2 2 2 2 10 10 10 10 3 3 3 3 5 5 30	94	94/45.3 =2.07 pembulatan = **2 sks**
9	GAMBAR PRODUK 2	CPL-3 CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-3.1 CPL-4.1 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-9.1 CPL-9.2	90 25 30 30 30 10 10	225	225/45.3 = 4.97 pembulatan **= 5 sks**
10	DASAR DESAIN 2	CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-4.4 CPL-4.5 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-8.4 CPL-8.5 CPL-9.1	20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 10	220	220/45.3 =4.87 pembulatan **= 5 sks**

			CPL-9.2	10		
11	METODE DESAIN	CPL-2 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-7	CPL-2.1 CPL-2.2 CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-4.4 CPL-4.5 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3 CPL-7.4	6 6 20 20 5 5 5 5 5 6 6 6 6 12 12 12 12	149	149/45.3 =3,29 pembulatan = **3 sks**
12	ERGONOMI	CPL-5 CPL-8 CPL-9	CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-8.4 CPL-9.1 CPL-9.2	20 20 20 20 20 20 15 15	150	150/45.3 = 3,3 pembulatan = **3 sks**
13	SEMANTIKA PRODUK	CPL-1 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-8	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4 CPL-1.5 CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-8.1 CPL-8.2	3 3 3 3 3 36 36 10 10 10 10 10 6 6	149	149/45.3 =3,29 pembulatan = **3 sks**
14	PROTOTIPE DAN MODEL	CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-4.1 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-8.4 CPL-9.1 CPL-9.2 CPL-9.3	50 15 15 15 15 12 12 12	146	146/45.3 =3,23 pembulatan = **3 sks**

15	CAD	CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-4.1 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-9.1	20 20 20 20 60	140	140/45.3 =3.1 pembulatan = **3 sks**
16	STUDIO DESAIN PRODUK 1	CPL-1 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7 CPL-8 CPL-9	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4 CPL-1.5 CPL-1.6 CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-3.5 CPL-4.1 CPL-5.1 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-8.1 CPL-9.1	5 5 5 5 5 5 10 10 10 10 10 42 15 15 15 9 9 30 30	245	245/45.3 =5.4 pembulatan = **5 sks**
17	DESAIN INTERAKSI	CPL-3 CPL-5 CPL-7	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-3.5 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-5.5 CPL-7.1 CPL-7.2	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 25 25	150	150/45.3 =3.31 pembulatan = **3 sks**
18	BAHAN DAN PROSES	CPL-4 CPL-6 CPL-9	CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-6.3 CPL-6.4 CPL-9.1 CPL-9.2 CPL-9.3 CPL-9.4	20 20 20 20 20 20 5 5 5 5	140	140/45.3 =3.09 pembulatan = **3 sks**
19	APRESIASI DESAIN	CPL-1	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4	6 6 6 6	138	138/45.3 =3.05 pembulatan = **3 sks**

			CPL-1.5	6		
		CPL-3	CPL-3.1	60		
		CPL-5	CPL-5.1	12		
			CPL-5.2	12		
			CPL-5.3	12		
		CPL-8	CPL-8.1	6		
			CPL-8.2	6		
20	CAE DAN RENDERING	CPL-4	CPL-4.1	12	140	140/45.3 =3.09 pembulatan = **3 sks**
			CPL-4.2	12		
			CPL-4.3	12		
			CPL-4.4	12		
		CPL-5	CPL-5.1	6		
			CPL-5.2	6		
		CPL-8	CPL-8.1	20		
			CPL-8.2	20		
			CPL-8.3	20		
			CPL-8.4	20		
21	REKAYASA SISTEM DESAIN	CPL-3	CPL-3.1	10	147	147/45.3 =3.24 pembulatan = **3 sks**
			CPL-3.2	10		
		CPL-4	CPL-4.1	18		
			CPL-4.2	18		
		CPL-5	CPL-5.1	18		
			CPL-5.2	18		
		CPL-8	CPL-8.1	15		
			CPL-8.2	15		
		CPL-9	CPL-9.1	25		
22	STUDIO DESAIN PRODUK 2	CPL-2	CPL-2.1	12	235	235/45.3 =5.18 pembulatan = **5 sks**
		CPL-4	CPL-4.1	40		
			CPL-4.2	40		
		CPL-5	CPL-5.1	25		
		CPL-6	CPL-6.1	12		
			CPL-6.2	12		
			CPL-6.3	12		
		CPL-8	CPL-8.1	12		
			CPL-8.2	12		
			CPL-8.3	12		
		CPL-9	CPL-9.1	22		
			CPL-9.2	22		
			CPL-9.3	22		
23	DESAIN DAN GAYA HIDUP	CPL-2	CPL-2.1	4	144	144/45.3 =3.18 pembulatan = **3 sks**
			CPL-2.2	4		
			CPL-2.3	4		
			CPL-2.4	4		
		CPL-4	CPL-4.1	16		
			CPL-4.2	16		
			CPL-4.3	16		
			CPL-4.4	16		
		CPL-5	CPL-5.1	32		
			CPL-5.2	32		

24	TEKNIK PRESENTASI	CPL-1 CPL-3 CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-1.1 CPL-1.2 CPL-1.3 CPL-1.4 CPL-1.5 CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-8.1 CPL-9.1 CPL-9.2	6 6 6 6 6 10 10 10 10 9 9 30 15 15	148	148/45.3 =3.27 pembulatan = **3 sks**
25	CAM	CPL-4 CPL-8 CPL-9	CPL-4.1 CPL-8.1 CPL-9.1 CPL-9.2	60 100 20 20	200	200/45.3 =4.4 pembulatan = **4 sks**
26	STUDIO DESAIN PRODUK 3	CPL-2 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7 CPL-8 CPL-9	CPL-2.1 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-7.1 CPL-7.3 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-9.1 CPL-9.2	10 40 40 15 15 15 15 20 20 20 20 30 30	290	290/45.3 =6,40 pembulatan = **6 sks**
27	APPAREL (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-6.1 CPL-7.1 CPL-7.2	12 12 12 12 5 5 5 20 20 15 15 15	148	148/45.3 =3.27 pembulatan = **3 sks**
28	FURNITURE (MK.PILIHAN)	CPL-4 CPL-6 CPL-9	CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-9.1	45 45 10 10 40	150	150/45.3 =3.31 pembulatan = **3 sks**
29	CAR STYLING (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-4	CPL-3.1 CPL-4.1	45 10	140	140/45.3 =3.09

			CPL-4.2	10		pembulatan
		CPL-5	CPL-5.1	15		= **3 sks**
			CPL-5.2	15		
		CPL-8	CPL-8.1	15		
			CPL-8.2	15		
			CPL-8.3	15		
30	PERHIASAN (MK.PILIHAN)	CPL-4	CPL-4.1	15	150	150/45.3
			CPL-4.2	15		=3,31
			CPL-4.3	15		pembulatan
		CPL-5	CPL-5.1	15		= **3 sks**
			CPL-5.2	15		
		CPL-6	CPL-6.1	10		
			CPL-6.2	10		
			CPL-6.3	10		
		CPL-8	CPL-8.1	10		
			CPL-8.2	10		
			CPL-8.3	10		
		CPL-9	CPL-9.1	5		
			CPL-9.2	5		
			CPL-9.3	5		
31	TOYS (MK.PILIHAN)	CPL-4	CPL-4.1	12	140	140/45.3
			CPL-4.2	12		=3.09
			CPL-4.3	12		pembulatan
			CPL-4.4	12		= **3 sks**
			CPL-4.5	12		
		CPL-8	CPL-8.1	10		
			CPL-8.2	10		
			CPL-8.3	10		
			CPL-8.4	10		
			CPL-8.5	10		
		CPL-9	CPL-9.1	15		
			CPL-9.2	15		
32	ALAT KESEHATAN (MK.PILIHAN)	CPL-5	CPL-5.1	24	148	148/45.3
			CPL-5.2	24		=3.26
		CPL-7	CPL-7.1	30		pembulatan
			CPL-7.2	30		= **3 sks**
		CPL-9	CPL-9.1	40		
33	BAHASA INDONESIA	CPL-1	CPL-1.1	45	90	90/45.3
		CPL-3	CPL-3.1	45		=1.99
						pembulatan
						= 2 sks
34	KEWARGANEGARAAN	CPL-1	CPL-1.1	45	90	90/45.3
		CPL-3	CPL-3.1	45		=1.99
						pembulatan
						= **2 sks**
35	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL	CPL-1	CPL-1.1	45	135	135/45.3
		CPL-3	CPL-3.1	45		=2.98
		CPL-8	CPL-8.1	45		pembulatan
						= **3 sks**

36	PENGAYAAN ; PRODUCT PLANNING	CPL-3 CPL-5 CPL-7	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-3.5 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-5.5 CPL-7.1 CPL-7.2	8 8 8 8 8 6 6 6 6 6 15 15	100	100/45.3 =2.20 pembulatan = **2 sks**
37	STUDIO DESAIN PRODUK 4	CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7 CPL-8 CPL-9	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-6.3 CPL-6.4 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-9.1 CPL-9.2	15 15 15 15 30 30 30 20 20 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	320	320/45.3 =7.06 pembulatan = **7 sks**
38	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-6.1 CPL-6.2	30 30 20 20 10 10 10 10	140	140/45.3 =3.09 pembulatan = **3 sks**
39	DESAIN DAN METAVERSE (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-4 CPL-5	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3	20 20 20 10 10 10 10 10 10	150	150/45.3 = 3.31 pembulatan = **3 sks**

		CPL-7	CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3	10 10 10		
40	MILITARY PRODUK (MK.PILIHAN)	CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7	CPL-4.1 CPL-5.1 CPL-6.1 CPL-7.1	60 30 18 30	138	138/45.3 =3.04 pembulatan = **3 sks**
41	FOTOGRAFI PRODUK (MK.PILIHAN)	CPL-5 CPL-8 CPL-9	CPL-5.1 CPL-8.1 CPL-9.1 CPL-9.2	36 70 20 20	146	146/45.3 = 3.22 pembulatan = **3 sks**
42	PEMASARAN DAN BISNIS PRODUK (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-5 CPL-9	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-5.5 CPL-9.1 CPL-9.2 CPL-9.3 CPL-9.4	25 25 10 10 10 10 10 12 12 12 12	148	148/45.3 = 3.27 pembulatan = **3 sks**
43	DESAIN DAN ETNOGRAFI (MK.PILIHAN)	CPL-3 CPL-5 CPL-7 CPL-8 CPL-9	CPL-3.1 CPL-3.2 CPL-3.3 CPL-3.4 CPL-5.1 CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-8.1 CPL-9.1	10 10 10 10 36 12 12 20 20	140	140/45.3 =3.09 pembulatan **= 3 sks**
44	AGAMA	CPL-1 CPL-3	CPL-1.1 CPL-3.1	45 45	90	90/45.3 =1.99 pembulatan = **2 sks**
45	PANCASILA	CPL-1 CPL-3	CPL-1.1 CPL-3.1	45 45	90	90/45.3 =1.99 pembulatan = **2 sks**
46	BAHASA INGGRIS	CPL-1 CPL-3	CPL-1.1 CPL-3.1	45 45	90	90/45.3 =1.99 pembulatan = **2 sks**
47	TEKNOPRENEUR	CPL-1 CPL-3 CPL-4	CPL-1.1 CPL-3.1 CPL-4.1	30 30 30	90	90/45.3 =1.99 pembulatan = **2 sks**
48	MANAJEMEN DESAIN	CPL-3	CPL-3.1 CPL-3.2	15 15	150	150/45.3 =3.3

			CPL-3.3	15		pembulatan
		CPL-5	CPL-5.1	10		= **3 sks**
			CPL-5.2	10		
			CPL-5.3	10		
			CPL-5.4	10		
			CPL-5.5	10		
			CPL-5.6	10		
		CPL-9	CPL-9.1	15		
			CPL-9.2	15		
			CPL-9.3	15		
49	ETIKA PROFESI	CPL-1	CPL-1.1	12	99	99/45.3
			CPL-1.2	12		=2.18
			CPL-1.3	12		pembulatan
		CPL-3	CPL-3.1	15		= **2 sks**
			CPL-3.2	15		
		CPL-5	CPL-5.1	6		
			CPL-5.2	6		
			CPL-5.3	6		
			CPL-5.4	6		
		CPL-6	CPL-6.1	3		
			CPL-6.2	3		
			CPL-6.3	3		
50	MAGANG	CPL-2	CPL-2.1	12	242	242/45.3
			CPL-2.2	12		= 5.34
		CPL-3	CPL-3.1	36		pembulatan
			CPL-3.2	36		= **5 sks**
			CPL-3.3	36		
			CPL-3.4	36		
		CPL-4	CPL-4.1	20		
		CPL-5	CPL-5.1	12		
			CPL-9.1	12		
		CPL-9	CPL-9.2	10		
			CPL-9.3	10		
			CPL-9.4	10		
51	PRA TUGAS AKHIR	CPL-4	CPL-4.1	8	104	104/45.3
			CPL-4.2	8		=2.3
		CPL-5	CPL-5.1	8		pembulatan
			CPL-5.2	8		**= 2 sks**
			CPL-5.3	8		
			CPL-5.4	8		
		CPL-7	CPL-7.1	8		
			CPL-7.2	8		
			CPL-7.3	8		
			CPL-7.4	8		
			CPL-7.5	8		
		CPL-9	CPL-9.1	8		
			CPL-9.2	8		
52	SEMINAR	CPL-3	CPL-3.1	8	104	104/45.3
			CPL-3.2	8		=2.3
		CPL-4	CPL-4.1	8		pembulatan

			CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-4.4 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-5.4 CPL-5.5 CPL-9.1 CPL-9.2	8 8 8 8 8 8 8 8 8 8		**= 2 sks**
		CPL-5 CPL-9				
53	TUGAS AKHIR	CPL-1 CPL-2 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7 CPL-8 CPL-9	CPL-1.1 CPL-2.1 CPL-3.1 CPL-4.1 CPL-4.2 CPL-4.3 CPL-5.1 CPL-5.2 CPL-5.3 CPL-6.1 CPL-6.2 CPL-6.3 CPL-6.4 CPL-7.1 CPL-7.1 CPL-8.1 CPL-8.2 CPL-8.3 CPL-9.1 CPL-9.2	40 40 40 15 15 15 15 15 15 10 10 10 10 20 20 15 15 15 20 20	375	375/45.3 =8.3 pembulatan **= 8 sks**

Tabel 6.3 Matrik CPL dan Mata kuliah (Baru)

NO	NAMA MK	CPL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEMESTER 1										
1	KREATIVITAS PRODUK	√			√			√		√
2	SEJARAH DESAIN	√						√		
3	DESIGN THINKING				√		√	√		
4	GAMBAR PRODUK 1			√	√				√	√
5	DASAR DESAIN 1					√			√	√
SEMESTER 2										
6	MATEMATIKA	√		√						
7	GAMBAR TEKNIK				√				√	
8	PENULISAN ILMIAH	√		√	√			√	√	
9	GAMBAR PRODUK 2			√	√				√	√
10	DASAR DESAIN 2				√				√	√
SEMESTER 3										
11	METODE DESAIN		√	√	√	√		√		
12	ERGONOMI					√			√	√
13	SEMANTIKA PRODUK	√		√	√	√			√	
14	PROTOTIPE DAN MODEL				√				√	√
15	CAD				√				√	√
16	STUDIO DESAIN PRODUK 1	√		√	√	√	√	√	√	√
SEMESTER 4										
17	DESAIN INTERAKSI			√		√		√		
18	BAHAN & PROSES				√		√			√

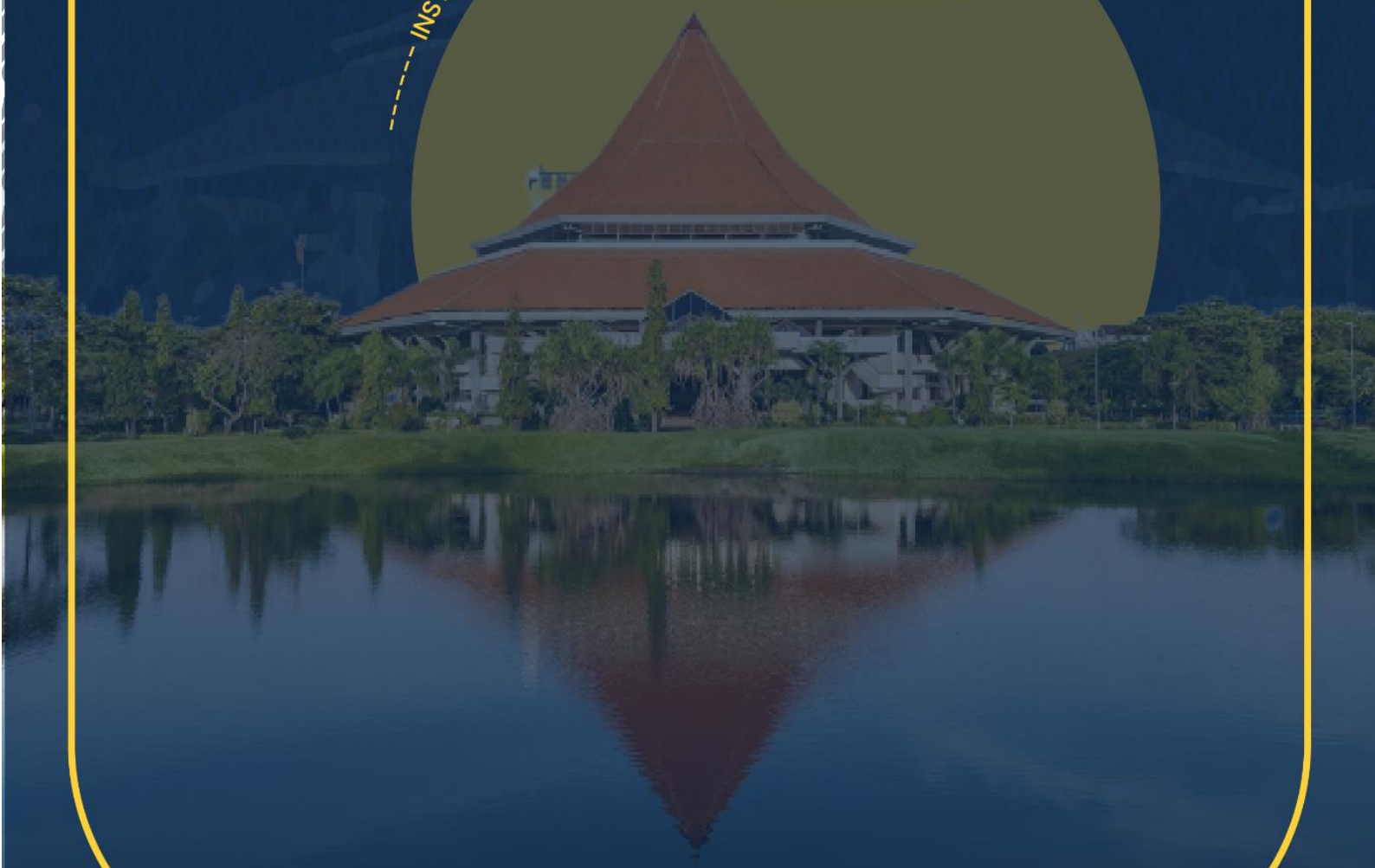
NO	NAMA MK	CPL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	APRESIASI DESAIN	√		√		√			√	
20	CAE & RENDERING				√	√			√	√
21	REKAYASA SISTEM DESAIN	√		√	√	√	√		√	√
22	STUDIO DESAIN PRODUK 2		√		√	√	√		√	√
SEMESTER 5										
23	DESAIN DAN GAYA HIDUP		√		√	√				
24	TEKNIK PRESENTASI	√		√	√				√	√
25	CAM				√		√		√	
26	STUDIO DESAIN PRODUK 3		√		√	√	√	√	√	√
27	APPAREL (MK. PILIHAN)			√	√	√	√	√		
28	FURNITURE (MK. PILIHAN)				√		√			√
29	CAR STYLING (MK. PILIHAN)			√	√	√			√	
30	PERHIASAN (MK. PILIHAN)				√	√	√		√	√
31	TOYS (MK. PILIHAN)				√				√	√
32	ALAT KESEHATAN (MK. PILIHAN)					√		√		√
SEMESTER 6										
33	BAHASA INDONESIA	√		√						
34	KEWARGANEGARAAN	√		√						
35	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL	√		√					√	
36	PENGAYAAN- *PRODUCT PLANNING*			√		√		√		
37	STUDIO DESAIN PRODUK 4			√	√	√	√	√	√	√
38	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (MK. PILIHAN)			√	√	√		√		

NO	NAMA MK	CPL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
39	DESAIN DAN METAVERSE (MK. PILIHAN)			√	√	√		√		
40	MILITARI PRODUK (MK. PILIHAN)				√	√	√	√		
41	FOTOGRAFI PRODUK (MK. PILIHAN)					√			√	√
42	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN (MK. PILIHAN)			√		√				√
43	DESAIN DAN ETNOGRAFI (MK. PILIHAN)			√	√	√	√	√	√	√
SEMESTER 7										
44	AGAMA	√		√						
45	PANCASILA	√		√						
46	BAHASA INGGRIS	√		√						
47	TEKNOPRENEUR	√		√	√					
48	MANAJEMEN DESAIN			√		√				√
49	ETIKA PROFESI	√		√		√	√			
50	MAGANG		√	√	√	√				√
51	PRA TUGAS AKHIR				√	√		√		√
SEMESTER 8										
52	SEMINAR			√	√	√				√
53	TUGAS AKHIR	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Organisasi Mata Kuliah Program Studi

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 7



7. Organisasi Mata Kuliah Program Studi

Tabel 7.1. Matrik Organisasi Mata Kuliah Program Studi Desain Produk

SEMESTER	SKS	JUMLAH MK	JUMLAH SKS MK Wajib	JUMLAH SKS MK Pilihan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
VIII	10	2	10	0
VII	20	8	20	0
VI	34	11	16	18
V	34	10	16	18
IV	20	6	20	0
III	20	6	20	0
II	18	5	18	0
I	18	5	18	0
Total	174	53	**138**	36

Catatan :

Jumlah SKS MK Wajib sebanyak 138 sks dengan mk pilihan wajib ditempuh 2 semester sebanyak 6 sks, sehingga sks wajib sarjana desain produk sebanyak 144 sks.

Tabel 7.2. Organisasi Mata Kuliah Pilihan Studi Desain Produk

SEM	PILIHAN	KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	JUMLAH SKS MK Pilihan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
V	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234525	APPAREL	3
	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234526	FURNITURE	3
	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234527	CAR STYLING	3
	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234528	PERHIASAN	3
	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234529	TOYS	3
	Pilihan 1 / Semester Ganjil	DP234530	ALAT KESEHATAN	3
VI	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234633	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA	3
	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234634	DESAIN DAN METAVERSE	3
	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234635	MILITARI PRODUK	3
	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234636	FOTOGRAFI PRODUK	3
	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234637	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN	3
	Pilihan 2 / Semester Genap	DP234638	DESAIN DAN ETNOGRAFI	3
Total			**12**	**36**

Catatan :

- Mata kuliah pilihan dapat diambil dengan syarat sudah menempuh tahap persiapan.
- Mata kuliah pilihan wajib diambil sebanyak 6 sks dalam 2 semester , sehingga sks tempuh sarjana sebanyak 144 sks
- Pilihan 1 berada pada organisasi kuliah semester V dapat diambil mulai semester III dan semester ganjil diatasnya.
- Mata kuliah Pilihan 2 berada pada organisasi kuliah semester VI dapat diambil mulai semester IV dan semester genap diatasnya.

Tabel 7.3. Susunan Peta CPL Desain Produk

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-1	Kreativitas Produk 3 SKS	Penulisan Ilmiah 2 SKS	Studio Desain Produk 1 5 SKS		Teknik Presentasi 3 SKS			Tugas Akhir 8 SKS
	Sejarah Desain 3 SKS		Semantika Product 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS			Etika Profesi 2 SKS	
				Apresiasi Desain 3 SKS				
		Matematika 3 SKS				Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital 3 SKS	Agama 2 SKS	
						Kewarganegaraan 2 SKS	Pancasila 2 SKS	
						Bahasa Indonesia 2 SKS	Bahasa Inggris 2 SKS	
							Teknopreneur 2 SKS	
CPL-2							Magang 5 SKS	
			Metode Desain 3 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS			Tugas Akhir 8 SKS
				CAM 4 SKS				Seminar 2 SKS
					Desain dan Gaya Hidup 3 SKS			

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-3	Gambar Produk 1 5 SKS	Gambar Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Teknik Presentasi 3 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Magang 5 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
		Penulisan Ilmiah 2 SKS	Metode Desain 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan 3 SKS	Etika Profesi 2 SKS	Seminar 2 SKS
			Semantika Product 3 SKS	Apresiasi Desain 3 SKS	CarStyling - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan 3 SKS	Manajemen Desain 3 SKS	
				Desain Interaksi 3 SKS		Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan 3 SKS	Agama 2 SKS	
						Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS	Pancasila 2 SKS	
						Product Planning - Pengayaan 3 SKS	Bahasa Inggris 2 SKS	
						Bahasa Indonesia 2 SKS	Teknopreneur 2 SKS	
						Kewarganegaraan 2 SKS		
						Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital 3 SKS		

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-4	Gambar Produk 1 5 SKS	Gambar Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Pra Tugas Akhir 2 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
	Kreativitas Produk 3 SKS	Dasar Desain 2 5 SKS	Metode Desain 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Teknik Presentasi 3 SKS	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan 3 SKS	Magang 5 SKS	Seminar 2 SKS
	Design Thinking 2 SKS	Gambar teknik 3 SKS	CAD 3 SKS	CAE & Rendering 3 SKS	CAM 4 SKS	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan 3 SKS	Teknopreneur 2 SKS	
		Penulisan Ilmiah 2 SKS	Prototipe & Model 3 SKS	Bahan & Proses 3 SKS	Desain dan Gaya Hidup 3 SKS	Militari Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
			Semantika Product 3 SKS		Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Fotografi Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
					Furniture - Mk Pilihan 3 SKS	Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan 3 SKS		
					CarStyling - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
					Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS			
					Toys- Mk Pilihan 3 SKS			

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-5	Dasar Desain 1 5 SKS		Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Pra Tugas Akhir 2 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
			Metode Desain 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Desain dan Gaya Hidup 3 SKS	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan 3 SKS	Magang 5 SKS	Seminar 2 SKS
			Metode Desain 3 SKS	CAE & Rendering 3 SKS	Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan 3 SKS	Etika Profesi 2 SKS	
			Ergonomi 3 SKS	Apresiasi Desain 3 SKS	CarStyling - Mk Pilihan 3 SKS	Militari Produk - Mk Pilihan 3 SKS	Manajemen Desain 3 SKS	
				Desain Interaksi 3 SKS	Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS	Fotografi Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
					Alat Kesehatan - Mk Pilihan 3 SKS	Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan 3 SKS		
						Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
						Product Planning - Pengayaan 3 SKS		

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-6	Design Thinking 2 SKS		Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Etika Profesi 2 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
				Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	CAM 4 SKS	Militari Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
				Bahan & Proses 3 SKS	Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
					Furniture - Mk Pilihan 3 SKS			
					Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS			
CPL-7	Kreativitas Produk 3 SKS		Studio Desain Produk 1 5 SKS	Desain Interaksi 3 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Pra Tugas Akhir 2 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
	Sejarah Desain 3 SKS	Penulisan Ilmiah 2 SKS	Metode Desain 3 SKS		Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan 3 SKS		
	Design Thinking 2 SKS				Alat Kesehatan - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan 3 SKS		
						Militari Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
						Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
						Product Planning - Pengayaan 3 SKS		

CPL	NAMA MATA KULIAH/ BLOK KULIAH/ SEMI BLOK KULIAH							
	TAHUN KE -1		TAHUN KE-2		TAHUN KE-3		TAHUN KE-4	
	SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8
CPL-8	Dasar Desain 1 5 SKS	Dasar Desain 2 5 SKS	Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS		Tugas Akhir 8 SKS
	Gambar Produk 1 5 SKS	Gambar Produk 2 5 SKS	CAD 3 SKS	CAE & Rendering 3 SKS	CAM 4 SKS	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital 3 SKS		
		Gambar teknik 3 SKS	Prototipe & Model 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Teknik Presentasi 3 SKS	Fotografi Produk - Mk Pilihan 3 SKS		
		Penulisan Ilmiah 2 SKS	Semantika Product 3 SKS	Apresiasi Desain 3 SKS	CarStyling - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
			Ergonomi 3 SKS		Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS			
					Toys- Mk Pilihan 3 SKS			
CPL-9	Dasar Desain 1 5 SKS	Dasar Desain 2 5 SKS	Studio Desain Produk 1 5 SKS	Studio Desain Produk 2 5 SKS	Studio Desain Produk 3 6 SKS	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Pra Tugas Akhir 2 SKS	Tugas Akhir 8 SKS
	Kreativitas Produk 3 SKS	Gambar Produk 2 5 SKS	CAD 3 SKS	CAE & Rendering 3 SKS	Teknik Presentasi 3 SKS	Fotografi Produk - Mk Pilihan 3 SKS	Manajemen Desain 3 SKS	Seminar 2 SKS
	Gambar Produk 1 5 SKS		Prototipe & Model 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Furniture - Mk Pilihan 3 SKS	Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan 3 SKS	Magang 5 SKS	
			Ergonomi 3 SKS	Bahan & Proses 3 SKS	Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS		
					Toys- Mk Pilihan 3 SKS			
					Alat Kesehatan - Mk Pilihan 3 SKS			

SEMESTER	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]	[8]	[9]	[10]	[11]
VIII	Tugas Akhir 8 SKS	Seminar 2 SKS									
VII	Pra Tugas Akhir 2 SKS	Magang 5 SKS	Etika Profesi 2 SKS	Manajemen Desain 3 SKS		Agama 2 SKS	Pancasila 2 SKS	Bahasa Inggris 2 SKS	Teknopreneur 2 SKS		
VI	Studio Desain Produk 4 7 SKS	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan 3 SKS	Militari Produk - Mk Pilihan 3 SKS	Fotografi Produk - Mk Pilihan 3 SKS	Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan 3 SKS	Desain dan Etnografi Mk - Pilihan 3 SKS	Product Planning - Pengayaan 3 SKS	Bahasa Indonesia 2 SKS	Kewarganegaraan 2 SKS	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital 3 SKS
V	Studio Desain Produk 3 6 SKS	CAM 4 SKS	Teknik Presentasi 3 SKS	Desain dan Gaya Hidup 3 SKS	Apparel - Mk Pilihan 3 SKS	Furniture - Mk Pilihan 3 SKS	CarStyling - Mk Pilihan 3 SKS	Perhiasan - Mk Pilihan 3 SKS	Toys- Mk Pilihan 3 SKS	Alat Kesehatan - Mk Pilihan 3 SKS	
IV	Studio Desain Produk 2 5 SKS	CAE & Rendering 3 SKS	Bahan & Proses 3 SKS	Apresiasi Desain 3 SKS	Rekayasa Sistem Desain 3 SKS	Desain Interaksi 3 SKS					
III	Studio Desain Produk 1 5 SKS	CAD 3 SKS	Prototipe & Model 3 SKS	Metode Desain 3 SKS	Semantika Product 3 SKS	Ergonomi 3 SKS					
II	Dasar Desain 2 5 SKS	Gambar teknik 3 SKS	Gambar Produk 2 5 SKS	Penulisan Ilmiah 2 SKS		Matematika 3 SKS					
I	Dasar Desain 1 5 SKS	Kreativitas Produk 3 SKS	Gambar Produk 1 5 SKS	Sejarah Desain 3 SKS		Design Thinking 2 SKS					

Kuliah Departemen
Kuliah Pengayaan
Kuliah umum ITS
Kuliah Bersama Fakultas

Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 8

8. Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester dan Penjadwalan Pengukuran CPL - Khusus bagi Prodi yang Berorientasi pada Akreditasi IABEE

Tabel 8.1. Daftar Mata kuliah semester-I

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DP234101	KREATIVITAS PRODUK	1	2	3	
2	DP234102	SEJARAH DESAIN	2	1	3	
3	DW234101	DESIGN THINKING	1	1	2	
4	DP234103	GAMBAR PRODUK 1	1	4	5	
5	DP234104	DASAR DESAIN 1	1	4	5	
Jumlah Beban Studi Semester I			**6**	**12**	**18**	

Tabel 8.2 Daftar Mata kuliah semester-II

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	SM234151	MATEMATIKA	3	0	3	
2	DP234205	GAMBAR TEKNIK	1	2	3	
3	DP234206	PENULISAN ILMIAH	1	1	2	
4	DP234207	GAMBAR PRODUK 2	1	4	5	
5	DP234208	DASAR DESAIN 2	1	4	5	
Jumlah Beban Studi Semester II			**7**	**11**	**18**	

Tabel 8.3. Daftar Mata kuliah semester-III

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DP234309	METODE DESAIN	2	1	3	
2	DP234310	ERGONOMI	2	1	3	
3	DP234311	SEMANTIKA PRODUK	2	1	3	
4	DP234312	PROTOTIPE DAN MODEL	1	2	3	
5	DP234313	CAD	1	2	3	
6	DP234314	STUDIO DESAIN PRODUK 1	1	4	5	
		ALAT TRANSPORTASI				
		WORKSTATION DAN FURNITURE				
		APPAREL DAN FASHION				
		APPLIANCES				
Jumlah Beban Studi Semester III			**9**	**11**	**20**	

Tabel 8.4. Daftar Mata kuliah semester-IV

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DP234415	DESAIN INTERAKSI	2	1	3	
2	DP234416	BAHAN & PROSES	2	1	3	
3	DP234417	APRESIASI DESAIN	2	1	3	
4	DP234418	CAE & RENDERING	1	2	3	
5	DP234419	REKAYASA SISTEM DESAIN	1	2	3	
6	DP234420	STUDIO DESAIN PRODUK 2	1	4	5	
		ALAT TRANSPORTASI				
		WORKSTATION DAN FURNITURE				
		APPAREL DAN FASHION				
		APPLIANCES				
Jumlah Beban Studi Semester IV			**9**	**11**	**20**	

Tabel 8.5. Daftar Mata kuliah semester-V

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DP234521	DESAIN DAN GAYA HIDUP	2	1	3	
2	DP234522	TEKNIK PRESENTASI	1	2	3	
3	DP234523	CAM	1	3	4	
4	DP234524	STUDIO DESAIN PRODUK 3	2	4	6	
		ALAT TRANSPORTASI				
		WORKSTATION DAN FURNITURE				
		APPAREL DAN FASHION				
		APPLIANCES				
PILIHAN 1						
5	DP234525	APPAREL	1	2	3	
6	DP234526	FURNITURE	1	2	3	
7	DP234527	CAR STYLING	1	2	3	
8	DP234528	PERHIASAN	1	2	3	
9	DP234529	TOYS	1	2	3	
10	DP234530	ALAT KESEHATAN	1	2	3	
Jumlah Beban Studi Semester V			**12**	**22**	**34**	

Tabel 8.6. Daftar Mata kuliah semester-VI

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	UG234912	BAHASA INDONESIA	2	0	2	
2	UG234913	KEWARGANEGARAAN	2	0	2	
3	UG234916	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL	3	0	3	
4	DP234631	PENGAYAAN-PRODUCT PLANNING	2	0	2	
5	DP234632	STUDIO DESAIN PRODUK 4	1	6	7	
		ALAT TRANSPORTASI				
		WORKSTATION DAN FURNITURE				
		APPAREL DAN FASHION				
		APPLIANCES				
PILIHAN 2						
6	DP234633	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA	2	1	3	
7	DP234634	DESAIN DAN METAVERSE	3	0	3	
8	DP234635	MILITARI PRODUK	1	2	3	
9	DP234636	FOTOGRAFI PRODUK	1	2	3	
10	DP234637	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN	1	2	3	
11	DP234638	DESAIN DAN ETNOGRAFI	2	1	3	
Jumlah Beban Studi Semester VI			20	14	34	

Tabel 8.7. Daftar Mata kuliah semester-VII

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	AGAMA		2	0	2	
	UG234901	AGAMA BUDDHA				
	UG234902	AGAMA HINDU				
	UG234903	AGAMA ISLAM				
	UG234904	AGAMA KATOLIK				
	UG234905	AGAMA KHONGHUCU				
	UG234906	AGAMA KRISTEN				
2	UG234911	PANCASILA	2	0	2	
3	UG234914	BAHASA INGGRIS	2	0	2	
4	UG234915	TEKNOPRENEUR	2	0	2	
5	DP234739	MANAJEMEN DESAIN	1	2	3	
6	DP234740	ETIKA PROFESI	1	1	2	
7	DP234741	MAGANG	0	5	5	
8	DP234742	PRA TUGAS AKHIR	1	1	2	
Jumlah Beban Studi Semester VII			**11**	**9**	**20**	

Tabel 8.8. Daftar Mata kuliah semester-VIII

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks	Nama MK Prasyarat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DP234843	SEMINAR	1	1	2	
2	DP234844	TUGAS AKHIR	0	8	8	
		ALAT TRANSPORTASI				
		WORKSTATION DAN FURNITURE				
		APPAREL DAN FASHION				
		APPLIANCES				
Jumlah Beban Studi Semester VIII			**1**	**9**	**10**	

Tabel 8.9. Matriks Sebaran Mata Kuliah dengan CPL

NO	KODE MK	NAMA MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
(1)	(2)	(3)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
SEMESTER 1											
1	DP234101	KREATIVITAS PRODUK	**1**			**3**			**3**		**3**
2	DP234102	SEJARAH DESAIN	**4**						**4**		
3	DW234101	DESIGN THINKING				**2**		**3**	**3**		
4	DP234103	GAMBAR PRODUK 1			**1**	**2**				**2**	**2**
5	DP234104	DASAR DESAIN 1					**5**			**5**	**2**
SEMESTER 2											
6	SM234151	MATEMATIKA	**1**		**2**						
7	DP234205	GAMBAR TEKNIK				**4**				**3**	
8	DP234206	PENULISAN ILMIAH	**5**	**4**		**4**			**2**	**1**	
9	DP234207	GAMBAR PRODUK 2			**1**	**1**				**3**	**2**
10	DP234208	DASAR DESAIN 2				**5**				**5**	**2**
SEMESTER 3											
11	DP234309	METODE DESAIN		**2**	**2**	**5**	**4**		**4**		
12	DP234310	ERGONOMI					**2**			**4**	**2**
13	DP234311	SEMANTIKA PRODUK	**5**		**2**	**2**	**3**			**2**	
14	DP234312	PROTOTIPE DAN MODEL				**1**				**4**	**3**
15	DP234313	CAD				**1**				**3**	**1**
16	DP234314	STUDIO DESAIN PRODUK 1	**6**		**5**	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**
SEMESTER 4											
17	DP234415	DESAIN INTERAKSI			**5**		**5**		**2**		
18	DP234416	BAHAN & PROSES				**2**		**4**			**4**
19	DP234417	APRESIASI DESAIN	**5**		**1**		**3**			**2**	
20	DP234418	CAE & RENDERING				**4**	**2**			**4**	
21	DP234419	REKAYASA SISTEM DESAIN	**2**		**2**	**2**	**2**			**2**	**1**
22	DP234420	STUDIO DESAIN PRODUK 2		**1**		**2**	**1**	**3**		**3**	**3**
SEMESTER 5											
23	DP234521	DESAIN DAN GAYA HIDUP		**4**		**4**	**2**				
24	DP234522	TEKNIK PRESENTASI	**5**		**4**	**2**				**1**	**2**
25	DP234523	CAM				**1**				**1**	**2**
26	DP234524	STUDIO DESAIN PRODUK 3		**1**		**2**	**1**	**3**	**1**	**3**	**3**
27	DP234525	APPAREL (MK. PILIHAN)			**4**	**3**	**2**	**1**	**2**		

NO	KODE MK	NAMA MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
(1)	(2)	(3)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
28	DP234526	FURNITURE (MK. PILIHAN)				2		2			1
29	DP234527	CAR STYLING (MK. PILIHAN)			1	2	2			3	
30	DP234528	PERHIASAN (MK. PILIHAN)				3	2	3		3	3
31	DP234529	TOYS (MK. PILIHAN)				5				5	2
32	DP234530	ALAT KESEHATAN (MK. PILIHAN)					2		2		1
SEMESTER 6											
33	UG234912	BAHASA INDONESIA	1		1						
34	UG234913	KEWARGANEGARAAN	1		1						
35	UG234916	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL	1		1					1	
36	DP234631	PENGAYAAN : *PRODUCT PLANNING*			5		5		2		
37	DP234632	STUDIO DESAIN PRODUK 4			4	3	3	4	3	2	2
38	DP234633	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (MK. PILIHAN)			2	2	2	2			
39	DP234634	DESAIN DAN METAVERSE (MK. PILIHAN)			3	3	3		3		
40	DP234635	MILITARI PRODUK (MK. PILIHAN)				1	1	1	1		
41	DP234636	FOTOGRAFI PRODUK (MK. PILIHAN)					1			1	2
42	DP234637	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN (MK. PILIHAN)			2		5				4
43	DP234638	DESAIN DAN ETNOGRAFI (MK. PILIHAN)			4	1	2	1		1	1
SEMESTER 7											
44	UG23490X	AGAMA	1		1						
45	UG234911	PANCASILA	1		1						
46	UG234914	BAHASA INGGRIS	1		1						
47	UG234915	TEKNOPRENEUR	1		1	1					
48	DP234739	MANAJEMEN DESAIN			3		6				3
49	DP234740	ETIKA PROFESI	3		2		4	3			
50	DP234741	MAGANG		2	4	1	2				3
51	DP234742	PRA TUGAS AKHIR				2	4		5		2
SEMESTER 8											
52	DP234843	SEMINAR			2	4	5				2
53	DP234844	TUGAS AKHIR	1	1	1	3	3	4	2	3	2

Tabel 8.10. Sebaran Mata Kuliah per Semester

Semester I			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	DP234101	Kreativitas Produk *Creativity of Product*	3
2	DP234102	Sejarah Desain *Design History*	3
3	DW234101	Design Thinking *Design thinking*	2
4	DP234103	Gambar Produk 1 *Drawing of Product 1*	5
5	DP234104	Dasar Desain 1 *Fundamental of Product Design 1*	5
		TOTAL	18

Semester II			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	SM234151	Matematika *Mathematics*	3
2	DP234205	Gambar teknik *Technical Drawing*	3
3	DP234206	Penulisan Ilmiah *Scientific paper*	2
4	DP234207	Gambar Produk 2 *drawing of Product 2*	5
5	DP234208	Dasar Desain 2 *Fundamental of Product Design 2*	5
		TOTAL	18

Semester III			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	DP234309	Metode Desain *Design Methods*	3
2	DP234310	Ergonomi *Ergonomic*	3
3	DP234311	Semantika Product *Product Design Semantics*	3
4	DP234313	Prototipe & Model *Prototype & Model*	3
5	DP234313	CAD *CAD Drawing*	3
6	DP234314	Studio Desain Produk 1 *Product Design Studio 1*	5
		TOTAL	20

Semester IV			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	DP234415	Desain Interaksi *Interaction Design*	3
2	DP234416	Bahan & Proses *Material & Process*	3
3	DP234417	Apresiasi Desain *Design Appreciation*	3
4	DP234418	CAE & Rendering *CAE & Rendering*	3
5	DP234419	Rekayasa Sistem Desain *Design System Engineering*	3
6	DP234420	Studio Desain Produk 2 *Product Design Studio 2*	5
		TOTAL	20

Semester V			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	DP234521	Desain dan Gaya Hidup *Design and Lifestyle*	3
2	DP234522	Teknik Presentasi *Presentation Techniques*	3
3	DP234523	CAM *CAM*	4
4	DP234524	Studio Desain Produk 3 *Product Design Studio 3*	6
5	DP234525	Apparel - Mk Pilihan *Apparel*	3
6	DP234526	Furniture - Mk Pilihan *Furniture*	3
7	DP234527	CarStyling - Mk Pilihan *Carstyling*	3
8	DP234528	Perhiasan - Mk Pilihan *Jewelry*	3
9	DP234529	Toys- Mk Pilihan *Toys*	3
10	DP234530	Alat Kesehatan - Mk Pilihan *Medical equipments*	3
		TOTAL	34

Semester VI			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	UG234912	Bahasa Indonesia *Indonesian*	2
2	UG234913	Kewarganegaraan *Civics*	2
3	UG234916	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital *Technology Applications and Digital Transformation*	3
4	DP234631	Product Planning - Pengayaan *Product Planning - Pengayaan*	2
5	DP234632	Studio Desain Produk 4 *Product Design Studio 4*	7
6	DP234633	Desain Pengalaman Pengguna - Mk Pilihan *User Experience Design*	3
7	DP234634	Desain dan Metaverse - Mk Pilihan *Design & Metaverse*	3
8	DP234635	Militari Produk - Mk Pilihan *Military Product*	3
9	DP234636	Fotografi Produk - Mk Pilihan *Product Photography*	3
10	DP234637	Pemasaran dan Bisnis Desain - Mk Pilihan *Marketing and Design Business*	3
11	DP234638	Desain dan Etnografi - Mk Pilihan *Design and Ethnography*	3
		TOTAL	34

Semester VII			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	UG23490X	Agama *Religion*	2
2	UG234911	Pancasila *Pancasila*	2
3	UG234914	Bahasa Inggris *English lessons*	2
4	UG234915	Teknopreneur *Technopreneur*	2
5	DP234739	Manajemen Desain *Design Management*	3
6	DP234740	Etika Profesi *Professional Ethics*	2
7	DP234741	Magang *Internships*	5
8	DP234742	Pra Tugas Akhir *Pre- Final Project Industrial Design*	2
		TOTAL	20

Semester VIII			
No	Kode	Mata Kuliah	Sks
1	DP234843	Seminar *Seminar*	2
2	DP234844	Tugas Akhir *Final Project Industrial Design*	8
		TOTAL	10

TOTAL SKS	174
TOTAL MK	53
TOTAL SKS WAJIB TEMPUH	144

Pembelajaran Melalui MB - KM

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 9

9. Pembelajaran melalui MBKM

Pembelajaran MBKM sesuai dengan Peraturan Rektor No 21 Tahun 2021

Kegiatan MB KM merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan di luar Program Studi baik yang ada di internal ITS maupun di luar ITS yang terdiri atas:

1. pembelajaran dalam Program Studi lain di internal ITS;
2. pembelajaran dalam Program Studi yang sama pada Perguruan Tinggi di luar ITS;
3. pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi di luar ITS; dan
4. pembelajaran pada lembaga non Perguruan Tinggi

Ruang lingkup kegiatan MB - KM adalah 8 (delapan) kegiatan pembelajaran yang meliputi:

1. Magang/ Praktik Kerja;
2. Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik;
3. Pertukaran Pelajar;
4. Proyek Kemanusiaan;
5. Penelitian/ Riset;
6. Kegiatan Wirausaha;
7. Studi/ Proyek Independen; dan
8. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

9.1 Kegiatan MBKM

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Program utama yaitu: kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang di maksud berupa 1 semester kesempatan mengambil mata kuliah di luar program studi dan 2 semester melaksanakan aktivitas pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Berbagai bentuk kegiatan belajar di luar perguruan tinggi, di antaranya melakukan magang/ praktik kerja di Industri atau tempat kerja lainnya, melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa, mengajar di satuan pendidikan, mengikuti pertukaran mahasiswa, melakukan penelitian, melakukan kegiatan kewirausahaan, membuat studi/ proyek independen, dan mengikuti program kemanusisaan. Semua kegiatan tersebut harus dilaksanakan dengan bimbingan dari dosen. Kampus merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru.

Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student centered learning) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan,

permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka hard dan soft skills mahasiswa akan terbentuk dengan kuat.

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program "hak belajar tiga semester di luar program studi" adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program experiential learning dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makariem. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi. Landasan hukum pelaksanaan program kebijakan Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi diantaranya, sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.

6. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020.
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
8. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa
9. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.
10. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember No 21 Tahun 2021.

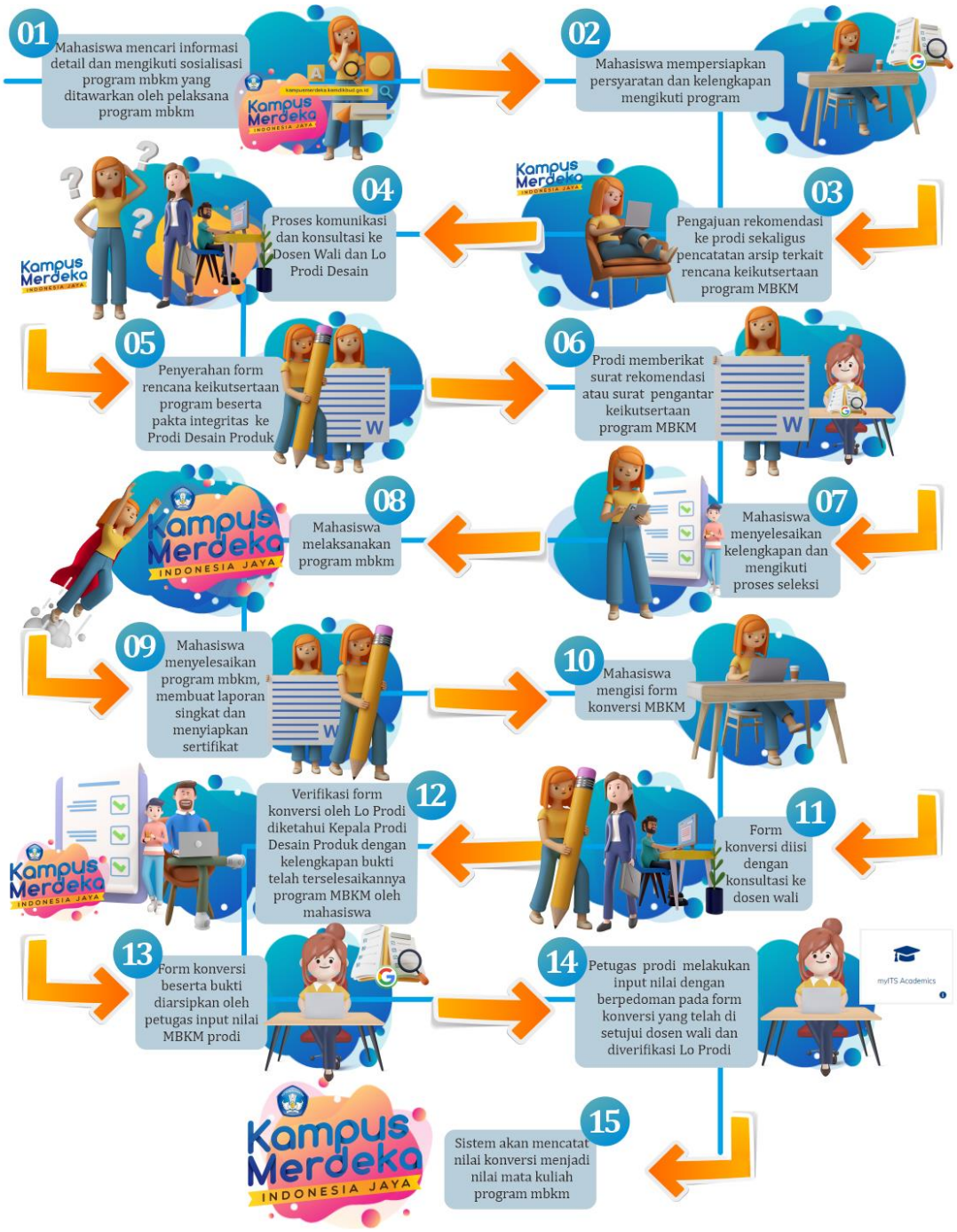
Prodi Desain Produk mendukung penuh terlaksananya pembelajaran Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Mahasiswa dapat mengikuti kegitan pembelajaran MBKM yang diselenggarakan oleh Kemendikbud, oleh Institut, maupun oleh Fakultas. Kegiatan pembelajaran MBKM yang akan dilaksanakan menyesesuaikan dengan CPL Prodi dan dapat ditambahkan dengan kompetensi tambahan atau dalam rangka mendukung ke pencapaian Tujuan Pendidikan Prodi. Beberapa contoh kegiatan MBKM yang dapat dilaksanakan diantaranya :

Table 9.1 Kegiatan MBKM yang dilaksanakan

No	Kegiatan MBKM
1	**Magang/ Praktik Kerja**: Intership Desain Produk , MSIB (Magang dan studi independen bersertifikat),
2	**Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik:** KKN Tematik ITS, Program Bakti ITS untuk Negri, dsb

3	**Pertukaran Pelajar:** IISMA (Indonesian International Student Mobility Awards), Student Exchange ITS dengan Mitra Kampus Luar Negri, Pertukaran Mahasiswa Merdeka dengan MOU ITS, dsb
4	**Proyek Kemanusiaan:** Program Bakti ITS untuk Negri, dsb
5	**Penelitian/ Riset:** Kedaireka, Pengabdian Masyarakat ITS, Penelitian ITS, Program MBKM FDKBD tanggulangin, dsb
6	**Kegiatan Wirausaha:** Wirausaha Merdeka, PKM, Wirausaha mandiri / Start-up tercatat oleh Institut, Program Inkubator Bisnis ITS, dsb
7	**Studi/ Proyek Independen:** MSIB (Magang dan studi independen bersertifikat),
8	**Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan:** Kampus mengajar kemendikbud, Kampus mengajar ITS, Asisten perkuliahan ITS, dsb

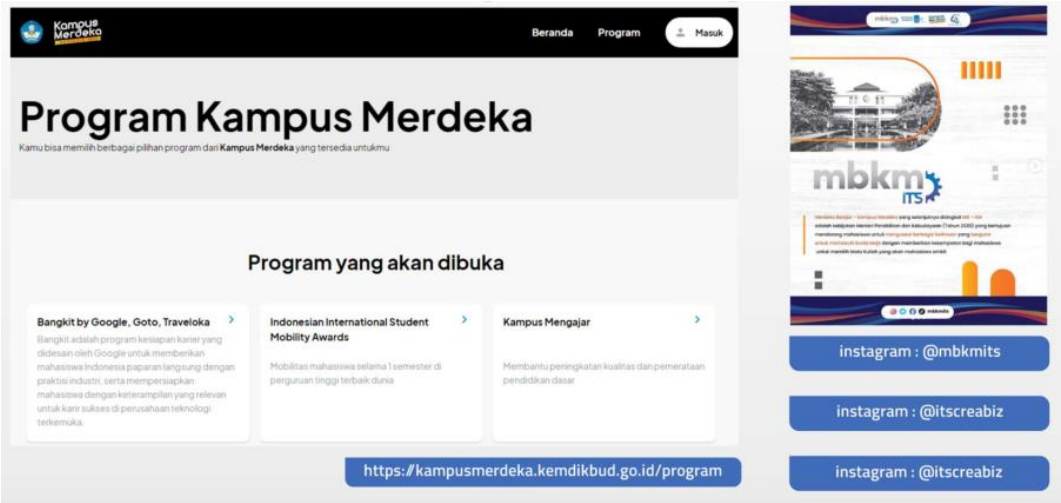
Pembelajaran melalui program MBKM di Desain Produk ITS memiliki standard prosedur dengan konversi mata kuliah yang telah dipetakan bersadarkan kedekatan CPL dan kebijakan dari prodi. Alur pembelajaran MBKM di Desai n Produk ITS adalah sebagai berikut :



Gambar 9.1. Alur mbkm despro

1. **Mahasiswa mencari informasi detail dan mengikuti sosialisasi program mbkm yang ditawarkan oleh pelaksana program mbkm**

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa program MBKM diadakan oleh beberapa pihak seperti : Kemendikbud, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, maupun Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis, maka mahasiswa perlu aktif mencari informasi detail terkait pelaksanaan program yang sesuai dengan minat bakat dan keilmuannya. Beberapa informasi dapat diakses pada halaman akses online kampus merdeka Kemendikbud, infromasi online ITS dan Fakultas.



Gambar 9.2. Halaman akses informasi MBKM

2. **Mahasiswa mempersiapkan persyaratan dan kelengkapan mengikuti program**

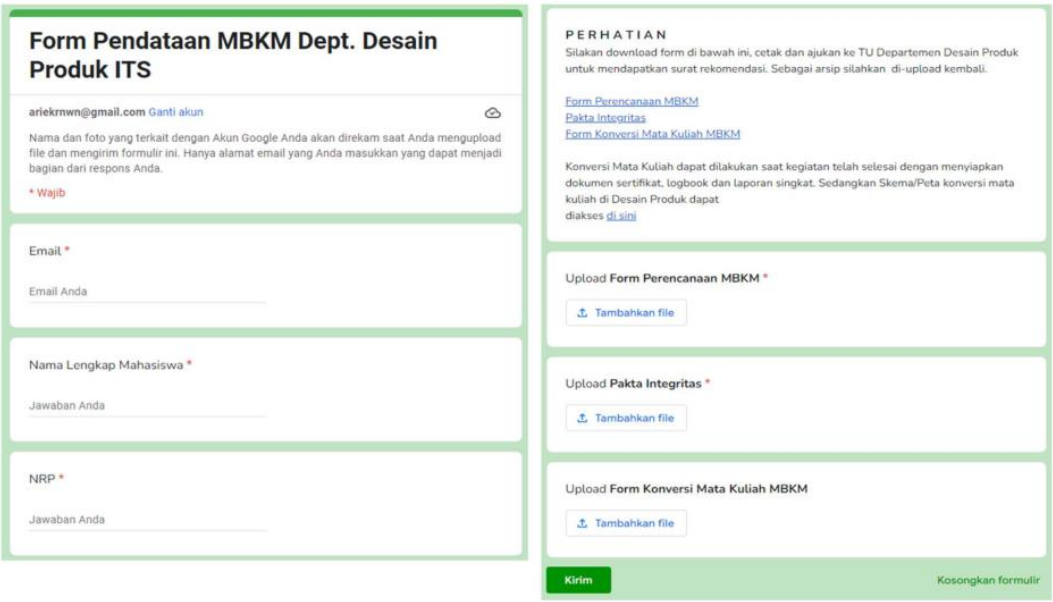
Setiap program MBKM memiliki ketentuan, persyaratan dan ruang lingkupnya masing masing. Mahasiswa dianjurkan memahami detail kegiatan dan persyaratan yang diinformasikan atau disosialisasikan masing masing pelaksana program MBKM.

3. **Pengajuan rekomendasi ke prodi sekaligus pencatatan arsip terkait rencana keikutsertaan program MBKM**

Pada umumnya program MBKM memerlukan surat rekomendasi atau surat pengantar dari prodi tempat dimana mahasiswa menjalankan perkuliahan.

Prodi Desain Produk ITS memiliki kebijakan bahwa mahasiswa akan mendapatkan surat rekomendasi atau surat pengantar dengan cara akses tautan *https://linktr.ee/mhsdespro* dan mendownload surat pengajuan rencana MBKM. Form tersebut dicetak dan selanjutnya dikonsultasikan ke dosen wali dan diserahkan kembali ke petugas prodi Desain Produk.

Gambar 9.3. Halaman akses Form pengajuan MBKM



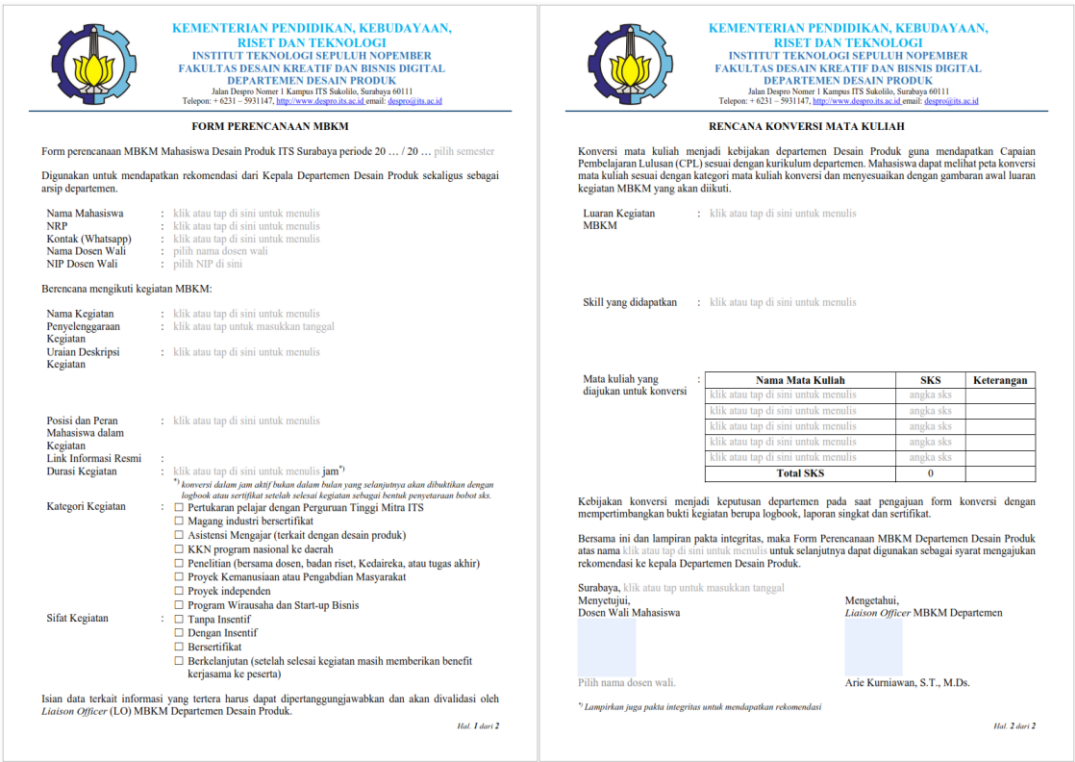
Gambar 9.4. Halaman akses arsip pengajuan MBKM

4. **Proses komunikasi dan konsultasi ke Dosen Wali dan Lo Prodi Desain Produk**

Selanjutnya, mahasiswa melakukan proses komunikasi dan konsultasi ke dosen wali terkait program MBKM yang hendak diikuti. Dosen wali akan melakukan persetujuan pada form MBKM prodi jika dirasa sudah sesuai.

5. **Penyerahan berkas rencana keikutsertaan program beserta pakta integritas ke Prodi Desain Produk**

Form rencana keikutsertaan program MBKM kemudian diserahkan ke petugas prodi bersama dengan pakta integritas sebagai arsip dan komitmen mahasiswa melaksanakan program sampai selesai jika nanti terseleksi pada program MBKM yang diikuti.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
Jalan Deputo Nomer 1 Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telepon: + 6231 – 5931147, http://www.despro.its.ac.id email: despro@its.ac.id

FORM PERENCANAAN MBKM

Form perencanaan MBKM Mahasiswa Desain Produk ITS Surabaya periode 20 … / 20 … pilih semester

Digunakan untuk mendapatkan rekomendasi dari Kepala Departemen Desain Produk sekaligus sebagai arsip departemen.

Nama Mahasiswa : klik atau tap di sini untuk menulis
NRP : klik atau tap di sini untuk menulis
Kontak (Whatsapp) : klik atau tap di sini untuk menulis
Nama Dosen Wali : pilih nama dosen wali
NIP Dosen Wali : pilih NIP di sini

Berencana mengikuti kegiatan MBKM:

Nama Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis
Penyelenggaraan Kegiatan : klik atau tap untuk masukkan tanggal
Uraian Deskripsi Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis

Posisi dan Peran Mahasiswa dalam Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis
Link Informasi Resmi :
Durasi Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis jam*)
*) *konversi dalam jam aktif bukan dalam bulan yang selanjutnya akan dibuktikan dengan logbook atau sertifikat setelah selesai kegiatan sebagai bentuk penyetaraan bobot sks.*
Kategori Kegiatan :
☐ Pertukaran pelajar dengan Perguruan Tinggi Mitra ITS
☐ Magang industri bersertifikat
☐ Asistensi Mengajar (terkait dengan desain produk)
☐ KKN program nasional ke daerah
☐ Penelitian (bersama dosen, badan riset, Kedaireka, atau tugas akhir)
☐ Proyek Kemanusiaan atau Pengabdian Masyarakat
☐ Proyek independen
☐ Program Wirausaha dan Start-up Bisnis
Sifat Kegiatan :
☐ Tanpa Insentif
☐ Dengan Insentif
☐ Bersertifikat
☐ Berkelanjutan (setelah selesai kegiatan masih memberikan benefit kerjasama ke peserta)

Isian data terkait informasi yang tertera harus dapat dipertanggungjawabkan dan akan divalidasi oleh *Liaison Officer* (LO) MBKM Departemen Desain Produk.

Hal. 1 dari 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
Jalan Deputo Nomer 1 Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telepon: + 6231 – 5931147, http://www.despro.its.ac.id email: despro@its.ac.id

RENCANA KONVERSI MATA KULIAH

Konversi mata kuliah menjadi kebijakan departemen Desain Produk guna mendapatkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sesuai dengan kurikulum departemen. Mahasiswa dapat melihat peta konversi mata kuliah sesuai dengan kategori mata kuliah konversi dan menyesuaikan dengan gambaran awal luaran kegiatan MBKM yang akan diikuti.

Luaran Kegiatan MBKM : klik atau tap di sini untuk menulis

Skill yang didapatkan : klik atau tap di sini untuk menulis

Mata kuliah yang diajukan untuk konversi :

Nama Mata Kuliah	SKS	Keterangan
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
Total SKS	0	

Kebijakan konversi menjadi keputusan departemen pada saat pengajuan form konversi dengan mempertimbangkan bukti kegiatan berupa logbook, laporan singkat dan sertifikat.

Bersama ini dan lampiran pakta integritas, maka Form Perencanaan MBKM Departemen Desain Produk atas nama klik atau tap di sini untuk menulis untuk selanjutnya dapat digunakan sebagai syarat mengajukan rekomendasi ke kepala Departemen Desain Produk.

Surabaya, klik atau tap untuk masukkan tanggal

Menyetujui,
Dosen Wali Mahasiswa

Pilih nama dosen wali.

Mengetahui,
Liaison Officer MBKM Departemen

Arie Kurniawan, S.T., M.Ds.

*) *Lampirkan juga pakta integritas untuk mendapatkan rekomendasi*

Hal. 2 dari 2

Gambar 9.5. Form Perencanaan Program MBKM pada tautan *https://linktr.ee/mhsdespro*

6. **Prodi memberikat surat rekomendasi atau surat pengantar keikutsertaan program MBKM**

Form rencana keikutsertaan program MBKM menjadi syarat prodi memberikan surat rekomendasi atau surat pengantar keikutsertaan program MBKM yang diikuti mahasiswa.

7. **Mahasiswa menyelesaikan kelengkapan dan mengikuti proses seleksi**

Tahap selanjutnya mahasiswa mempersiapkan seluruh kelengkapan keikutsertaan program sesuai informasi dan sosialisasi tiap program MBKM yang ditawarkan pelaksana program.

8. **Mahasiswa melaksanakan program mbkm**

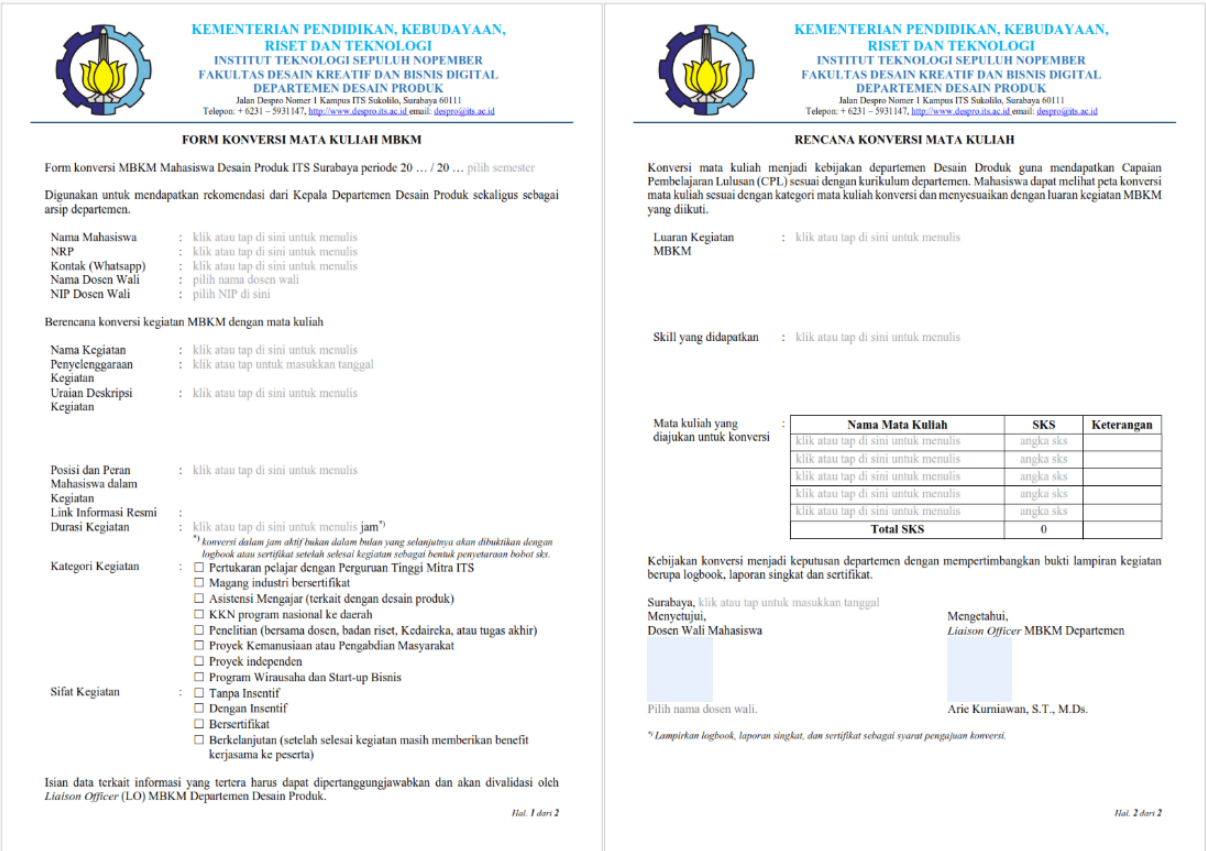
Jika mahasiswa lolos seleksi peserta MBKM, diharapkan mahasiswa dapat melaksanakan program dengan baik dan semaksimal mungkin. Pada saat pelaksanaan diharapkan mahasiswa menyampaikan progress ke dosen wali agar hasil dari program dapat dimaksimalkan untuk konversi mata kuliah. Jika dirasa pelaksanaan dan luaran program MBKM yang diikuti masih kurang memenuhi CPL Mata kuliah yang akan dikonversi, maka dosen wali dapat memberikan tugas tambahan guna mendekati CPL Mata Kuliah yang di konversi.

9. **Mahasiswa menyelesaikan program mbkm, membuat laporan singkat dan menyiapkan sertifikat**

Setelah menyelesaikan program MBKM, mahasiswa diminta untuk mempersiapkan laporan singkat dan sertifikat yang berisi luaran program, jumlah jam pelaksanaan dan nilai

10. **Mahasiswa mengisi form konversi MBKM**

Jika dirasa berkas sudah lengkap, selanjutnya mahasiswa akses kembali tautan *https://linktr.ee/mhsdespro* untuk upload form konversi. Perlu diperhatikan bahwa di tautan tersebut terdapat peta konversi mata kuliah sebagai panduan mahasiswa dan dosen wali untuk konversi.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
Jalan Despro Nomer 1 Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telepon: + 6231 – 5931147, http://www.despro.its.ac.id email: despro@its.ac.id

FORM KONVERSI MATA KULIAH MBKM

Form konversi MBKM Mahasiswa Desain Produk ITS Surabaya periode 20 … / 20 … pilih semester

Digunakan untuk mendapatkan rekomendasi dari Kepala Departemen Desain Produk sekaligus sebagai arsip departemen.

Nama Mahasiswa : klik atau tap di sini untuk menulis
NRP : klik atau tap di sini untuk menulis
Kontak (Whatsapp) : klik atau tap di sini untuk menulis
Nama Dosen Wali : pilih nama dosen wali
NIP Dosen Wali : pilih NIP di sini

Berencana konversi kegiatan MBKM dengan mata kuliah

Nama Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis
Penyelenggaraan Kegiatan : klik atau tap untuk masukkan tanggal
Uraian Deskripsi Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis

Posisi dan Peran Mahasiswa dalam Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis
Link Informasi Resmi :
Durasi Kegiatan : klik atau tap di sini untuk menulis jam*)
*) *konversi dalam jam aktif bukan dalam bulan yang selanjutnya akan dibuktikan dengan logbook atau sertifikat setelah selesai kegiatan sebagai bentuk penyetaraan bobot sks.*
Kategori Kegiatan :
☐ Pertukaran pelajar dengan Perguruan Tinggi Mitra ITS
☐ Magang industri bersertifikat
☐ Asistensi Mengajar (terkait dengan desain produk)
☐ KKN program nasional ke daerah
☐ Penelitian (bersama dosen, badan riset, Kedaireka, atau tugas akhir)
☐ Proyek Kemanusiaan atau Pengabdian Masyarakat
☐ Proyek independen
☐ Program Wirausaha dan Start-up Bisnis
Sifat Kegiatan :
☐ Tanpa Insentif
☐ Dengan Insentif
☐ Bersertifikat
☐ Berkelanjutan (setelah selesai kegiatan masih memberikan benefit kerjasama ke peserta)

Isian data terkait informasi yang tertera harus dapat dipertanggungjawabkan dan akan divalidasi oleh *Liaison Officer* (LO) MBKM Departemen Desain Produk.

Hal. 1 dari 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
Jalan Despro Nomer 1 Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telepon: + 6231 – 5931147, http://www.despro.its.ac.id email: despro@its.ac.id

RENCANA KONVERSI MATA KULIAH

Konversi mata kuliah menjadi kebijakan departemen Desain Droduk guna mendapatkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sesuai dengan kurikulum departemen. Mahasiswa dapat melihat peta konversi mata kuliah sesuai dengan kategori mata kuliah konversi dan menyesuaikan dengan luaran kegiatan MBKM yang diikuti.

Luaran Kegiatan MBKM : klik atau tap di sini untuk menulis

Skill yang didapatkan : klik atau tap di sini untuk menulis

Mata kuliah yang diajukan untuk konversi :

Nama Mata Kuliah	SKS	Keterangan
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
klik atau tap di sini untuk menulis	angka sks	
Total SKS	0	

Kebijakan konversi menjadi keputusan departemen dengan mempertimbangkan bukti lampiran kegiatan berupa logbook, laporan singkat dan sertifikat.

Surabaya, klik atau tap untuk masukkan tanggal

Menyetujui,
Dosen Wali Mahasiswa

Pilih nama dosen wali.

Mengetahui,
Liaison Officer MBKM Departemen

Arie Kurniawan, S.T., M.Ds.

*) *Lampirkan logbook, laporan singkat, dan sertifikat sebagai syarat pengajuan konversi.*

Hal. 2 dari 2

Gambar 9.5. Form Konversi Nilai MBKM pada tautan *https://linktr.ee/mhsdespro*

11. Form konversi diisi dengan konsultasi ke dosen wali

Form konversi dicetak dan dilengkapi dengan meminta persetujuan dosen wali. Dosen wali diharapkan dapat memberikan arahan konversi sesuai peta konversi Mata Kuliah di Desain Produk ITS.

12. Verifikasi form konversi oleh Lo Prodi diketahui Kepala Prodi Desain Produk dengan kelengkapan bukti telah terselesaikannya program MBKM oleh mahasiswa

Form konversi yang telah mendapatkan persetujuan dosen wali selanjutnya diserahkan ke petugas Prodi dan diverifikasi oleh Lo.MBKM Prodi dengan melampirkan bukti laporan dan sertifikat. Form yang sudah dikonversi diketahui dan disahkan oleh Kepala Prodi Desain Produk ITS. Untuk nilai

konversi menggunakan nilai yang tertera di sertifikat atas persetujuan dosen wali.

13. **Form konversi beserta bukti diarsipkan oleh petugas input nilai MBKM prodi**

Form konversi yang telah disahkan beserta bukti pendukung menjadi arsip departemen.

14. **Petugas prodi melakukan input nilai dengan berpedoman pada form konversi yang telah di setujui dosen wali dan diverifikasi Lo Prodi**

Petugas prodi melakukan input nilai dengan berpedoman pada form konversi yang telah disetujui dosen wali telah melewati verifikasi ke sistem terintergasi di ITS.

15. **Sistem akan mencatat nilai konversi menjadi nilai mata kuliah**

Nilai akan terkonversi menjadi nilai mata kuliah pada informasi akademik mahasiswa sesuai dengan nilai yang tertera pada form konversi.

9.2 Struktur Kurikulum MBKM

Table 9.2 Struktur kurikulum MBKM

SEM												
8					TUGAS AKHIR **(8SKS)**	SEMINAR **(2SKS)**						
7	AGAMA **(2SKS)**	PANCASILA **(2SKS)**	BAHASA INGGRIS **(2SKS)**	TEKNOPRENEUR **(2SKS)**	PRA TUGAS AKHIR **(2SKS)**	MANAJEMEN DESAIN **(3SKS)**	ETIKA PROFESI **(2SKS)**	MAGANG **(5SKS)**				
6		KEWARGANEGARAAN **(2SKS)**	BAHASA INDONESIA **(2SKS)**	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL **(3SKS)**	STUDIO DESAIN PRODUK 4 **(7SKS)**	PENGAYAAN **(2SKS)**	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA **(3SKS)**	DESAIN DAN METAVERSE **(3SKS)**	MILITARI PRODUK **(3SKS)**	FOTOGRAFI PRODUK **(3SKS)**	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN **(3SKS)**	DESAIN DAN ETNOGRAFI **(3SKS)**
5			DESAIN DAN GAYA HIDUP **(3SKS)**	CAM **(4SKS)**	STUDIO DESAIN PRODUK 3 **(6SKS)**	TEKNIK PRESENTASI **(3SKS)**	APPAREL **(3SKS)**	FURNITURE **(3SKS)**	CAR STYLING **(3SKS)**	PERHIASAN **(3SKS)**	TOYS **(3SKS)**	ALAT KESEHATAN **(3SKS)**
4			APRESIASI DESAIN **(3SKS)**	CAE & RENDERING **(3SKS)**	STUDIO DESAIN PRODUK 2 **(5SKS)**	BAHAN & PROSES **(3SKS)**	DESAIN INTERAKSI **(3SKS)**	REKAYASA SISTEM DESAIN **(3SKS)**				
3		PROTOTIPE DAN MODEL **(3SKS)**	SEMANTIKA PRODUK **(3SKS)**	CAD **(3SKS)**	STUDIO DESAIN PRODUK 1 **(5SKS)**	METODE DESAIN **(3SKS)**	ERGONOMI **(3SKS)**					
2		MATEMATIKA **(3SKS)**	PENULISAN ILMIAH **(2SKS)**	GAMBAR TEKNIK **(3SKS)**	DASAR DESAIN 2 **(5SKS)**	GAMBAR PRODUK 2 **(5SKS)**						
1			SEJARAH DESAIN **(3SKS)**	KREATIVITAS PRODUK **(3SKS)**	DASAR DESAIN 1 **(5SKS)**	GAMBAR PRODUK 1 **(5SKS)**	DESIGN THINKING **(2SKS)**					

Keterangan: Salah satu syarat MBKM adalah mahasiswa sudah menempuh semester 5 (Lima), warna kuning MK yang dapat dilaksanakan / konversi secara MBKM. MK Pilihan hanya dapat dikonversi jika memiliki subjek perancangan yang sama.

9.3 CPL MBKM

No (1)	Semester (2)	Kode MK (3)	Nama MK (4)	SKS (5)	CPL yang dibebankan pada MK (6)									Bentuk MBKM yang Ditetapkan (7)	Keterangan (8)
					CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9		
1	3	DP234309	METODE DESAIN	3		1	1	1	1		1				
2	3	DP234310	ERGONOMI	3					1			1	1		
3	3	DP234311	SEMANTIKA PRODUK	3	1		1	1	1			1			
4	3	DP234312	PROTOTIPE DAN MODEL	3				1				1	1		
5	4	DP234415	DESAIN INTERAKSI	3			1		1		1				
6	4	DP234416	BAHAN & PROSES	3				1		1			1		
7	4	DP234417	APRESIASI DESAIN	3	1		1		1			1			
8	4	DP234419	REKAYASA SISTEM DESAIN	3	1		1	1	1	1		1	1		
9	5	DP234521	DESAIN DAN GAYA HIDUP	3		1		1	1						
10	5	DP234522	TEKNIK PRESENTASI	3	1		1	1				1	1		
11	5	DP234525	APPAREL (MK. PILIHAN)	3			1	1	1	1	1				
12	5	DP234526	FURNITURE (MK. PILIHAN)	3				1		1			1		
13	5	DP234527	CAR STYLING (MK. PILIHAN)	3			1	1	1			1			
14	5	DP234528	PERHIASAN (MK. PILIHAN)	3				1	1	1		1	1		
15	5	DP234529	TOYS (MK. PILIHAN)	3				1				1	1		
16	5	DP234530	ALAT KESEHATAN (MK. PILIHAN)	3					1		1		1		
17	6	UG234912	BAHASA INDONESIA	2	1	1	1								
18	6	UG234913	KEWARGANEGARAAN	2	1	1	1								
19	6	UG234916	APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL	3	1	1	1					1			
20	6	DP234633	DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (MK. PILIHAN)	3	1		1	1	1		1				

No (1)	Semester (2)	Kode MK (3)	Nama MK (4)	SKS (5)	CPL yang dibebankan pada MK (6)									Bentuk MBKM yang Ditetapkan (7)	Keterangan (8)
					CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9		
21	6	DP234634	DESAIN DAN METAVERSE (MK. PILIHAN)	3			1	1	1		1				
22	6	DP234635	MILITARI PRODUK (MK. PILIHAN)	3				1	1	1	1				
23	6	DP234636	FOTOGRAFI PRODUK (MK. PILIHAN)	3					1			1	1		
24	6	DP234637	PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN (MK. PILIHAN)	3			1		1				1		
25	6	DP234638	DESAIN DAN ETNOGRAFI (MK. PILIHAN)	3	1		1		1		1	1			
26	7	UG23490X	AGAMA	2	1	1	1								
27	7	UG234911	PANCASILA	2	1	1	1								
28	7	UG234914	BAHASA INGGRIS	2	1	1	1								
29	7	UG234915	TEKNOPRENEUR	2	1	1	1	1							
30	7	DP234739	MANAJEMEN DESAIN	3			1		1				1		
31	7	DP234740	ETIKA PROFESI	2	1		1		1	1					
32	7	DP234741	MAGANG	5		1	1	1	1				1		
33	8	DP234843	SEMINAR	2			1	1	1						
Total sks				**93**											

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 10

10. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
KREATIVITAS PRODUK	**DP234101**	Manajemen Desain dan Bisnis Produk	T=1	P=2	3	11 Januari 2023
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**			**Ketua PRODI**	
	Ellya Zulaikha	Arie Kurniawan			Bambang Tristiono	

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai teknik eksplorasi ide dengan pola pikir divergen (*divergen thinking*) untuk menghasilkan ide-ide penyelesaian masalah secara kreatif dan inovatif.
	CPMK-2	Mahasiswa mengetahui berbagai cara kreatif untuk menggali informasi sebagai sumber inspirasi desain
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengeksplorasi berbagai cara kreatif untuk meningkatkan potensi kreatif tiap individu
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan mempresentasikan proses kreatif secara verbal (tulisan dan oral) maupun visual

		Matrik CPL – CPMK <table><tr><th>**CPMK**</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL - 9</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>V</td></tr></table>
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Kreativitas merupakan Mata Kuliah Dasar yang berisi teknik-teknik efektif untuk mengakses dan menggunakan informasi sebagai sumber inspirasi, berpikir divergen, penyelesaian masalah desain secara kreatif, serta memperkuat aspek rasa dan kepekaan estetika.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Mengenal diri sendiri 2. Analogy 3. Empathy 4. Lateral thinking 5. Challenge Assumptions 6. Memahami masalah 7. Mind mapping, 8. Brainstorming 9. SCAMPER & Morphological Chart 10. CHINDOGU 11. Random Input 12. Crazy Eight 13. Six thinking hats, 14. Creative Portfolio	
Pustaka	**Utama :**	
	De Bono, E. (2015). *Serious creativity: How to be creative under pressure and turn ideas into action*. Random House	
	Pendukung :	
	● De Bono, E. (2017). *Six thinking hats*. Penguin UK. ● De Bono, E., & Zimbalist, E. (2010). *Lateral thinking*. Viking. ● De Bono, E. (2008). *Creativity workout: 62 exercises to unlock your most creative ideas*. Ulysses Press.	

	• Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Macmillan.
Dosen Pengampu	Ellya Zulaikha
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengetahui ruang lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Kreativitas Produk Mahasiswa mampu mengenali sendiri dan lingkungannya	Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Kreativitas Produk Mahasiswa mengenali kepribadian diri sendiri dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sosial	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Keaktifan **Bentuk:** Non tes	**Bentuk:** Kuliah SCL **Waktu:** Teori 1 x 75” Responsi 1 x 75”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
2	Mahasiswa dapat menerapkan teknik Analogi dalam proses kreatif	Mahasiswa dapat menerapkan teknik Analogi dalam proses kreatif dengan baik	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 75” Responsi 1 x 75”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
3	Mahasiswa memahami teori Empati	Mahasiswa dapat menjelaskan teori Empati dengan baik	**Kriteria:** Ketepatan dan wawasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008)	6.25

			Kecermatan **Bentuk:** Non tes Penugasan	**Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		Kahneman, D. (2011).	
4	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Lateral Thinking	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Lateral Thinking dengan tepat	**Kriteria:** Kuantitas Kreativitas Inovasi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
5	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: *Challange Assumptions*; *Worst Possible Idea*	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide:*Challange Assumptions*; *Worst Possible Idea* dengan tepat	**Kriteria:** Kuantitas Kreativitas Inovasi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 75” Responsi 1 x 75”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
6	• Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan di lingkungannya	Mahasiswa mendapatkan permasalahan di lingkungannya untuk dicari solusinya Mahasiswa mampu menemukan alternatif	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas Inovasi **Bentuk:**	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25

	• Mahasiswa mampu menemukan alternatif solusi permasalahan di lingkungannya	solusi permasalahan di lingkungannya sesuai dengan pengetahuan yang sudah dimiliki	Non tes Diskusi Penugasan	Responsi 1 x 100”			
7	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide Mind Mapping	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Mind Mapping dengan optimal	**Kriteria:** Kuantitas Kecermatan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
8	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide Brainstorming	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Mind Mapping dengan optimal	**Kriteria:** Kuantitas Kecermatan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
9	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide SCAMPER & Morphological Chart	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Mind Mapping dengan tepat	**Kriteria:** Kuantitas Kreativitas Inovasi **Bentuk:**	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25

			Non tes Diskusi Penugasan	Responsi 1 x 100”			
10	Mahasiswa mampu menerapkan konsep Chindogu dalam sebuah proses kreatif	Mahasiswa dapat membuat quick & dirty prototyping dari project chindogu dengan baik dan benar	**Kriteria:** Kualitas purwarupa Kreativitas Inovasi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25
11, 12, 13	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide Random Input	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Random Input dengan optimal	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas Inovasi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	18.75
14	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide Crazy Eight	Mahasiswa dapat menerapkan teknik eksplorasi ide: Crazy Eight dengan optimal	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas Inovasi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011).	6.25

15	Mahasiswa dapat menerapkan teknik pengambilan keputusan: Six Thinking Hats	Mahasiswa dapat menerapkan teknik pengambilan keputusan: Six Thinking Hats dengan tepat	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas Ketepatan **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Team Based Project **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2017).	6.25
16	Mahasiswa mampu menyusun Creative Portfolio	Mahasiswa mampu menyusun Creative Portfolio dengan baik dan lengkap	**Kriteria:** Kelengkapan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Penugasan	**Bentuk:** Kuliah SCL **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		De Bono, E. (2015) De Bono, E. (2008) Kahneman, D. (2011). De Bono, E. (2017).	6.25

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
SEJARAH DESAIN	**DP234102**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T=2**	**P=1**	**1 (Satu)**	10 Nopember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Audit Yulardi, S.T, M.Ds	Arie Kurniawan, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memiliki pengetahuan sejarah perekembangan desain, tokoh berpengaruh, serta apa saja yang melatar belakangi kemunculannya pada masa Klasik hingga Post Modern.
	CPMK-2	Memiliki pengetahuan perkembangan desain produk di Amerika, Eropa dan Asia.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami serta mengidentifikasi karakteristik gaya desain yang muncul masa Klasik – Post Modern
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan secara lisan maupun tulisan sejarah desain produk dalam konteks perkembangan bentuk yang dilatar belakangi perkembangan teknologi maupun sosial budaya.
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-5
CPMK-1	v	v	
CPMK-2	v	v	
CPMK-3	v	v	v
CPMK-4	v	v	v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas sejarah perkembangan desain era klasik-mas kini, khususnya perkembangan desain produk di Amerika, Eropa, dan Indonesia. Setelah menyelesaikan perkuliahan ini, mahasiswa memiliki kemampuan untuk emngidentifikasi karakteristik gaya desain yang muncul pada setiap era, serta mengetahui faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Klasik-Renaissance 2. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Revolusi Industri 3. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art & Craft Movement 4. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Nouveau & Proto Modernism 5. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Deco 6. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Modern 7. Latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Post Modern

	8. Gaya desain Eropa & Skandinavia 9. Gaya desain Amerika 10. Gaya desain Asia 11. Sejarah perkembangan desain di Indonesia 12. Perkembangan desain apparel dan perhiasan 13. Perkembangan desain furnitur 14. Perkembangan desain sarana transportasi 15. Perkembangan desain appliance
Pustaka	**Utama :**
	1. Bürdek, B. E. (2005). *Design: History, theory and practice of product design*. Walter de Gruyter. 2. Widagdo. (2005). Desain dan Kebudayaan. ITB Press. 3. Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC. 4. Fiell, C., Fiell, P., & Zabalza, C. C. (2002). *Scandinavian design*. Köln: Taschen.
	Pendukung :
	Morley, J. (1999). *Furniture: the western tradition; history, style, design*. Thames & Hudson. Sparke, P. (2002). *A century of car design*. Mitchell Beazley.
Dosen Pengampu	Audit Yulardi, S.T., M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa memiliki pengetahuan latar	Memahami dan Mampu	Mampu menjelaskan karakteristik desain	Diskusi 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory	6,25

	belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Klasik-Renaisance	mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada era Klasik-Renaisance. Mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain era Klasik-Renaisance	Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain			and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Revolusi Industri	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Revolusi Industri. Mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain masa	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25

		Revolusi Industri.					
3	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art & Craft Movement	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Art & Craft Movement. Mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain masa Art & Craft Movement.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25
4	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Nouveau & Proto Modernism.	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Art Nouveau Mengerti faktor faktor yang melatar	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25

		belakangi perkembangan desain masa Art Nouveau					
5	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Art Deco	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Art Deco Mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain masa Art Deco	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25
6	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain masa Proto Modern - Modernism	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Proto Modern - Modernism Mengerti faktor faktor yang	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25

		melatar belakangi perkembangan desain masa Proto Modern - Modernism					
7	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain Post Modernism	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh pada masa Post Modernism Mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain masa Post Modernism	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Bürdek, Bernhard E., Design History, Theory and Practice of Product Design, Birkhäuser, 2005. Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Press, 2005.	6,25
8	Mahasiswa mampu menjelaskansecara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25

	dan karakteristik gaya desain di Amerika	tokoh desain di Amerika	perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis				
9	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, perkembangan, tokoh dan karakteristik gaya desain di Eropa dan Skandinavia.	Memahami dan Mampu mengidentifikasi karakteristik desain serta tokoh desain di Eropa dan Skandinavia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., Fiell, P., & Zabalza, C. C. (2002). *Scandinavian design*. Köln: Taschen.	6,25
10	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif latar belakang, tokoh dan perkembang desain di Indonesia	Memahami perkembangan desain di Indonesia dan mengerti faktor faktor yang melatar belakangi perkembangan desain.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25
11	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai perkembangan bentuk benda produk furnitur	Memahami perkembangan desain furnitur di dunia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25

			perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis			Morley, J. (1999). *Furniture: the western tradition; history, style, design*. Thames & Hudson.	
12	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai perkembangan bentuk benda produk asesoris dan apparel	Memahami perkembangan desain produk apparel dan asesoris di dunia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25
13	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai perkembangan bentuk benda produk alas kaki	Memahami perkembangan desain produk alas kaki di dunia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25
14	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai	Memahami perkembangan desain produk	Mampu menjelaskan karakteristik desain	Diskusi Presentasi Quiz	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the*	6,25

	perkembangan bentuk benda produk sarana transportasi	sarana transportasi di dunia.	Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	150 menit		*Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC. Sparke, P. (2002). *A century of car design*. Mitchell Beazley.	
15	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai perkembangan bentuk benda produk peralatan rumah tangga	Memahami perkembangan desain produk peralatan rumah tangga di dunia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25
16	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai perkembangan bentuk benda produk elektronik	Memahami perkembangan desain produk peralatan elektronik di dunia.	Mampu menjelaskan karakteristik desain Mampu menjelaskan faktor yang melatarbelakangi perkembangan desain Bentuk: presentasi atau kuis	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	6,25

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
DESIGN THINKING	**DW234101**	Kajian desain dan faktor manusia	**T=1**	**P=1**	1	20 Januari 2023

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa menguasai cara berempati dan memahami kebutuhan dan permasalahan secara komprehensif dari berbagai sudut pandang sesuai konteksnya
	CPMK-2	Mahasiswa dapat mendefinisikan dengan jelas masalah dan tujuan pelanggan/pengguna/dll
	CPMK-3	Mahasiswa dapat menerapkan teknik ideasi yang membantu menghasilkan solusi inovatif

	CPMK-4	Mahasiswa dapat mewujudkan ide menjadi solusi yang realistis untuk diimplementasikan dan mengujinya untuk mendapatkan umpan balik untuk perbaikannya
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7
CPMK-1	V	V	V
CPMK-2			V
CPMK-3		V	V
CPMK-4	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Design Thinking adalah Mata Kuliah di tingkat dasar untuk membantu mahasiswa memahami permasalahan secara komprehensif melalui proses pemikiran nonlinier berbasis tim untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif dalam bentuk prototipe serta pengujiannya. Mata kuliah ini menggunakan lima tahapan Design Thinking yaitu Empati, Pendefinisian Permasalahan, Ideasi, Prototip, dan Pengujian untuk mengatasi masalah yang tidak jelas atau kompleks.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Prinsip Design Thinking 2. Ethnographic Design Research 3. Stakeholder Analysis 4. Interviews Techniques 5. Affinity Diagramming 6. Stakeholder Map 7. Lateral Thinking 8. Brainstorming, 9. Idea Visualisation 10. Prototyping 11. Testing
Pustaka	**Utama :**
	Brown, T. (2009). Change by design, how design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperCollins.

	Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for growth: A design thinking tool kit for managers. Columbia University Press. Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons. **Pendukung :**
	Martin, R., & Martin, R. L. (2009). The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage. Harvard Business Press. Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing: applying service design thinking in the real world. " O'Reilly Media, Inc.". Liedtka, J., Hold, K., & Eldridge, J. (2021). Experiencing design: The innovator's journey. Columbia University Press. Burnett, B., & Evans, D. (2016). Designing your life: How to build a well-lived, joyful life. knopf. Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods. John Wiley & Sons. Mootee, I. (2013). Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school. John Wiley & Sons. Dreyfuss, H. (2003). Designing for people. Skyhorse Publishing Inc. De Bono, E., & Zimbalist, E. (1970). Lateral thinking (pp. 1-32). London: Penguin. Rawlinson, J. G. (2017). Creative thinking and brainstorming. Routledge. Wilson, C. E. (2006). Brainstorming pitfalls and best practices. interactions, 13(5), 50-63. Heller, S., & Landers, R. (2014). Infographic designers' sketchbooks. New York: Princeton Architectural Press.
Dosen Pengampu	Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D
Matakuliah syarat	Tidak ada mata kuliah prasyarat

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa dapat menjelaskan, memberi contoh dan menguraikan berbagai bidang studi di	Ketepatan dalam menjelaskan memberi	**Kriteria :** Ketepatan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :**		Profile Fakultas	

	Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital/DKBD (C2, A3, P2)	contoh dan menguraikan berbagai bidang studi di Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital	Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait bidang studi di Fakultas DKBD **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit			
2	Mahasiswa dapat menguraikan Prinsip-prinsip Design Thinking (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan prinsip-prinsip Design Thinking	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip *Design Thinking* **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Brown, T. (2009). *Change by design, how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins. Martin, R., & Martin, R. L. (2009). *The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage*. Harvard Business Press. Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for*	

						managers. Columbia University Press.	
3	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati dan mengidentifikasi pihak terkait (stakeholder) (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan teknik-teknik berempati dan melakukan identifikasi pihak terkait	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip *Design Thinking* **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: applying service design thinking in the real world*. " O'Reilly Media, Inc.".	
4	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati menggunakan Desain Etnografi, Cultural Probes, Persona dan Pemetaan Pengguna (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan teknik-teknik untuk berempati	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai		Liedtka, J., Hold, K., & Eldridge, J. (2021). *Experiencing design: The innovator's journey*. Columbia University Press. Burnett, B., & Evans, D. (2016). *Designing your life: How to build a well-lived, joyful life*. knopf.	

				teknik-teknik berempati **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit			
5	Mahasiswa dapat menggunakan teknik berempati kepada pengguna dan pihak terkait, menganalisis pihak terkait proyek (C3, A3, P3)	Kejelasan menguraikan teknik yang digunakan untuk berempati	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Presentasi pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons.	**10%**
6	Mahasiswa dapat merumuskan pertanyaan untuk menggali empati kepada pengguna dan pihak terkait dan melaksanakan wawancara (C3, A4, P3)	Ketepatan dan dan kejelasan pertanyaan untuk menggali empati	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Wawancara pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus		Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*. John Wiley & Sons.	**10%**

				yang dipilih secara berkelompok **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit			
7	Mahasiswa dapat menganalisis hasil wawancara dan merumuskan permasalahan dan kebutuhan pengguna dan pihak terkait (C4, A4, P4)	Kedalaman analisis rumusan permasalahan dan kebutuhan pengguna	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Presentasi hasil wawancara terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Mootee, I. (2013). *Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school*. John Wiley & Sons.	**10%**
8	Mahasiswa dapat mendefinisikan / menyimpulkan kebutuhan pengguna dan pihak terkait dalam bentuk Empathy Map, Stakeholder Map, PoV Madlib dan/atau HMW Question (C5, A5, P4)	Kedalaman dan kecermatan mengidentifikasi kebutuhan pengguna	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Presentasi Kebutuhan Pengguna **Estimasi Waktu :**		Dreyfuss, H. (2003). Designing for people. Skyhorse Publishing Inc.	**5%**

				1x2x50 = 100 menit			
9	**Mid-Test PRESENTATION**						
10	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip lateral thinking dan berbagai teknik ideasi (C2, A2, P3)	Ketepatan pemahaman terhadap prinsip lateral thinking	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		De Bono, E., & Zimbalist, E. (1970). *Lateral thinking* (pp. 1-32). London: Penguin.	
11	Mahasiswa dapat menerapkan teknik-teknik ideasi seperti Brainstorming dan Crazy Eight (C6, A4, P5)	Ketepatan memahami prinsip ideasi dan kekayaan serta kebaruan ide-ide yang dihasilkan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Rawlinson, J. G. (2017). *Creative thinking and brainstorming*. Routledge. Wilson, C. E. (2006). Brainstorming pitfalls and best practices. *interactions*, *1 3*(5), 50-63.	**10%**

12	Mahasiswa dapat mendetilkan ide untuk direalisasikan (C6, A5, P5)	Kejelasan pewujudan ide	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Sketsa dan Skenario Hasil Ideasi **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit			**10%**
13	Mahasiswa dapat mengkomunikasikan ide yang dihasilkan secara representatif (C6, A5, P5)	Kejelasan komunikasi ide	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :** Presentasi Ideasi **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit		Heller, S., & Landers, R. (2014). Infographic designers' sketchbooks. New York: Princeton Architectural Press.	**10%**
14	Mahasiswa dapat melakukan pengujian ide yang telah dihasilkan menggunakan Feedback Capture Grid (C6, A5, P5)	Ketepatan penggunaan teknik pengujian ide dan kedalaman dan *comprehensive ness* dalam	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Workshop **Metode :** Team-Based Project **Penugasan :**			**10%**

		menelaah umpan balik		Presentasi Umpan Balik Pengguna terhadap Hasil Ideasi **Estimasi Waktu :** 1x2x50 = 100 menit			
15-16	**FINAL PRESENTATION**						

DP234103 GAMBAR PRODUK 1

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
GAMBAR PRODUK 1	**DP234103**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T=1**	**P=4**	1	9 November 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Alief Samboro, S.T., M.Ds.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menyampaikan suatu ide bentuk dalam media gambar dengan proporsi dan konstruksi yang benar

	CPMK-2	Mahasiswa memahami prinsip geometri dalam penyusunan bangun dasar, bangun kompleks, dan produk
	CPMK-3	Mahasiswa memahami prinsip spasial perspektif ruang dan objek
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menguasai teknik garis dalam membuat gambar produk
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menguasai teknik arsiran dalam membuat gambar produk
	CPMK-6	Mahasiswa mampu menggambar objek sesuai dengan proporsinya
	CPMK-7	Mahasiswa mampu menggambar objek sesuai dengan gelap terang menggunakan prinsip arah datang cahaya dan bayangan

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	v			
CPMK-2		v		
CPMK-3		V		
CPMK-4			v	
CPMK-5			v	
CPMK-6				v
CPMK-7				v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah inti dan dasar yang wajib diikuti oleh mahasiswa semester 1. Di kuliah ini mahasiswa diajarkan menggambar sesuai dengan standar desain produk khususnya dengan media pensil, dimana akan ditekankan mengenai tarikan garis, proporsi objek, ruang perspektif, hingga dasar gambar konstruksi produk industri.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Teori perspektif Teori arah datang cahaya dan bayangan Teknik arsiran Teknik gambar proporsional Teknik gambar konstruktif
Pustaka	**Utama :**

Pipes, Alan, “Drawing for Designer”, Laurence King Publishers, 2007
Erik Olofsson & Klara Sjölén, “Design Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005
Eissen, Koos, & Steur, Roselien, “Sketching : Drawing Technique for Product Designer”, Bis Publisher, 2009
Powell, Dick, “Presentation Techniques: A Guide to Drawing and Presenting Design Ideas”, Little, Brown, 1990

	Waluyohadi, "Gambar Bentuk dan Suasana", Butawarna Publishing, 2015 Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada Sketching: Drawing Techniques for Product Designers - Koos Eissen and Roselien Steur Sketching the Basics - Koos Eissen and Roselien Steur Drawing for Product Designers - Kevin Henry Perspective Made Easy - Ernest Ralph Norling How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments - Scott Robertson and Thomas Bertlin
	Pendukung :
Dosen Pengampu	Waluyohadi, Andhika Estiyono, MY Alief Samboro, Gunanda Tiara, Irna Arlianti, Ahmad Rieskha Harseno
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**	**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**		**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**			
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**		**(7)**	**(8)**
1	Gambar portofolio suasana imaginatif	Mahasiswa dapat melakukan identifikasi proporsi, perspektif, dan kedalaman gambar	Proporsi objek, perspetif, sudut pandang, arsiran	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan :		Waluyohadi, "Gambar Bentuk dan Suasana", Butawarna Publishing, 2015	**2**

				Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	
2	Gambar arsir bangun sederhana	Mahasiswa mampu membuat garis arsir sesuai dengan standar gambar produk	Kerapihan dan konsistensi arsiran	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**2**
3	Gambar perspektif bangun sederhana	Mahasiswa mampu membuat gambar dengan perspektif yang tepat	Perspektif tidak distorsi	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS	**3**

				Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Design Books, Sweden, 2005	
4	Gambar bangun dengan aplikasi cahaya dan bayangan	Mahasiswa mampu menggambar objek dilengkapi arsiran bayangan sesuai arah cahaya	Arsiran tepat sesuai arah cahaya	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**5**
5	Gambar rangkaian objek kompleks modifier	Mahasiswa mampu membuat bangun modifier	Konstruksi awal menyusun bangun modifier	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**2**
6	Gambar rangkaian bangun dasar dan kompleks	Mahasiswa mampu membuat rangkaian bangun modifier	Konstruksi penyusun bangun modifier	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi		Erik Olofsson & Klara Sjölén,	**3**

				Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		“Design Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005	
7	Gambar rangkaian bangun tabung modifier	Mahasiswa mampu membuat modifier dari objek tabung	Tabung tidak distorsi dan konsisten	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, “Design Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**2**
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						**7**
9	Gambar Konstruksi Produk	Mahasiswa mampu membuat gambar konstruksi produk	Produk tepat proporsi	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 meni		Erik Olofsson & Klara Sjölén, “Design Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**7**

10	Gambar konstruksi produk organik	Mahasiswa mampu membuat gambar konstruksi produk organik	Proporsi produk	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**8**
11	Gambar urai produk furnitur	Mahasiswa mampu membuat gambar urai produk furnitur	Kaidah gambar urai, arah sambung, layer komponen	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**6**
12	Gambar urai produk appliance	Mahasiswa mampu membuat gambar urai produk appliance	Kaidah gambar urai, arah sambung, layer komponen	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan :		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design	**6**

				Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Books, Sweden, 2005	
13	Gambar objek Still life	Mahasiswa mampu menggambar berbagai produk	Proporsi antar produk	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**7**
14	Gambar objek dalam ruang interior	Mahasiswa mampu menggambar produk yang terdapat dalam ruangan	Proporsi antar produk, perspektif, arsiran, tarikan garis	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005	**10**
15	Gambar objek eksterior	Mahasiswa mampu menggambar produk di luar ruangan	Proporsi antar produk, perspektif, arsiran, tarikan garis	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode :		Erik Olofsson & Klara Sjölén, "Design	**10**

				Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005	
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**20**

DP234104 DASAR DESAIN 1

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DASAR DESAIN 1	**DP234104**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	T=1	P=4	1	10 November 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Primaditya	Hertina Susandari, ST, MT.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami konsep teoretis estetika normatif, sejarah dan profesi desain produk secara umum.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengaplikasikan elemen elemen dasar desain dwi-matra & tri-matra dalam bentuk komposisi nirmana dwi-matra & tri-matra secara mendalam.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain dalam bentuk komposisi nirmana dwi-matra & tri-matra secara mendalam.

	CPMK-4	Mahasiswa mampu dan terampil menggunakan peralatan manual atau digital pada saat membuat karya nirmana dwimatra dan trimatra.
	CPMK-5	Mahasiswa memiliki ketrampilan presentasi lisan, tulisan dan visual ketika mengkomunikasikan hasil karya nirmana dwimatra dan trimatra.
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-5	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Integrasi teori dan aplikasi estetika formal serta latihan reka bentuk nirmana dwi-matra dan tri-matra
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	· Sejarah, perkembangan, profesi dan tokoh2 desain produk secara umum · Konsep-teori estetika normatif · Elemen desain visual dwi matra: garis, ukuran, bidang, bentuk, warna, tekstur · Elemen desain visual tri-matra: bayangan, volume, massa, kedalaman · Prinsip dasar desain: pengulangan, variasi, keseimbangan, laras, proporsi · Prinsip-teori gestalt · Latihan dan tugas komposisi nirmana dwi-matra · Latihan dan tugas komposisi nirmana tri-matra · Logbook dasar desain 1 · Portofolio dasar desain 1 ·
Pustaka	**Utama :** · Burdek, Bernhard E., Design: The History, Theory and Practice of Product Design, Boston, Birkhauser-Publishers for Architecture, 2005 · Bielefeld, Basic Design Ideas, Boston, Springer, 2007 · Ching, F. D., Architecture: Form, space, and order. John Wiley & Sons. 2014

	· Irawan, Bambang & Priscilla T., Dasar-dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi, 2013 · Masri, Andry., Strategi Visual-Bermain dengan Formalistic dan Semiotic untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain. Yogyakarta : Jalasutra, 2012 · Wong, Wucius, Beberapa Asaa Merancang Dwimatra. Bandung: Penerbit ITB, 1986
	Pendukung :
	Primaditya, Arie K., Ari DK., Composition Two Dimensional of Patra As Taste the Sensitivity on Basic Design, 2017
Dosen Pengampu	Primaditya
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Dasar Desain 1	Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan dasar Desain 1	Mahasiswa dapat menyebutkan lingkup, aturan dan rencana perkuliahan dasar Desain 1	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Burdek, 2005 Bielefeld, 2007	0
2	Mahasiswa mengetahui sejarah, perkembangan, tokoh-tokoh Desain Produk secara umum	Mahasiswa dapat mengingat sejarah dan perkembangan serta tokoh-tokoh Desain Produk	Mahasiswa dapat menuliskan kembali ringkasan sejarah dan perkembangan Desain Produk	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Burdek, 2005 Bielefeld, 2007	5
3	Mahasiswa mengenal teori Estetika Normatif; elemen dan prinsip Dasar Desain	Mahasiswa mengingat elemen dan prinsip Dasar Desain	Mahasiswa dapat menyebutkan elemen dan prinsip Dasar Desain	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012	5

						Wong, 1986	
4	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana dwi-matra garis dan bidang	Mahasiswa dapat mengaplikasikan elemen garis dan bidang pada komposisi nirmana dwi-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana dwi-matra garis dan bidang, dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat komposisi nirmana dwimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
5	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana dwi-matra garis, bidang, warna	Mahasiswa dapat mengaplikasikan elemen garis, bidang dan warna pada komposisi nirmana dwi-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisinirmanadwi-matra garis, bidang dan warna dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat komposisi nirmana dwimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
6	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana dwi-matra garis, bidang, warna, tekstur	Mahasiswa dapat mengaplikasikan elemen garis, bidang, warna dan tekstur pada komposisi nirmana dwi-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana dwi-matra garis, bidang, warna dan tekstur dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat komposisi nirmana dwimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
7	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana patra dwi-matra	Mahasiswa dapat mengaplikasikan elemen dan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana patra dwi-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana patra dwi-matra dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat komposisi nirmana dwimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						8
9	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material kertas	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material kertas mengaplikasikan prinsip dasar desain pada	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matradengan menggunakan material kertas dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	7

		komposisi nirmana tri-matra					
10	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material kertas	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material kertas mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material kertas dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	7
11	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material Tali	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material tali mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material tali dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	8
12	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material Tali	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material tali mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material tali dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	8
13	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material batang	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material batang mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material batang dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	**8**

14	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material batang	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material batang mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material batang dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	**8**
15	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material batang	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material batang mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material batang dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	**8**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**8**

SM234151 MATEMATIKA

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS) **FAKULTAS SAINS DAN ANALITIKA DATA** **DEPARTEMEN MATEMATIKA**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
MATEMATIKA	**SM234151**	SKPB	3	0	*2*	*28 Oktober 2022*

OTORISASI / PENGESAHAN	**Dosen Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ka Prodi**
	Dr. Tahiyatul Asfihani, S.Si, M.Si		Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL 1 *LO 1*	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pondasi matematika yang meliputi murni, terapan dan dasar-dasar komputasi Students are able to identify and explain foundations of mathematics that include pure, applied, and the basic of computing.
	CPL 2 *LO 2*	Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan sederhana dan praktis dengan mengaplikasikan pernyataan matematika dasar,metode dan komputasi. *Students are able to solve simple and practical problems by applying basic mathematical statements, methods and computations.*
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK 1 *CLO 1*	Mahasiswa mampu menerapkan konsep matriks untuk menyelesaikan sistem persamaan linier dan menentukan nilai eigen.

		Students are able to apply matrix concepts to solve a linear equation system and determine the eigen value .
	CPMK 2 *CLO 2*	Mahasiswa mampu menerapkan persamaan atau petidaksamaan serta nilai mutlak. *Students are able to apply equations or inequalities and also absolute value.*
		Students are able to define sinus, cosinus, tangent, and apply trigonometric equation in simplifying /solving trigonometric equation.
	CPMK 5 *CLO 5*	Mampu menurunkan (mendiferensialkan) fungsi explisit, menerapkan aturan rantai, turunan fungsi implisit serta mampumenentukan nilai maks/min untuk fungsi polynomial. *Students are able to differentiate explicit functions, apply chain rule, derivative implicit functions, and able to determine maximum/minimum value of the polynomial function.*
	CPMK 6 *CLO 6*	Mampu menyelesaikan integral menggunakan teorema fundamental kalkulus dan rumus rumus dasar integrasi. *Students are able to solve integral using fundamental calculus theorem and basic integration equation.*
	CPMK 7 *CLO 7*	Mampu menghitung luas bidang datar dan volume benda putar. *Students are able to calculate the area between curves and the volume of area revolution.*
	CPMK 8 *CLO 8*	Mampu memahami geometri. *Students are able to understand geometry.*

	CPL 1 ***LO 1***	**CPL 2** ***LO 2***
CPMK 1 *CLO 1*	√	√
CPMK 2 *CLO 2*	√	√
CPMK 3 *CLO 3*	√	√
CPMK 4 *CLO 4*	√	√
CPMK 5 *CLO 5*	√	√
CPMK 6 *CLO 6*	√	√
CPMK 7 *CLO 7*	√	√
CPMK 8 *CLO 8*	√	√

Diskripsi SingkatMK	Mata kuliah ini membekali mahasiswa konsep matrik, deteminan dan sistem persamaan linier, konsep berpikir matematis dalam penyelesaian masalah-masalah rekayasa, pemodelan, dan lain-lain dalam keteknikan yang berkaitan dengan aplikasi diferensial. Materi perkuliahan lebih ditekankan pada teknik penyelesaian masalah-masalah riil yang dapat diformulasikan ke dalam fungsi satu variabel bebas. Materi perkuliahan meliputi: matrik dan determinan, penyelesaian sistem persamaan linier, nilai Eigen dan vektor Eigen, sistim bilangan riil (keterurutan bilangan riil), fungsi dan gafik, derivatif dan aplikasinya, integral dan aplikasinya pada perhitungan luas bidang datar danvolume benda putar, geometri.
Short Descriptionof Course	*In this course, students will be given matrix concept, determinant and linear equation system, Mathematicssal thinking conception in orderto solve manipulated problems, modeling, etc. in technique that relate to differential application. The course will be focusing on the technique to solve real problems that can be formulated to one independent variable function.* *In this course, student will learn: matrix and determinant, linear equation system, Eigen value and Eigen vector, real number system (realnumber order), functions and graph, derivative and its application, integral and its application the area between curves and the volume of area revolution and geometry.*

Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Matriks: Konsep dasar aljabar matrik, menghitung determinan, invers matrik dengan matrik adjoint atau operasi baris elementer, danpenyelesaian sistem persamaan linier, menentukan nilai eigen dan vector eigen. 2. Sistem Bilangan Riil: Pengertian sistem bilangan riil , aritmatika, perpangkatan, persamaan dan pertidaksamaan. 3. Fungsi & Grafik: Domain, range, fungsi dasar Polinomial, Transenden: eksponensial , logaritma beserta sketsa grafiknya. 4. Trigonometri: Definisi Sinus , cosinus, tangen dan grafik fungsi trigonometri, kesamaan trigonometri , himpunan penyelesaianpersamaan dalam bentur trigonometri. 5. Diferensial/ turunan: Definisi turunan, rumus dasar diferensisasi, aturan rantai, aplikasi maks/min pada fungsi polinomial 6. Integral: Definisi, sifat dasar integral tak tentu, rumus-rumus dasar int tak tentu, integral tak tentu dgn substitusi, integral parsial, integraltertentu dengan Teorema Fundamental Kalkulus_1. 7. Aplikasi Integral: Luas bidang datar, volume benda putar. 8. Geometri: sistim koordinat dua dimensi, garis garis sejajar atau tegak lurus, skala, titik tengah antara 2 titik, Phytagoras, jarak dua titik,skala, irusan kerucut, pencerminan, proyeksi dan sudut.
Course Materials:	1. *Matrix: The basic concept of matrix algebra, calculating determinants, inverse matrices with adjoint matrices or elementary lineoperations, and solving systems of linear equations, determining eigenvalues and eigenvectors.* 2. *Real Number System: Understanding the real number system, arithmetic, power, equality and inequalities.* 3. *Functions & Graphs: Domain, range, basic functions Polynomial, Transcendent: exponential, logarithmic along with graph sketches.*

	4. *Trigonometry: Definition of Sine, cosine, tangent and graph of trigonometric functions, trigonometric equations, set of solving equationsin trigonometric collisions.* 5. *Differential/derivative: Definition of derivative, the derivative with respect to x, chain rule, max/min application to polynomial functions.* 6. *Integral: Definition, the nature of the indefinite integral, the basic formulas of the indefinite int, the integral by substitution, the partialintegral, the definite integral with the Fundamental Theorem Calculus_1.* 7. *Integral Application: The area between curve, the volume of the volume of area revolution.* 8. *Geometry: Two-dimensional coordinate system, parallel or perpendicular lines, scale, midpoint between 2 points, pythagorean, two-point distance, scale, conic alignment, reflection, projection and angle.*
Pustaka ***References***	**Utama/Main:** 1. Tim Dosen - Matematika ITS, Buku Ajar Matematika I FADP , Edisi ke-1 Departemen Matematika ITS, 2018 2. Anton, H. dkk, Calculus, 10-th edition, John Wiley & Sons, New York, 2012.
	Pendukung/ Supporting: 1. Kreyzig, E, Advanced Engineering Mathematicsss, 10-th edition, John Wiley & Sons, Singapore, 2011. 2. Purcell, J, E, Rigdon, S., E., Calculus, 9-th edition, Prentice-Hall, New Jersey, 2006. 3. James Stewart , Calculus, ed.7, Brooks/cole-Cengage Learning, Canada,2012.
Dosen Pengampu: ***Lecturers:***	

Mg Ke- / *Week*	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar(Sub-CPMK) / *Final ability of each learning stafe (ILO)*	Penilaian / *Assessment*	Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa;[Estimasi Waktu] /	Materi Pembelajaran[Pustaka] / *Learning Material*		Bobot Penilai an (%) / *Asses-*	*ment Loa d (%)*
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1, 2	Pengantar Kuliah *Introduction ofLearning*	**Motivasi belajar, menyampaikan RPS, aturan perkuliahan dan sistem penilaian macam Evaluasi danProsentase masing masing evaluasi, Buku Ajar / sumber pustaka** ***Learning motivation, delivering learning plan, lectures rules and assessment systems such as evaluation andpercentage of each evaluation, textbooks / library sources***					

	CPMK 1 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep matriks untuk menyelesaikan sistem persamaan linier dan menentukan nilai eigen. *CLO 1: Students are able to apply matrix concepts to solve a linear equation system and determine the eigenvalue .*	• Ketepatan memahamisifat-sifat matrik , determinan dan menghitung nilai determinan. • Ketepatan dan kemampuan menyelesaikan SPL. • Ketepatan menentukannilai eigen dan vektor eigen. • *The accuracy to understand matrix properties, determinant,and solve determinant value.* • *The accuracy to solveSoLE*	**Tugas-1**: Menyusun rubrik yang berhubungan dengan permasalahan matriks dan determinan. **Tugas-2**: Menyelesaikan tugasdalam bentuk soal essay tentang determinan dan matriks **Quiz 1:** Mengerjakan soal esay determinan, SPL, invers matriks ***Assignment-1*** *Construct a rubric that relate to matrixand determinant problems.* ***Assingment-2***	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 3x2x 50”] [BM : 3x2 x 60”] [PT : 3 x2x 60”] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 3 x2x 50”]* *[SA : 3 x 2x60”]* *[SS : 3 x 2x 60”]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom . *Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	Matriks dan Determinan, Penyelesaia nsistem persamaan linier ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen Matematika ITS** *Matrix and determinant, solving linear equation system.* ***Reference:***	**5**

		• *The accuracy of determining eigen valueand eigen vector.*	*Solving assignments in essay about matrixand determinant.* ***Quiz 1*** *Solving the essay test: determinant, SoLE, and inverse matrix .*			***[1] Lecturer team of ITS Mathematics***	
	Asistensi 1 / *1st Assistence* Latihan soal-soal [TM : 2 x 50”] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50”]*						

3, 4	CPMK 2: Mahasiswa mampu menerapkan persamaan atau petidaksamaan serta nilai mutlak. *CLO 2: Students are able to apply equationsor inequalities and also absolute value.*	• Ketepatan menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan dalam sistem bilangan riil • Ketepatan menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak • *The accuracy of solving equations and inequalitiesin the real number system* • *The accuracy of solving equations and inequalitiesin absolute value*	**Tugas-3**: Menyelesaikan tugasdalam soal esay persamaan dan pertidaksamaan. ***Assignment-3*** *Complete the assignment of equations and inequalities essayproblems.*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 3x2x 50”] [BM : 3x2 x 60”] [PT : 3 x2x 60”] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 3 x2x 50”]* *[SA : 3 x 2x60”]* *[SS : 3 x 2x 60”]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom . *Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	Sistem Bilangan Real, logaritma, nilaimutlak, pertidaksama an , Persamaan garis. ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen - Matematika ITS** **[2] Anton, H** *Real Number System, logarithms, absolute value, Inequalities, the coordinates*	**5**

						planes, line equation. ***Reference :*** ***[1] Lecturer team of ITS Mathematics*** ***[2] Anton, H***	
	ASISTENSI KE 2 / *2nd* ***Assistence***Latihan soal-soal [TM : 2 x 50”] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50”]*						

5	**CPMK 3:** Mampu menggambar grafik fungsi polinomial danfungsi transenden. ***CLO 3:*** *Students are able to draw graphs ofpolynomial functions and transcendent functions.*	• Ketepatan menggambar grafik fungsi polinomial dan fungsi transenden • Ketepatan dalam menentukan invers fungsi. • *The accuracy of graphing polynomial functions and transcendent functions* • *Accuracy in determining the*	**Quiz 2**: Mengerjakan soal esay nilai mutlak, invers fungsi, grafikfungsi. ***Quiz-2*** *Essay on absolute value, inverse functions, and graphfunctions.*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 2x2x 50”] [BM : 2x2 x 60”] [PT : 2x2x 60”] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 2 x2x 50”]* *[SA : 2 x 2x60”]* *[SS : 2 x 2x 60”]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom . *Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	Fungsi dan operasi fungsi,fungsi polinomial, invers fungsi, fungsi transenden dan trigonometri, grafik fungsi ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen Matematika ITS** **[2] Anton, H** **[3] Purcell** *Property and operation functions, polynomial functions, inverse functions, trancendent*	**10**

		inverse of thefunction.				*and trigonometr yfunctions, graph functions.* ***Reference:*** ***[1] Lecturer team of ITS Mathemati cs*** ***[2] Anton, H*** ***[3] Purcell***	

6,7	**CPMK 4:** Mampu mendefinisikan sinus, cosines, tangent, dan megaplikasikan kesamaan trigonometri dalam menyederhanakan/ menyelesaikaan persamaan trigonometri. ***CLO 4: S****tudents are able to define sinus, cosinus, tangent, and apply it to trigonometricequation in simplifying/solving trigonomety equation.*	Ketepatan dalam mendefinisikan sinus, cosines, tangent, dan megaplikasikan kesamaan trigonometri dalam menyederhanakan/ menyelesaikaan persamaantrigonometri. *The accuracy of defining sinus, cosinus, tangent, andapply it to trigonometric equation in simplifying/ solving trigonometry equation.*	**Tugas-5**: Meringkas materikuliah, membuat rubrik. ***Assignment-5*** *Sum up material,making a rubric.*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 3x2x 50”] [BM : 3x2 x 60”] [PT : 3 x2x 60”] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 3 x2x 50”]* *[SA : 3 x 2x60”]* *[SS : 3 x 2x 60”]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom . *Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	Sinus, cosines, tangent, cotangent, secan, cosecan, persamaan trigonometri **Pustaka :** **[1] Tim Dosen - Matematika ITS** **[2] Anton, H** *Sinus, cosinus, tangent, cotangent, secan, cosecan, trigonometry equation.* ***Reference:***	**5**

						[1] Lecturer team of ITS Mathematics [2] Anton, H	
	ASISTENSI KE 3 / 3th *Assistence* Latihan soal-soal [TM : 2 x 50”] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50”]*						
8	**EVALUASI TENGAH SEMESTER / *MID TERM EXAM***						**25**

9, 10	**CPMK 5:** Mampu menurunkan (mendiferensialkan) fungsi explisit, menerapkan aturan rantai, turunan fungsi implisit serta mampu menentukan nilai maks/min untuk fungsipolynomial. ***CLO 5:*** *Students are able to derivating (differentiate) explicit functions, apply chain rule, implicit functionsderivative, and able todetermine*	• Ketepatan dalam mendapatkan Turunan Fungsi, penerapan aturan rantai, menentukan diferensiasi fungsi Implisit. • Ketepatan menentukan titik ekstrim, selang naik,selang turun & kecekungan. • Ketepatan mengaplikasikan turunan untuk menentukan ekstrim relatif , mensketsa grafik Polinomial & fungsi rasional serta masalah grafik lain dan mengaplikasikan masalah maksimum & minimum. • The accuracy of solving derivative functions, application of chain rule, defining implicit functiondifferentiation.	**Tugas-6:** Menyusun ringkasankuliah, mengerjakansoal esay tentang diferensial. ***Assignment-6:*** *sum up material, completing essay about differential.*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 3x2x 50”] [BM : 3x2 x 60”] [PT : 3 x2x 60”] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 3 x2x 50”]* *[SA : 3 x 2x60”]* *[SS : 3 x 2x 60”]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom . *Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	Limit fungsi, kontinuitas, turunan, aplikasi turunan. ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen Matematika ITS** **[2] Anton, H** **[3] Kreyzig** *Limit functions, continuity, the derivative, applications of derivatives.* ***Reference:***	**5**

	maximum/minimum value for a polynomial function.	• *The accuracy of determining extreme point,increasing/ decreasing on the interval and concavity.* • *The accuracy of applying derivatives to determine relative extremes, sketching Polynomial & rational functions and other graph problems andapplying maximum & minimum problems.*				***[1] Lecturer team of ITS Mathematics*** ***[2] Anton, H*** ***[3] Kreyzig***	
	ASISTENSI KE 4 / 4th *Assistence* Latihan soal-soal [TM : 2 x 50”] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50”]*						

11	**CPMK 6:** Mampu menyelesaikan integralmenggunakan teoremafundamental kalkulus dan rumus rumus dasarintegrasi.	• Ketepatan memahami antiturunan, integral tak ten tu,dan rumus-rumus dasarintegral tak tentu. • Ketajaman dalam merumuskan perhitunganintegrasi dengan rumus fundamental Kalkulus.	**Tugas-7:** Menyusun ringkasan kuliah, mengerjakan soal esay	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 2x2x 50”] [BM : 2x2 x 60”] [PT : 2x2x 60”]	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui syncronous / asyncornous di MyITS Classroom .	Integral tak tentu, integrasi dengan substitusi, integrasi parsial, integrasi pecahan rasional, integrasi fungsifungsi trigonometri, teknik integrasiyang lain. ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen Matematika ITS**	**10**

	CLO 6: *students are able to solve integral using fundamental calculus theorem andbasic integration formula.*	• *The accuracy of understanding anti-derivative, improper integral, improper integraland basic formulas of improper integral.* • *The sharpness of formulating integrationcalculation with fundamental calculus formula.*	***Assignment-7:*** *sum up material, completing essay.*	*Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 2 x2x 50"] [SA : 2 x 2x60"] [SS : 2 x 2x 60"]*	*Tutorial activities, exercises and provide assignmentvia synchronous / asynchronous in MyITS Classroom.*	**[2] Anton, H** **[3] James Stewart** *Improper integral, integration with subtitution, partial* integration *of rational functions, trigonometric functions integration, other integration tehcnique.* ***Reference:*** ***[1] Lecturer team of ITS Mathematics*** ***[2] Anton, H*** ***[3] James Stewart***	

12, 13	**CPMK 7:** Mampu menghitung luas bidangdatar dan volume bendaputar	• Ketepatan dalam menghitung luas bidangdatar. • Ketepatan dalam menghitung volume bendaputar.	**Tugas-8:** Mengerjakan soalesay **Quiz 3:** Soal esay tentang luasan dan volumebenda putar.	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 3x2x 50”] [BM : 3x2 x 60”] [PT : 3 x2x 60”]	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui: Sinkronus/ asinkronus di MyITS Classroom	Aplikasi integral tertentu: Luas antara dua kurva dan menghitung volume benda putar.	**5**

	CLO 7: *Students are able to calculate the area between curve andthe volume of area revolution.*	• *The accuracy of calculating The areabetween curve.* • *The accuracy of calculating the volume ofarea revolution.*	***Assignment-8:*** *Completing essay* ***Quiz 3****:* *Essay test about Thearea between curve and the volume of area revolution.*	*Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 3 x2x 50"]* *[SA : 3 x 2x60"]* *[SS : 3 x 2x 60"]*	*Tutorial activities, exercises, and assignments via Synchronous /asynchronous at MyITS Classroom*	***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen -MatematikaITS** **[2] Anton, H** *Application of Integral: The area between curve and the volume of area revolution* ***Reference:*** ***[1] Lecturer team of ITS Mathematics*** ***[2] Anton, H***	
	ASISTENSI KE 5 / 5th *Assistence* Latihan soal-soal [TM : 2 x 50"] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50"]*						

14	**CPMK 7:** Mampu menghitung panjang suatu kurva pada bidangdan luas permukaan benda putar ***CLO7 :*** *Student are able to calculate the*	• Ketepatan dalam menghitung panjang suatukurva • Ketepatan dalam menghitung luas permukaan benda putar	**Tugas-9:** Mengerjakan soalesay.	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 1x2x 50”] [BM : 1x2 x 60”] [PT : 1x2x 60”]	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui: Sinkronus/ asinkronus di MyITS Classroom	Aplikasi integral tertentu: Panjang kurvadan luas permukaan benda putar ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen -MatematikaITS** **[2] Anton, H**	

	length of a curve in the plane and the surface area of a rotating object	*• Accuracy in calculating thelength of a curve* *• Accuracy in calculating thesurface area of rotating objects*	***Assignment-9:*** *completing essay.*	*Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 1 x2x 50"]* *[SA : 1 x 2x60"]* *[SS : 1 x 2x 60"]*	*Tutorial activities, exercises, and assignments via* *Synchronous/ asynchronous at MyITS Classroom*	*Application of Integral: The length of a curve and the surface area of rotating objects*	
	ASISTENSI KE 6 / 6th *Assistence* Latihan soal-soal [TM : 2 x 50"] *Practice- Exercises [FF : 2 x 50"]*						

15	**CPMK 8:** Mampu memahami geometri. ***CLO 8*** *: student are able to understand geometry.*	• Ketepatan dalam memahami Irisan kerucut. • Ketepatan dalam menentukan pencerminan, pergeseran, proyeksi dan sudut • *The accuracy of understanding cone slice* • *The accuracy of mirroring,shifting, projection, and angles.*	**Tugas-10:** Mengerjakan soalesay. ***Assignment-10:*** *completing essay.*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas [TM : 2x2x 50"] [BM : 2x2 x 60"] [PT : 2x2x 60"] *Tutorial activities, exercises and provide assignment .[FF : 2 x2x 50"]* *[SA : 2 x 2x60"]* *[SS : 2 x 2x 60"]*	Kuliah, latihan soal-soal serta memberikan soaltugas melalui: Sinkronus/ asinkronus di MyITS Classroom *Tutorial activities, exercises, and assignments via* *Synchronous /asynchronous at MyITS Classroom*	Irisan kerucut, pencerminan, pergeseran dan proyeksi ***Pustaka :*** **[1] Tim Dosen Matematika ITS** **[2] Purcell** **[3] James Stewart** *Cone slice, mirroring, shifting, projection.* ***Reference:*** ***[1] Lecturer team of ITS Mathematics*** ***[2] Anton, H*** ***[3] James Stewart***	**5**
16	**EVALUASI AKHIR SEMESTER/ FINAL EXAM**						**25**

DP234205 GAMBAR TEKNIK

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
GAMBAR TEKNIK	**DP234205**	Kajian Desain dan Faktor manusia	T=1	P=2	2	17 November 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memahami integrasi gambar teknik dalam sebuah proses desain
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memvisualisasikan benda produk secara dua dimensi dan tiga dimensi dengan teknik sketsa cepat
	CPMK-3	Mahasiswa mampu dan terampil menggunakan peralatan manual untuk membuat gambar teknik
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat gambar teknik produk sederhana dan notasi sesuai dengan standard ISO/ANSI

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-8
CPMK-1	V	
CPMK-2	V	V

		CPMK-3	V	V
		CPMK-4	V	V
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah dasar yang bertujuan untuk mengasah kemampuan spasial mahasiswa, membaca dan membuat gambar teknik secara manual serta memberikan wawasan mengenai integrasi gambar teknik pada sebuah proses desain.			
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	· Proyeksi majemuk · Proyeksi pandangan tunggal · Potongan · Gambar Detail · Notasi dimensi dan arsir · Gambar Urai · Gambar Komponen · Keterangan Material · Pandangan Tambahan			
Pustaka	**Utama :**			
	● Bertoline, Gary R, 2002, *Introduction to Graphic Communications for Engineers,* Edisi ke-2, Mc Graw Hill, New York ● Simmons, C, Maguire, Dennis, Phelps, Neil, 2012, *The Manual of Engineering Drawing: A Guide to ISO and ASME Standards*, Elsevier			
	Pendukung :			
	● Giesecke, Frederick E, 2001, *Gambar Teknik* (Jilid 1), Penerbit Erlangga, Jakarta ● Giesecke, Frederick E, 2001, *Gambar Teknik* (Jilid 2), Penerbit Erlangga, Jakarta ● Madsen, David A dan Madsen, David P, 2012, *Engineering Drawing & Design*, 5th Edition, Delmar Cengage Learning			
Dosen Pengampu	Hertina Susandari, S.T., M.T.			
Matakuliah syarat	Tidak ada			

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	• Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Gambar Teknik • Mahasiswa mengetahui macam dan fungsi peralatan gambar manual • Mahasiswa mengetahui satuan ukuran Sistem Internasional (SI) dan Satuan Amerika (ANSI) yang digunakan pada Gambar Teknik	• Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Gambar Teknik • Mahasiswa dapat mengingat macam dan fungsi peralatan gambar manual. • Mahasiswa dapat mengingat satuan ukuran SI dan Standard	• Mahasiswa dapat menyebutkan lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Gambar Teknik • Mahasiswa dapat menyebutkan macam dan fungsi peralatan gambar manual • Mahasiswa dapat menyebutkan perbedaan satuan ukuran SI dan Standard Amerika pada Gambar Teknik	Kuliah dan pretest. 150 menit		Bertoline, 2002 Simmons et al, 2012	0

		Amerika yang digunakan pada Gambar Teknik dengan tepat					
2	• Mahasiswa memahami tipe dan penggunaan garis • Mahasiswa mampu menggambar garis dari ukuran dan sudut tertentu menggunakan instrumen gambar	• Mahasiswa dapat menjelaskan tipe dan penggunaan garis • Mahasiswa dapat menggambar garis dari ukuran dan sudut tertentu menggunakan instrumen gambar dengan baik dan benar	• Mahasiswa dapat menjelaskan tipe dan penggunaan garis dengan tepat • Mahasiswa dapat menggambar garis dari ukuran dan sudut tertentu menggunakan instrumen gambar dengan rapi, akurat dan sesuai ketentuan. **Bentuk:** Diskusi Non tes Penugasan	Kuliah dan diskusi. 50 menit Responsi dan Praktek. 100 menit		Giesecke, 2001, Jilid 1	5

3	• Mahasiswa mengetahui jenis skala arsitek, skala insinyur dan skala metrik • Mahasiswa mampu membuat sketsa teknik benda dua atau tiga dimensi menggunakan teori proyeksi	• Mahasiswa dapat mengingat jenis skala arsitek, skala insinyur dan skala metrik • Mahasiswa mampu membuat sketsa teknik benda dua atau tiga dimensi menggunakan teori proyeksi dengan baik dan benar	• Mahasiswa dapat menyebutkan jenis skala arsitek, skala insinyur dan skala metrik • Mahasiswa mampu membuat sketsa teknik benda dua atau tiga dimensi menggunakan teori proyeksi dengan rapi, akurat dan sesuai ketentuan **Bentuk:** Diskusi Non tes Penugasan	Kuliah dan diskusi. 50 menit Responsi dan Praktek 100 menit		Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 1	5
4,5,6	• Mahasiswa memahami konsep proyeksi majemuk menurut standard ISO/ ANSI	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep proyeksi majemuk menurut	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep proyeksi majemuk menurut standard ISO/	Kuliah dan diskusi. 50 menit		Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 1	15

		standard ISO/ ANSI	ANSI secara komprehensif				
	• Mahasiswa dapat menerapkan konsep proyeksi majemuk ke dalam bentuk gambar	• Mahasiswa dapat menggambar proyeksi majemuk menurut standard ISO/ANSI dengan tepat	• Mahasiswa dapat menggambar proyeksi majemuk menurut standard ISO/ANSI dengan rapi, akurat dan benar **Bentuk:** Diskusi Non tes Penugasan	Responsi dan Praktek 100 menit			
7,8,10	• Mahasiswa memahami konsep gambar potongan dan notasi • Mahasiswa dapat menerapkan	• Mahasiswa mampu menjelaskan konsep gambar potongan dan notasi • Mahasiswa dapat membuat	• Mahasiswa mampu menjelaskan konsep gambar potongan dan notasi secara komprehensif • Mahasiswa dapat membuat	Kuliah dan diskusi. 50 menit Responsi dan Praktek 100 menit		Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 1	15

	konsep gambar potongan dan notasi ke dalam bentuk gambar	gambar potongan dan notasi dengan baik dan benar	gambar potongan dan notasi dengan rapi, akurat dan sesuai ketentuan **Bentuk:** Diskusi Non tes Penugasan				
9	EVALUASI TENGAH SEMESTER						20
11, 12	• Mahasiswa memahami konsep gambar pandangan tunggal • Mahasiswa dapat menerapkan konsep gambar pandangan tunggal ke dalam bentuk gambar	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep gambar pandangan tunggal • Mahasiswa dapat membuat gambar pandangan tunggal dengan baik dan benar	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep gambar pandangan tunggal secara komprehensif • Mahasiswa dapat membuat gambar pandangan tunggal dengan rapi, akurat dan sesuai ketentuan	Kuliah dan diskusi. 50 menit Responsi dan Praktek 100 menit		Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 2	10

13,14	Mahasiswa mengetahui penerapan gambar teknik pada produk sederhana menggunakan standard ISO/ ANSI	Mahasiswa dapat mereproduksi gambar teknik pada produk sederhana dengan baik dan benar	Mahasiswa dapat mereproduksi gambar teknik pada produk sederhana dengan rapi, akurat dan sesuai ketentuan **Bentuk:** Diskusi Non tes Penugasan	Responsi dan Praktek 150 menit	Responsi dan Praktek 150 menit	Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 1	10
15, 16	Mahasiswa dapat menerapkan aturan gambar teknik dengan metode *reverse engineering* dari produk sederhana sesuai standard ISO/ ANSI	Mahasiswa dapat membuat gambar teknik dengan metode *reverse engineering* dari produk sederhana	Mahasiswa dapat membuat gambar teknik dari produk sederhana dengan rapi, akurat dans sesuai ketentuan **Bentuk:** Diskusi Non tes Tugas Besar	Responsi dan Praktek 150 menit	Responsi dan Praktek 150 menit	Bertoline, 2002 Madsen, 2012 Simmons et al, 2012 Giesecke, 2001, Jilid 1	20

DP234206 PENULISAN ILMIAH

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PENULISAN ILMIAH	**DP234206**	Manajemen Desain dan Bisnis Produk	**T=1**	**P=1**	2	08 November 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	Irna Arlianti, S.T., M.Ds.	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami teori penyusunan karya tulis ilmiah, (C2, A2, P2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan teknik mensadur pustaka dengan teknologi yang relevan sesuai dengan etika ilmiah (C3, A4, P3)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan etika dan standarisasi penulisan ilmiah (C2, A2, P2)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menyusun proposal karya tulis ilmiah dalam konteks perancangan (C4, P4, A4)
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-7	CPL-8
CPMK-1	V		V		
CPMK-2	V	V	V	V	
CPMK-3	V	V			V
CPMK-4	V	V	V		
CPMK-5	V	V	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Teknik menyampaikan ide, masalah dan kebutuhan di dunia desain produk secara tertulis menurut kaidah ilmiah sehingga mahasiswa memiliki kemampuan berpikir sistematis serta mampu menyusun karya tulis ilmiah berbasis perancangan
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Penulisan Artikel Ilmiah Sederhana 2. Telusur Pustaka dan Sitasi 3. Etika Penulisan Ilmiah 4. Penyusunan Proposal
Pustaka	**Utama :**
	1. Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya. 2. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

	Pendukung :
	1. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami teori penyusunan karya tulis ilmiah, (C2, A2, P2)	Ketepatan mengidentifikasi perbedaan struktur penulisan, karakter, cara penyajian informasi pada makalah, artikel, laporan tugas akhir	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** • Self-directed learning **Penugasan :** Mengidentifikasi perbedaan jenis karya tulis di lingkup desain produk (makalah, artikel, laporan tugas akhir) – (Tugas 1) **Estimasi waktu :** 1x2x50’	Penjelasan mengenai komponen organisasi karya tulis ilmiah (makalah, artikel, laporan tugas akhir)	**Penulisan Artikel Ilmiah Sederhana -** “Pengantar Jenis Karya Tulis Ilmiah” **Pustaka :** Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.	**5**

2, 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)	Ketepatan penyampaian secara tertulis : latar belakang, urgensi masalah, identifikasi masalah dan batasan secara sistematis ilmiah	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematis **Teknik :** non tes	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat pendahuluan dari judul kuliah perancangan (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'	• Penjelasan mengenai struktur penulisan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah • Mahasiswa menyusun pendahuluan karya tulis ilmiah	**Penulisan Artikel Ilmiah Sederhana –** "Penulisan Pendahuluan Karya Tulis Ilmiah Berbasis Perancangan" **Pustaka :** 1. Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya. 2. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.	**10**
4, 5	Mahasiswa mampu menerapkan teknik mensadur pustaka dengan teknologi yang relevan sesuai dengan etika ilmiah (C3, A4, P3)	Otentifikasi kalimat parafrase, ketepatan penulisan sitasi dan daftar pustaka sesuai kaidah penulisan ilmiah	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, struktur kalimat, kerapian **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Tutorial **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat literature review dari artikel bertema desain produk (tugas 3) **Estimasi waktu :**	• Mahasiswa berlatih memparafrase pustaka • Mahasiswa praktek menulis sitasi dan daftar pustaka otomatis serta inventarisasi pustaka	**Telusur Pustaka dan Sitasi** - "Teknik Parafrase, Penulisan Sitasi dan Daftar Pustaka" **Pustaka :** 1. Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya. 2. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis*	**10**

				2x2x50’		*Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.	
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)	Ketepatan penyampaian secara tertulis : Hierarki sub judul teori, otentifikasi kalimat parafrase dan penulisan sitasi + daftar pustaka	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, otentifikasi **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Tutorial Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat kerangka teori dari judul kuliah perancangan (Tugas 4) **Estimasi waktu :** 1x2x50’	• Penjelasan struktur kerangka teori karya tulis ilmiah • Mahasiswa menyusun kerangka teori berdasarkan judul perancangan	**Telusur Pustaka dan Sitasi** - “Penulisan Kerangka Teori Karya Tulis Ilmiah Berbasis Perancangan” **Pustaka :** Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.	**10**
7	Mahasiswa mampu menjelaskan etika dan standarisasi penulisan ilmiah (C2, A2, P2)	Kedalaman ulasan / kritik terhadap kasus pelanggaran etika penulisan ilmiah	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kritis **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** mempresentasikan hasil diskusi contoh kasus pelanggaran etika penulisan ilmiah (Tugas 5)	Diskusi studi kasus contoh etika penulisan artikel ilmiah	**Etika Penulisan Ilmiah** – “Pengantar Etika Penulisan Ilmiah” **Pustaka :** Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya.	**5**

				Estimasi waktu : 1x2x50’			
8	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)	Ketepatan penyajian informasi metodologi penelitian berbasis perancangan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematis **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat metodologi penelitian dari judul kuliah perancangan (Tugas 6) **Estimasi waktu :** 1x2x50’	• Penjelasan bagan metodologi penelitian • Mahasiswa menyusun metodologi penelitian berdasarkan judul perancangan	**Penulisan Artikel Ilmiah Sederhana** – “Penulisan Metodologi Penelitian Berbasis Perancangan” **Pustaka :** 1. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta. 2. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.	**10**
9	**Evaluasi Tengah Semester**						
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)	Ketepatan menyusun abstrak yang informatif, sistematis dan ilmiah	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematis **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :**	Penjelasan mengenai struktur penulisan abstrak sebagai komponen artikel	**Penulisan Artikel Ilmiah Sederhana** – “Merangkai Abstrak pada Artikel Desain Produk” **Pustaka :** 1. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen*	**10**

				membuat abstrak dari konten perancangan (Tugas 7) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		*Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta. 2. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.	
11	Mahasiswa mampu menyusun proposal karya tulis ilmiah dalam konteks perancangan (C4, P4, A4)	Inovasi ide penulisan proposal PKM	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kreativitas **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Responsi **Metode :** Group project **Penugasan :** membuat ideasi alternatif judul proposal PKM dalam bentuk mindmap (Tugas 8) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Penyusunan Proposal –** "Brief dan Ideasi Penulisan Proposal PKM" **Pustaka :** Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya.	**5**
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen penulisan ilmiah (C2, A3, P3)	Ketepatan memahami proses / alur perancangan secara linear	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :**	Penjelasan mengenai alur perancangan pada desain produk	**Penyusunan Proposal –** "Identifikasi Alur Perancangan Pada Project Kuliah Desain Produk"	**5**

			Bentuk : Non tes	Case based learning **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Pustaka :** Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.	
13-15	Mahasiswa mampu menyusun proposal karya tulis ilmiah dalam konteks perancangan (C4, P4, A4)	Ketepatan penyusunan proposal sesuai kaidah ilmiah ; penyampaian usulan proposal informatif	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kreativitas **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Responsi Seminar **Metode :** Group project **Penugasan :** membuat proposal PKM bertema desain produk (Tugas 9) **Estimasi waktu :** 3x2x50'	Asistensi, penilaian dan review penyusunan proposal PKM berbasis perancangan	**Penyusunan Proposal –** "Penulisan Proposal PKM berbasis Desain Produk" **Pustaka :** 1. Dj, O.S. (2021). *Skills and Strategies for Academic Writing*. Bandung: Yrama Widya. 2. Gani, E. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta. 3. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications. 4. Panduan PKM (2022)	**30**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**100**

DP234207 GAMBAR PRODUK 2

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
GAMBAR PRODUK 2	**DP234207**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T=1**	**P=4**	1	9 November 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Alief Samboro, S.T., M.Ds.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengolah ide desain menggunakan media sketsa dan gambar
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menggambar proporsi tubuh manusia dengan tepat
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menguasai teknik render produk menggunakan warna
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menguasai teknik sketsa produk manual dengan cepat
	CPMK-5	Mahasiswa mampu mengexplorasi penggunaan berbagai media dalam menggambar sketsa produk
	CPMK-6	Mahasiswa mampu menggambar objek sesuai dengan visualisasi materialnya
	CPMK-7	Mahasiswa mampu menyampaikan suatu ide desain dalam media gambar presentasi
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	v			
CPMK-2		v		
CPMK-3			v	
CPMK-4			v	
CPMK-5			v	
CPMK-6				v
CPMK-7				v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah inti dan dasar yang wajib diikuti oleh mahasiswa semester 2. Di kuliah ini mahasiswa diajarkan menggambar sesuai dengan standar desain produk khususnya dengan media pulpen dan ilustrator berwarna untuk mendapakan visualisasi warna dan tekstur produk. Obyek yang digambar mulai dari anatomi manusia sebagai pengguna produk dan desain produk dalam bentuk portofolio final.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Gambar render produk dengan material reflective krom Gambar render produk dengan material kayu Gambar render produk dengan material tekstil Gambar render tekstur produk Gambar proporsi manusia

	Gambar operasional produk Eksplorasi media gambar Poster produk
Pustaka	**Utama :**
	Pipes, Alan, “Drawing for Designer”, Laurence King Publishers, 2007 Erik Olofsson & Klara Sjölén, “Design Sketching”, KEEOS Design Books, Sweden, 2005 Eissen, Koos, & Steur, Roselien, “Sketching : Drawing Technique for Product Designer”, Bis Publisher, 2009 Powell, Dick, “Presentation Techniques: A Guide to Drawing and Presenting Design Ideas”, Little, Brown, 1990 Waluyohadi, "Gambar Bentuk dan Suasana", Butawarna Publishing, 2015 Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada Sketching: Drawing Techniques for Product Designers - Koos Eissen and Roselien Steur Sketching the Basics - Koos Eissen and Roselien Steur Drawing for Product Designers - Kevin Henry Perspective Made Easy - Ernest Ralph Norling How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments - Scott Robertson and Thomas Bertling
	Pendukung :
Dosen Pengampu	Waluyohadi, Andhika Estiyono, MY Alief Samboro, Gunanda Tiara, Irna Arlianti, Ahmad Rieskha Harseno
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**

1	Perkenalan media ilustrator, bangun dasar, efek material	Mahasiswa dapat melakukan identifikasi alat gambar dan dasar pewarnaan	Kecepatan gambar	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada	**2**
2	Anatomi manusia berdiri, laki-laki, wanita, dewasa, anak, tampak depan, samping	Mahasiswa mampu menggambar manusia secara proporsional	Ketepatan proporsi manusia	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada	**2**
3	Anatomi manusia berjalan	Manusia mampu menggambar manusia bergerak	Ketepatan proporsi dan kerangka dasar manusia	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning		Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to	**3**

				Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Refined - Andres Parada	
4	Anatomi manusia mendorong dan menarik	Mahasiswa mampu menggambar manusia beraksi	Ketepatan gestur tubuh manusia	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada	**5**
5	Anatomi manusia duduk	Manusia mampu menggambar manusia duduk	Ketepatan gestur tubuh manusia	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Figure Drawing For All It's Worth - Andrew Loomis Product Sketches: From Rough to Refined - Andres Parada	**2**
6	Ilustrasi fashion	Manusia mampu	Ketepatan gambar proporsi manusia	Bentuk :		Erik Olofsson & Klara Sjölén,	**3**

		menggambar manusia dengan busana tertentu		Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		"Design Sketching", KEEOS Design Books, Sweden, 2005 Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	
7	Pengenalan ilustrator berwarna, obyek sepatu	Mahasiswa dapat menggambar sepatu dengan visualisasi material	Ketepatan render produk tekstil	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	**2**
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						**7**
9	Merender desain produk setrika	Mahasiswa dapat menggambar render produk	Ketepatan render produk plastik	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode :		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product	**7**

		setrika berwarna		Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Designer", Bis Publisher, 2009	
10	Merender desain produk hairdryer	Mahasiswa dapat menggambar render produk hairdryer berwarna	Ketepatan render produk material mengkilap	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	**8**
11	Merender desain produk mebel	Mahasiswa mampu menggambar render produk kursi	Ketepatan render produk material kayu	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	**6**

12	Merender desain produk sepeda motor	Mahasiswa dapat merender produk otomotif sepeda motor	Ketepatan proporsi, warna, material	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	**6**
13	Merender desain produk mobil	Mahasiswa mampu menggambar produk otomotif besar	Ketepatan proporsi, warna, material	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Eissen, Koos, & Steur, Roselien, "Sketching : Drawing Technique for Product Designer", Bis Publisher, 2009	**7**
14	Porto folio desain produk : ideasi dan gambar tampak	Mahasiswa mampu melakukan ideasi produk	Kecepatan gambar, pola pikir ortografis	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning		Powell, Dick, "Presentation Techniques: A Guide to Drawing and Presenting Design Ideas", Little, Brown, 1990	**10**

				Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit			
15	Porto folio desain produk : gambar perspektif dan gambar urai	Mahasiswa dapat menentukan ide konsep melalui gambar	Kemampuan pemilihan desain final	Bentuk : Kuliah, responsi, diskusi Metode : Case based learning Penugasan : Praktek menggambar Estimasi waktu : 150 menit		Powell, Dick, “Presentation Techniques: A Guide to Drawing and Presenting Design Ideas”, Little, Brown, 1990	**10**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**20**

DP234208 DASAR DESAIN 2

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DASAR DESAIN 2	**DP234208**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	T=1	P=4	2	10 November 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Primaditya	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami karakter material, proses desain, konsep fungsi
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengaplikasikan elemen elemen dasar desain dwi-matra & tri-matra dalam bentuk komposisi nirmana dwi-matra & tri-matra secara mendalam.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain dalam bentuk komposisi nirmana dwi-matra & tri-matra secara mendalam.

	CPMK-4	Mahasiswa mampu dan terampil menggunakan peralatan manual atau digital pada saat membuat karya nirmana dwimatra dan trimatra.
	CPMK-5	Mahasiswa memiliki ketrampilan presentasi lisan, tulisan dan visual ketika mengkomunikasikan hasil karya nirmana dwimatra dan trimatra.
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	integrasi teori & latihan aplikasi estetika, reka bentuk tri-matra serta pengenalan perancangan benda produk dengan aspek fungsi sederhana.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	· Elemen desain visual : garis, ukuran, bidang, bentuk, warna, tekstur, bayangan, volume, massa, kedalaman · Prinsip dasar desain: pengulangan, variasi, keseimbangan, laras, proporsi · Eksplorasi karakter material sesuai denga aspek fungsi yang telah ditentukan · Pengenalan karakter material secara umum · Proses desain dan aspek fungsi pada benda produk secara umum · Latihan dan tugas komposisi nirmana tri-matra · Latihan dan tugas merancang benda produk sederhana · Logbook dasar desain 2 · Portofolio dasar desain 2 .
Pustaka	**Utama :**
	· Burdek, Bernhard E., Design: The History, Theory and Practice of Product Design, Boston, Birkhauser-Publishers for Architecture, 2005 · Bielefeld, Basic Design Ideas, Boston, Springer, 2007 · Lidwell, William, Universal Principles of Design, USA: Rockport Publishers, 2003 · Lawson, Bryan, How Designers Think, London, The Architectural Press Ltd · Williams, Christopher, Origin Form, New York, Architectural Book Publishing Company, 1981

	· Masri, Andry., Strategi Visual-Bermain dengan Formalistic dan Semiotic untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain. Yogyakarta : Jalasutra, 2012 · Wong, Wucius, Beberapa Asaa Merancang Triimatra. Bandung: Penerbit ITB, 1986 **Pendukung :** -
Dosen Pengampu	Primaditya
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Dasar Desain 2	Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan dasar Desain 2	Mahasiswa dapat menyebutkan lingkup, aturan dan rencana perkuliahan dasar Desain 2	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Burdek, 2005 Bielefeld, 2007	0
2	Mahasiswa mengetahui macam, karakter dan properti material serta aspek fungsi dan proses desain produk secara umum	Mahasiswa dapat mengingat macam, karakter dan properti material serta aspek fungsi dan proses desain produk secara umum	Mahasiswa dapat menuliskan kembali ringkasan macam, karakter dan properti material serta aspek fungsi dan proses desain produk secara umum	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Burdek, 2005 Bielefeld, 2007	5
3	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material komposit	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan	Kuliah, responsi, diskusi.		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012	5

	melakukan eksplorasi material komposit	mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	material komposit dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Wong, 1986	
4	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material komposit	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material komposit mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material komposit dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
5	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material campur	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material campur mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material campur dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
6	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material campur	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material campur mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material campur dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5
7	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material tali	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda		Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	5

	dengan menggunakan material tali	menggunakan material tali	dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	produk sederhana 150 menit			
8	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material tali	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material tali	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material tali dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	7
9	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						8
10	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	7
11	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material batang dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	7
12	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material komposit	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material komposit	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	8

			komposit dengan baik dan sesuai dengan ketentuan				
13	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material komposit	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material komposit	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material komposit dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	8
14	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material campur	Mahasiswa dapat merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material campur	Mahasiswa mampu merancang benda produk dengan aspek fungsi sederhana dengan menggunakan material campur dengan baik dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat benda produk sederhana 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	**8**
15	Mahasiswa mampu membuat komposisi tri-matra dengan melakukan eksplorasi material campur	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi material campur mengaplikasikan prinsip dasar desain pada komposisi nirmana tri-matra	Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana tri-matra dengan menggunakan material campur dengan rapih dan sesuai dengan ketentuan	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktek membuat komposisi nirmana trimatra. 150 menit		Bielefeld, 2007 Ching, 2014 Irawan, 2013 Masri, 2012 Wong, 1986	**8**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**8**

DP234309 METODE DESAIN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
METODE DESAIN			**T = ?**	**P= ?**	3	24 Januari 2023
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	● Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D		Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memahami langkah-langkah menyusun konsep desain
	CPMK-2	Mahasiswa memahami langkah-langkah mengkomunikasikan konsep dan spesifikasi desain
	CPMK-3	Mahasiswa memahami langkah-langkah untuk melakukan kolaborasi dalam bidang kerja yang multi disiplin dengan memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan desainnya.
	CPMK-4	Mahasiswa memahami konsep teoretis desain
	CPMK-5	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip metodologi desain
	CPMK-6	Mahasiswa memahami konsep user centered design

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	V	V	V	V	V
CPMK-2			V		V
CPMK-3	V	V	V	V	
CPMK-4			V	V	V
CPMK-5					V
CPMK-6			V	V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Metode Desain merupakan mata kuliah penunjang mata kuliah perancangan agar mahasiswa memahami proses desain dan mengetahui berbagai teknik yang perlu diambil dalam perancangan produk, mulai dari konseptualisasi, penyelesaian permasalahan desain, Design Thinking: mulai fase ideation (untuk mencari ide sebanyak-banyaknya) dan fase implementation (termasuk dalam pengambilan keputusan desain) serta faktor-faktor yang mempengaruhi desain.
Bahan Kajian:	1. Definisi Desain Produk dan posisinya dalam rumpun keilmuan serta perkembangannya dari masa ke masa 2. Tantangan dalam proses desain

Materi Pembelajaran	3. Apresisasi dan identifikasi konsep produk 4. Metode pemecahan masalah 5. Design thinking 6. Identifikasi permasalahan 7. Brainstorming dan random input 8. Analisis Metode dalam Ideasi 9. Analisis Emotional Design dan Four Pleasures 10. User Testing dan Prototyping 11. Presentasi dan kemampuan komunikasi
Pustaka	**Utama :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 3. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer **Pendukung :** 1. Hoffmann, A. R. (2019). *Sketching as Design Thinking*. Routledge. 2. Kamrani, A. K., Azimi, M., & Al-Ahmari, A. M. (Eds.). (2013). *Methods in Product Design: New Strategies in Reengineering*. CRC Press. 3. Rizzi, C., Andrisano, A. O., Leali, F., Gherardini, F., Pini, F., & Vergnano, A. (2019). Design tools and methods in industrial engineering. In *Conference proceedings ADM* (p. 107).
Dosen Pengampu	Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi sumber masalah dalam sebuah studi kasus kejadian dan/atau produk eksisting	Mahasiswa mampu menguraikan rincian langkah-langkah pencarian permasalahan menggunakan mind mapping secara detail dan komprehensif sesuai dengan wawasan dan data yang diperoleh	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Diskusi Pencarian informasi dan data sekunder **Penugasan :** Identifkasi produk **Estimasi waktu :** 1x2x50'	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Kamrani, A. K., Azimi, M., & Al-Ahmari, A. M. (Eds.). (2013). *Methods in Product Design: New Strategies in Reengineering*. CRC Press. 3. Rizzi, C., Andrisano, A. O., Leali, F., Gherardini, F., Pini, F., & Vergnano, A. (2019). Design tools and methods in industrial engineering. In	**2.5**

						Conference proceedings ADM (p. 107).	
2	Mahasiswa mampu menganalisis aspek estetika, kenyamanan dan keselamatan pengguna pada suatu produk	Mahasiswa mengenali dan mengetahui berdasarkan data yang diperoleh untuk menilai dan mengategorisasi jenis/tipe, fungsi, karakteristik dan pengguna produk studi kasus	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Diskusi Pencarian informasi dan data sekunder **Estimasi waktu :** 1x2x50'	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Kamrani, A. K., Azimi, M., & Al-Ahmari, A. M. (Eds.). (2013). *Methods in Product Design: New Strategies in Reengineering*. CRC Press. 3. Rizzi, C., Andrisano, A. O., Leali, F., Gherardini, F., Pini, F., & Vergnano, A. (2019). Design tools and methods in industrial engineering. In *Conference proceedings ADM* (p. 107).	**2.5**

3	Mahasiswa mampu mensintesis kebutuhan dari hasil analisis	Mahasiswa mendapatkan poin-poin hasil analisis dalam bentuk Design Requirement & Objectives	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Tugas	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Discovery learning **Penugasan :** Kompilasi hasil analisis (DRnO) **Estimasi waktu :** 1x2x50'	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Kamrani, A. K., Azimi, M., & Al-Ahmari, A. M. (Eds.). (2013). *Methods in Product Design: New Strategies in Reengineering*. CRC Press. 3. Rizzi, C., Andrisano, A. O., Leali, F., Gherardini, F., Pini, F., & Vergnano, A. (2019). Design tools and methods in industrial engineering. In *Conference proceedings ADM* (p. 107).	**5**
4	Mahasiswa mampu mempresentasikan desain secara	Mahasiswa mampu	**Kriteria :** Ketepatan dan kepekaan	**Bentuk :** Presentasi lisan/tulisan	-	**Pustaka :**	**5**

	lisan, tulisan, dan multimedia dalam bentuk abstraksi dan visual, secara detil fungsinya	menyajikan hasil analisis, sintesis dan usulan pemecahan masalah sementara	**Bentuk :** Non tes	**Metode :** Case based learning **Penugasan :** Presentasi desain **Estimasi waktu :** 1x2x50'		1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 3. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	
5	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi dan peralatan yang berkaitan dengan representasi desain secara multi-dimensional (2D dan 3D), dalam pengembangan desain.	Mahasiswa mengaplikasikan usulan pemecahan masalah sementara menggunakan media yang representatif yang mampu mengomunikasi	**Kriteria :** Ketepatan, representatif **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Memberikan contoh desain/Membuat alternatif desain	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B.	**5**

		kan gagasan pemecahan masalah		**Estimasi waktu :** 1x2x50’		(2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 3. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	
6	Mahasiswa mampu menyajikan alternatif ide desain awal pemecahan masalah	Mahasiswa menyajikan beberapa alternatif pemecahan masalah dengan detail dan variasi dalam aspek estetika, fungsi, kenyamanan dan keamanan produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Memberikan contoh desain/Membuat alternatif desain **Estimasi waktu :** 1x2x50’	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 3. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	**10**

7	Mahasiswa mampu melakukan proses ideasi	Mahasiswa mampu menentukan pemecahan masalah terbaik dari berbagai alternatif yang telah ditawarkan yang paling ideal	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk, pemenuhan aspek bentuk, fungsi, kenyamanan dan keamanan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Memberikan contoh desain/Membuat alternatif desain **Estimasi waktu :** 2x2x50'	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 3. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	**10**
8	Mahasiswa mengetahui metode-metode Pengembangan ide desain produk sesuai studi kasus	Mahasiswa mampu menentukan metode pengembangan produk sesuai studi kasus yang akan digunakan sebagai	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Case based learning **Penugasan :**	-	**Pustaka :** 1. Cross, N. (2021). *Engineering design methods: strategies for product design*. John Wiley & Sons. 2. Kamrani, A. K., Azimi, M., & Al-Ahmari, A. M. (Eds.).	

		evaluasi dari hasil menerima masukan dari user		Praktik pengolahan pengembangan menggunakan salah satu metode **Estimasi waktu :** 2x2x50'		(2013). *Methods in Product Design: New Strategies in Reengineering*. CRC Press. 3. Rizzi, C., Andrisano, A. O., Leali, F., Gherardini, F., Pini, F., & Vergnano, A. (2019). Design tools and methods in industrial engineering. In *Conference proceedings ADM* (p. 107).	
9	Mahasiswa mampu memahami pengguna dengan menggunakan peta empati, persona, dan perjalanan pemetaan pengguna	Mahasiswa memperoleh hasil menggunakan metode yang dipilih yang paling relevan sesuai studi kasus	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Case based learning **Penugasan** : Membuat peta empati, persona dan CJM **Estimasi waktu :**	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research:*	**5**

				1x2x50’		*Achieving Real Innovation.* Springer	
10	Mahasiswa memahami proses Design Thinking melalui preposisi nilai, penyortiran kartu, papan gambar, diagram afinitas, dan identifikasi kebutuhan	Mahasiswa menerapkan salah satu metode pada design thinking dan digunakan untuk evaluasi hasil pemecahan masalah sementara	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat peta sesuai proses Design Thinking **Estimasi waktu :** 1x2x50’	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	**10**
11	Mahasiswa mampu melakukan ideasi dan seleksi desain sebagai penerapan Design Thinking	Mahasiswa mendapatkan alternatif desain baru dari hasil penerapan metode design thinking	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Gambar ideasi dan proses seleksi **Estimasi waktu :** 1x2x50’	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research:*	**5**

						Achieving Real Innovation. Springer 3. Hoffmann, A. R. (2019). *Sketching as Design Thinking*. Routledge.	
12	Mahasiswa mampu menerapkan implementasi Design Thinking dalam wujud prototyping	Mahasiswa mendapatkan bentuk baru yang terpilih sebagai hasil evaluasi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Gambar 3D simulasi **Estimasi waktu :** 1x2x50’	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer 3. Hoffmann, A. R. (2019). *Sketching as Design Thinking*. Routledge.	**5**
13	Mahasiswa mampu melakukan pengujian pengguna dengan umpan balik tangkap	Mahasiswa mendapatkan masukan dari pengguna yang akan dijadikan	**Kriteria :** Ketepatan, kepekaan, penguasaan	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., &	**5**

		refinement produk	**Bentuk :** Non tes	**Metode :** Case based learning **Penugasan :** Hasil wawancara dan pendalaman dari user **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	
14	Mahasiswa mampu melakukan umpan balik pengguna dan melakukan pengembangan produk berdasarkan rekomendasi	Mahasiswa mendapatkan masukan penyempurnaan lebih detail terhadap komponen-komponen produk yang masih bermasalah	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk, estetika dan kemampuan empati **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Wawancara dan usability testing **Estimasi waktu :** 1x2x50'	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	**15**
15	Mahasiswa mampu menganalisis hasil user testing menggunakan Six Thinking Hats	Mahasiswa mendapatkan data pengujian menggunakan metode Six	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri	-	**Pustaka :** 1. Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., &	**15**

		Thinking Hats sebagai hasil metode evaluasi yang berbeda	bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Metode :** Case based learning **Penugasan :** Pemetaan Six Thinking Hats **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking: The handbook*. World Scientific. 2. Meinel.C, Leifer.L. (2022). *Design Thinking Research: Achieving Real Innovation.* Springer	
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester:** Mahasiswa mampu menyusun Portofolio Metode Desain						**100**

DP234310 ERGONOMI

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
ERGONOMI	**DP234310**	Kajian Desain dan Faktor manusia	T=2	P=1	3	8 Januari 2023

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengimplementasikan aspek-aspek ergonomi fisik dalam merancang desain lingkungan fisik yang komplek : *workstation, cabin*, dll.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu melaksanakan eksperimen ergonomi dalam penelitian desain
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan aspek-aspek ergonomi kognitif dalam merancang desain antar muka, baik pada produk berwujud maupun tidak berwujud

	CPMK-4	Mahasiswa mampu menggunakan peralatan/ aplikasi praktikum untuk menunjang eksperimen ergonomi
		Matrik CPL – CPMK **CPMK** | CPL-5 | CPL-8 | CPL - 9 CPMK-1 | V | V | CPMK-2 | | V | V CPMK-3 | V | V | CPMK-4 | | V | V
Deskripsi Singkat MK	Disiplin saintifik yang mempelajari pengertian dari interaksi antara manusia dan elemen lain dari suatu sistem dan profesi, yang mengaplikasi teori, prinsip, data dan metode untuk mendesain dengan tujuan mengoptimalkan kemampuan manusia dan keseluruhan performa sistem. Ergonomi mengembangkan pendekatan holistik dengan mempertimbangkan dan memperhitungkan faktor fisik, kognitif, sosial, organisasional lingkungan dan faktor lain yang relevan
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Ruang lingkup ergonomi : • Ergonomi fisik : anatomi dan postur tubuh manusia, anthropometri, biomekanik, dan karakter fisik manusia. • Ergo kognitif : persepsi, memori, visual, pemikiran, interaksi manusia dan mesin, keandalan, kelelahan kerja, dan *usability testing.* 2. Unsur – unsur ergonomi: • Karakteristik persepsi manusia (sentuhan, pengelihatan, perasa, penciuman, pendengaran) dan aplikasinya pada perancangan lingkungan kerja • Antropometri dan aplikasinya pada subyek perancangan (perancangan stasiun kerja, fasilitas public, dll) · Biomekanik dan aplikasinya pada subyek perancangan (perancangan perkakas kerja tangan, tas/ alat bantu bawa, dll) .
Pustaka	**Utama :** • Lee, John D et al, *Designing for People – An Introduction to Human Factors Engineering,* 2017 **Pendukung :** • Pheasant, Stephen and Haslegrave, Christine M, *Bodyspace – Anthropometry, Ergonomics and the Design of Works*, 3rd edition, • Saffer, Dan, 2006, *Designing for Interaction* • Norman, Don, *The Design of Everyday Things* • Widyanti, Ari dan Pratama, Gradiyan Budi, 2022, *Ergonomi Kognitif,*
Dosen Pengampu	Hertina Susandari

Matakuliah syarat	Tidak ada						
Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	• Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Ergonomi • Mahasiswa memahami konsep dasar Ilmu Ergonomi.	• Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Ergonomi • Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar Ilmu Ergonomi	**Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes	**Bentuk:** Kuliah Diskusi **Waktu:** 150 menit		Lee, John D et al, 2017	0
2,3,4	• Mahasiswa memahami konsep Antropometri, meliputi: data statistik, dimensi statis, dimensi dinamis dan persentil. • Mahasiswa dapat melakukan pengukuran tubuh menggunakan kursi	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Antropometri, meliputi: data statistik, dimensi statis, dimensi dinamis dan persentil. • Mahasiswa dapat menggunakan peralatan pengukuran tubuh	**Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Diskusi Responsi **Waktu:** Teori 2 x 100” Responsi 2 x 50” **Bentuk:** Praktikum **Waktu:**		Lee, John D et al, 2017 Pheasant, Stephen and Haslegrave, Christine M,	10

	antropometri/antropometer.	dengan baik dan benar		Praktikum 1 x 150”			
5,6	• Mahasiswa memahami konsep ergonomi lingkungan, meliputi: kebisingan, penghawaan dan pencahayaan • Mahasiswa dapat melakukan pengukuran ergonomi lingkungan	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep ergonomi lingkungan, meliputi: kebisingan, penghawaan dan pencahayaan dengan baik dan benar • Mahasiswa dapat menggunakan peralatan / melakukan pengukuran ergonomi lingkungan (meliputi: lux meter, sound level meter, dll) dengan baik dan benar	**Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes Penugasan **Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes	**Bentuk:** Kuliah Diskusi Responsi **Waktu:** Teori 1 x 100” Responsi 1 x 100” **Bentuk:** Praktikum **Waktu:** Praktikum 1 x 100”		Lee, John D et al, 2017 Pheasant, Stephen and Haslegrave, Christine M,	10
7,8	• Mahasiswa dapat mengimplementasikan aspek ergonomi fisik dalam merancang desain lingkungan fisik yang komplek,	• Mahasiswa dapat menerapkan aspek ergonomi fisik dalam merancang desain lingkungan fisik yang komplek	**Kriteria:** Ketepatan Ketajaman studi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Diskusi Responsi **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”		Lee, John D et al, 2017 Pheasant, Stephen and Haslegrave, Christine M,	30

	seperti: stasiun kerja, kabin, dll. • Mahasiswa mampu melaksanakan eksperimen ergonomi fisik menggunakan aplikasi terkini (ergo fellow, Human CAD, dll)	dengan baik dan benar • Mahasiswa dapat membuat simulasi ergonomi fisik secara digital dengan tepat.		**Bentuk:** Praktikum **Waktu:** Praktikum 1 x 150”			
9	EVALUASI TENGAH SEMESTER						20
10	Mahasiswa memahami konsep Ergonomi kognitif*: human-computer interaction* serta aplikasinya pada subyek perancangan	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Ergonomi kognitif*: human-computer interaction* secara komprehensif	**Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes Diskusi	**Bentuk:** Kuliah Diskusi **Waktu:** Teori 1 x 75” Responsi 1 x 75”		Lee, John D et al, 2017 Widyanti, Ari dan Pratama, Gradiyan Budi, 2022 Saffer, Dan, 2006	0
12, 13	• Mahasiswa memahami konsep *Ergonomi Visual* serta aplikasinya pada subyek perancangan • Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ergonomi visual terkini (eye tracking, dll)	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Ergonomi Visual secara komprehensif • Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ergonomi	**Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes Diskusi **Kriteria:** Ketepatan **Bentuk:** Non tes	**Bentuk:** Kuliah Diskusi **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 100”	**Bentuk:** Praktikum **Waktu:** Praktikum 1x150”	Lee, John D et al, 2017 Widyanti, Ari dan Pratama, Gradiyan Budi, 2022 Saffer, Dan, 2006	10

		visual terkini dengan baik dan benar	Penugasan				
14, 15, 16	• Mahasiswa dapat mengimplementasikan aspek ergonomi kognitif dalam desain antar muka, baik pada produk berwujud maupun tidak berwujud • Mahasiswa mampu melaksanakan eksperimen ergonomi kognitif menggunakan aplikasi terkini (eye tracking, eeg, dll)	• Mahasiswa dapat menerapkan aspek aspek ergonomi kognitif dalam desain antar muka dengan tepat • Mahasiswa dapat membuat pemodelan ergonomi kognitif secara digital dengan tepat	**Kriteria:** Ketepatan Ketajaman studi **Bentuk:** Non tes Diskusi Penugasan	**Bentuk:** Kuliah Diskusi Responsi **Waktu:** Teori 1 x 50” Responsi 1 x 150”	**Bentuk:** Praktikum **Waktu:** Praktikum 1 x 150”	Lee, John D et al, 2017 Widyanti, Ari dan Pratama, Gradiyan Budi, 2022 Saffer, Dan, 2006	20

DP234311 SEMANTIKA PRODUK

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
SEMANTIKA PRODUK	**DP234311**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T = 2**	**P=1**	**3 (Tiga)**	17 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memahami apresiasi desain produk yakni menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai secara semestinya keberadaan desain produk khususnya dalam bahasa tanda
	CPMK-2	Mahasiswa mengerti konsep teoritis produk desain : (1) fungsi, (2) estetika, (3) ekonomi, (4) sosial, dan (5) teknologi secara umum dalam pengembangan produk
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menjabarkan nilai - nilai yang terdapat pada produk desain dan mengidentifikasi struktur dan context desain
	CPMK-4	Mahasiswa mampu melakukan eksplorasi kreatif pencarian bentuk dan memaknai sistem tanda yang terkait
	CPMK-5	Mahasiswa menguasai kemampuan apresiasi produk, merasakan tanda pada struktur produk dan membaca makna tanda pada kesatuan bentuk produk

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-8
CPMK-1	v	v	v	v	v
CPMK-2	v			v	
CPMK-3	v			v	
CPMK-4	v		v		
CPMK-5	v	v			v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari tentang tanda khususnya keberadaan tanda pada desain produk sebagai bagian dari estetika dan value produk. Semantika produk sendiri adalah bagian dari cabang ilmu semiotik yang berusaha menafsirkan dan mengimplementasikan makna tanda pada produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Dasar teori Semiotika dan tokoh semiotika di desain produk 2. sintactic, semantic dan pracmatic 3. struktur produk

	4. dikotomi ferdinan de saussure 5. triadik charles sanders pierce 6. Dimensi semantika produk 7. emotional semantics 8. empirical semantics 9. cognate semantics 10. contextual semantics 11. functional semantics 12. evaluative semantics 13. cultural semantics 14. semantics differential dan pengembangan produk
Pustaka	**Utama :**
	1. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS 2. Kurniawan, Arie. 2022. Design Produced Appreciation . Surabaya: Despro ITS 3. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 4. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 5. Vihma, Susan (ed). 2003 Semantic and Aesthetic Functions in Design. Report of workshop and three papers of the 2nd Nordcode Seminar, Finland:UIAH Helsinki.
	Pendukung :
	1. Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd 2. Norman, Donald A., Emotional Design, Basic Books, 2004
Dosen Pengampu	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mengetahui dasar dari teori semantika dan tokoh semiotika di desain produk (C1, A1, P1)	Ketepatan dalam penyampaian deskripsi semantika dan tokoh semiotika di desain produk	**Kriteria :** Ketepatan wawasan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait teori semiotika **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Semiotics – Product Design' **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori tanda terkait sintactic, semantic dan pracmatic (C2, A1,P1)	Kejelasan dalam penyampaian deskripsi dan contoh kajian sintactic, semantics dan pragmatic	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Non SCL- Kuliah teori **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan	-	**Materi :** The Basic - Syntac, semantic, pragmatic **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5

				Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
3	Mahasiswa mampu menginterpreatasikan struktur produk atas dasar kepekaannya masing masing (C2, A2,P1)	Kedalaman mehami syntactic dan struktur produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case mthods **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Struktur Produk dan pengembangannya **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
4	Mahasiswa mampu menjelaskan pemahamannya terkait teori dikotomi ferdinan de saussure (C2, A2, P1)	Kejelasan dalam penyampaian teori dasar semiotika berdasarkan pemahaman dikotomi ferdinan de saussure	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Dikotomi Ferdinan de saussure **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
5	Mahasiswa mampu menjelaskan pemahamannya terkait teori triadik charles	Kejelasan dalam penyampaian teori dasar semiotika	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :**	-	**Materi :** Triadik pierce **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek :	5

	sanders pierce (C2, A2, P1)	berdasarkan pemahaman triadik charles sanders pierce	Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		System Design . Surabaya : Despro ITS	
6	Mahasiswa mampu memberi contoh pengembangan produk dan dimensi semantika produk (C2, A2, P1)	Kedalaman ulasan pengembangan produk sesuai dimensi semantika	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Dimensi semantika **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
7	Mahasiswa mampu mendeteksi emotional semantics pada produk (C4,A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan emotional semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan emosional semantics	-	**Materi :** Emotional semantic & product developments **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5

				Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester = test kuis**						10
9	Mahasiswa mampu mendeteksi empirical semantics pada produk (C4, A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan empirical semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan empirical semantics **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Empirical semantic & product developments **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
10	Mahasiswa mampu mendeteksi cognate semantics pada produk (C4, A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan cognate semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan cognate semantics **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Cognate semantic & product developments - morphology **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
11	Mahasiswa mampu mendeteksi contextual semantics pada produk (C4, A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :**	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi	-	**Materi :** Contextual semantic & product developments	5

		produk dengan pendekatan contextual semantics	Non tes Diskusi	**Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan contextual semantics **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		**Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	
12	Mahasiswa mampu mendeteksi functional semantics pada produk (C4, A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan functional semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan functional semantics **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Functional semantic & product developments **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
13	Mahasiswa mampu mendeteksi evaluative semantics pada produk (C4, A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan evaluative semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan evaluative semantics **Estimasi Waktu :**	-	**Materi :** Evaluative semantic & product developments **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5

				1x3x50 = 150 menit			
14	Mahasiswa mampu mendeteksi cultural semantics pada produk (C4, A2, P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam pengembangan produk dengan pendekatan cultural semantics	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** Sketsa produk dengan pendekatan cultural semantics **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Cultural s semantic & product developments **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	5
15	Mahasiswa mampu menyusun semantics differential dan membuat pengembangan produk (C4,A4,P3)	Ketepatan memahami proses pengembangan produk dengan analisa semantik differential	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan sistematis **Bentuk :** Test studi kasus	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi Workshop **Metode :** Team based project **Penugasan :** Presentasi semantics differential dan pengembangan produk **Estimasi Waktu :** 3x3x50 = 450 menit	-	**Materi :** Case study – semantics differential **Pustaka :** Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	10
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester : Arsip Dokumen hasil perkuliahan**						15

DP234312 PROTOTIPE DAN MODEL

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PROTOTYPE DAN MODEL	**DP234312**	PERANCANGAN PRODUK	**T=1**	**P=2**	**6 (enam)**	10 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Audit Yulardi, S.T, M.Ds	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mengerti dan memahami perbedaan model, mockup dan prototipe serta masing masing fungsinya dalam proses perancangan produk
	CPMK-2	Mampu menggunakan peralatan manual untuk membuat model, mockup dan prototype dengan melaksanakan K3 di lingkungan kerja.
	CPMK-3	Menguasai teknik pembuatan model low fidelity
	CPMK-4	Menguasai teknik pembuatan model high fidelity
	CPMK-5	Menguasai teknik pembuatan prototype

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V		
CPMK-2		V	
CPMK-3		V	V
CPMK-4		V	V
CPMK-5		V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa terkait pengertian dan fungsi pembuatan model, mockup dan prototype pada proses perancangan. Serta membekali keterampilan untuk membuat model dan prototipe benda produk baik *low fidelity* maupun *high fidelity* sesuai studi kasus. Setelah menyelesaikan perkuliahan ini, mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat model dan prototipe sesuai dengan kebutuhan dalam proses perancangan produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Teori dasar pembuatan model dan prototipe 2. Pengantar kerja bengkel/ workshop 3. Penggunaan alat dan mesinn pemrosesan bahan 4. Pembuatan model low fidelity 5. Pembuatan model high fidelity 6. Pembuatan prototipe
Pustaka	**Utama :**
	5. Hallgrimsson, Bjarki. (2019). *Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition*. Paperback 6. TautonPress. (2014). *Woodworking Wisdom & Know-How*. Paperback.
	Pendukung :
	-
Dosen Pengampu	Audit Yulardi, S.T., M.Ds.

Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengetahui rencana pembelajaran perkuliahan Mengenali peralatan peralatan manual Mengetahui pelaksanaan K3 di lingkungan kerja Memahami pengertian dan fungsi model, mockup dan prototipe dalam proses perancangan produk.	Mahasiswa mengingat rencana pembelajaran. Mengingat jenis jenis peralatan manual Mengingat pelaksanaan K3 di lingkungan kerja Mahasiswa mampu menjelaskan dengan benar pengertian serta fungsi model, mockup dan prototype.	Penjelasan tepat.	Kuliah, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	
2	Membuat model low fidelity terskala	Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan model low	Perencanaan baik dan sesuai studi kasus.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for	4

		fidelity untuk memenuhi kebutuhan fungsi pengujian sesuai studi kasus.				Product Design: Second Edition. Paperback	
3	Membuat model low fidelity terskala	Membuat model low fidelity sesuai kebutuhan pengujian.	Model low fidelity yang dihasilkan berfungsi dengan baik untuk pengujian sesuai studi kasus.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	4
4	Membuat model low fidelity terskala	Membuat laporan hasil user testing menggunakan model low fidelity	Mempresentasikan dengan baik hasil user testing menggunakan model low fidelity.	Presentasi, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	4
5	Membuat model high fidelity terskala	Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan model low fidelity untuk memenuhi kebutuhan fungsi pengujian sesuai studi kasus.	Perencanaan : bahan, skala, sistem model low fidelity sesuai kebutuhan pengujian desain.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	4
6	Membuat model high fidelity terskala	Membuat model low fidelity sesuai kebutuhan pengujian.	Model low fidelity dapat difungsikan	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for	4

			sesuai dengan kebutuhan pengujian desain.			Product Design: Second Edition. Paperback	
7	Membuat model high fidelity terskala	Membuat model low fidelity sesuai kebutuhan pengujian.	Model low fidelity dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan pengujian desain.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	4
8	Membuat model high fidelity terskala	Membuat laporan hasil user testing menggunakan model low fidelity	Presentasi hasil pengujian dengan model low fidelity baik.	Presentasi, Diskusi 150 menit	-	Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback	6
9	Membuat prototipe dengan memanfaatkan peralatan/ perkakas manual	Mampu merencanakan pembuatan prototipe dengan mesin/ perkakas manual	Perencanaan alat, persiapan bahan dan gambar ukur dilakukan sesuai dengan studi kasus.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	8
10	Membuat prototipe dengan memanfaatkan peralatan/ perkakas manual	Mampu menggunakan peralatan/ perkakas manual untuk membuat prorotipe	Hasil prototipe rapi, proporsional sesuai acuan gambar ukur	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Photo Story handbook: Panduan Membuat Foto Cerita	8

11	Membuat prototipe dengan memanfaatkan peralatan/ perkakas manual	Mampu melaksanakan proses finishing.	Hasil finishing prototipe rapi	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	9
12	Membuat prototype dengan proses cetak	Mampu merencanakan pembuatan prototipe dengan proses cetak	Perencanaan alat, bahan, pembuatan master cetak, dan gambar acuan dilakukan sesuai studi kasus.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	8
13	Membuat prototype dengan proses cetak	Mampu membuat cetakan dari benda produk sesuai studi kasus.	Cetakan yang dihasilkan rapi dan tidak mudah rusak.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	9
14	Membuat prototype dengan proses cetak	Mampu memperbanyak benda produk dengan cetakan yang telah dibuat.	Hasil cetakan rapi, tidak mudah rusak, dan sesuai dengan ketentuan.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC. Sparke, P. (2002). *A century of car design*. Mitchell Beazley.	9
15	Membuat prototype dengan proses cetak	Mampu memperbanyak benda produk dengan	Hasil cetakan rapi, tidak mudah rusak,	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the*	9

		cetakan yang telah dibuat.	dan sesuai dengan ketentuan.			*Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC. Sparke, P. (2002). *A century of car design*. Mitchell Beazley.	
16	Membuat prototype dengan proses cetak	Mampu melaksanakan proses finishing hasil cetakan	Hasil finishing rapi.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	10

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
CAD	**DP234313**	Teknologi Desain Produk	**T=1**	**P=2**	3	9 November 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Alief Samboro, S.T, M.Ds	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik fungsi gambar teknik dalam sebuah proses desain
	CPMK-2	Mahasiswa mampu melakukan sinkronisasi alur kerja 2D dan 3D.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memilih dan menentukan urutan kerja dalam membuat gambar 2D (gambar teknik) secara efektif.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menggambar kerja 2D secara digital meliputi: Tampak, potongan, dan detail, serta mampu melakukan skala dan mencetak gambar.

	CPMK-5	Mahasiswa memahami visualisasi sebuah benda produk secara dua dan tiga dimensi
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	v		
CPMK-2		v	
CPMK-3		v	
CPMK-4		v	
CPMK-5			v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah inti dengan fokus untuk mengajarkan kaidah dan fungsi gambar teknik dalam sebuah proses desain dimana mahasiswa akan dilatih untuk melakukan sinkronisasi pengerjaan dalam 2D dan 3D secara efektif dengan pelatihan teknik digital menggunakan komputer.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Organisasi gambar dengan metode layer dan color destination , serta atribut-atribut gambar secara detil dan lengkap Koordinat dan unit satuan sebagai acuan lembar kerja Gambar objek sederhana Gambar kerja produk furnitur Gambar kerja produk apparel
Pustaka	**Utama :**

Bi, Z., & Wang, X. (2020). Computer aided design and manufacturing. John Wiley & Sons.
Leondes, C. T. (2000). Computer-Aided Design, Engineering, and Manufacturing: Systems Techniques and Applications, Volume III, Operational Methods in Computer-Aided Design. CRC Press.
Kuang-Hua Chang (2015) Design Theory and Methods using CAD/CAE: The Computer Aided Engineering Design Series
Dugan Um (2016). Solid Modeling and Applications: Rapid Prototyping, CAD and CAE Theory

Pendukung :

Dosen Pengampu	Hertina Susandari, Gunanda Tiara, Irna Arlianti, Ahmad Rieskha Harseno, Audit Yulardi						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Pengenalan software	Mampu memilih tools dan langkah sesuai dengan kebutuhan penggambaran digital Mempelajari urutan kerja penggambaran	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Teknik : non tes	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit	Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	**5**
2	Pengenalan skala unit	Mampu merubah koordinat dan skala unit kerja	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Teknik : non tes	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit	Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	**10**
3,4	Menggambar objek sederhana	Proyeksi objek sederhana secara terukur	Kriteria : Ketepatan, penguasaan, sistematis	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja	Bi, Z., & Wang, X. (2020)	**15**

		Mampu menggambar objek secara efektif Mampu membuat gambar kerja dan mencetak gambar kerja produk sederhana Mampu menerjemahkan objek sederhana dalam 3D menjadi gambar 2D begitu pula sebaliknya	Teknik : non tes	gambar kerja produk sederhana 2x150 menit	produk sederhana 2x150 menit	Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	
5,6,7	Menggambar produk sederhana berdasar pilihan perancangan Apparel - e.g.Dompet bifold Furnitur - e.g stool Appliance - e.g Botol minum Transportasi - e.g Spion motor	Proyeksi objek produk sederhana secara terukur Mampu menggambar objek roduk sederhana secara efektif Mampu membuat gambar kerja dan mencetak gambar kerja produk roduk sederhana Mampu menerjemahkan objek roduk sederhana dalam 3D menjadi gambar 2D begitu pula sebaliknya	Kriteria : Ketepatan, penguasaan, sistematis Teknik : non tes	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk roduk sederhana 3x150 menit	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk roduk sederhana 3x150 menit	Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	**20**
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						

9,10,11	Menggambar produk tingkat menengah berdasar pilihan perancangan Apparel - e.g. Tas wanita Furnitur - e.g. kursi kantor Appliance - e.g. Bluetooth speaker Transportasi - e.g Headlamp motor	Proyeksi produk tingkat menengah secara terukur Mampu menggambar produk tingkat menengah secara efektif Mampu membuat gambar kerja dan mencetak gambar kerja produk tingkat menengah Mampu menerjemahkan produk tingkat menengah dalam 3D menjadi gambar 2D begitu pula sebaliknya	Kriteria : Ketepatan, penguasaan, sistematis Teknik : non tes	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk tingkat menengah 3x150 menit	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk tingkat menengah 3x150 menit	Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	**20**
12,13,14	Menggambar produk kompleks berdasar pilihan perancangan Apparel - e.g. Sepatu sneaker dan sepatu high heels Furnitur - e.g Sofa meja set	Proyeksi produk kompleks l secara terukur Mampu menggambar produk kompleks secara efektif Mampu membuat gambar kerja dan mencetak gambar kerja produk kompleks Mampu menerjemahkan produk kompleks dalam 3D menjadi gambar 2D begitu pula sebaliknya	Kriteria : Ketepatan, penguasaan, sistematis Teknik : non tes	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk kompleks 3x150 menit	Kuliah, responsi, diskusi. Praktek membuat gambar kerja produk kompleks 3x150 menit	Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000) Kuang-Hua C (2015) Dugan Um (2016)	**20**

	Appliance - e.g. Blender set Transportasi - e.g. Sepeda gunung						
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						

DP234314 STUDIO DESAIN PRODUK 1

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN PRODUK					**Kode Dokumen**
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
STUDIO DESAIN PRODUK 1	**P234314**	Perancangan Produk	**T=1**	**P=4**	3	30 Desember 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	Irna Arlianti	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi produk berdasarkan citra dan emosi pengguna (C2, A2, P2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menyusun estetika berdasar profiling pengguna, mengenali potensi lokal dan menentukan user yang tepat (C2, A2, P2)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan reverse engineering pada produk eksisting (C3, A3, P2)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk (C4, A3, P3)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu peka pada pola perilaku pengguna dan melakukan evaluasi desain (C2, A2, P1)
	CPMK-6	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep desain dalam standar dokumen desain (C4, A4, P4)

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V		V					
CPMK-2	V	V		V		V		
CPMK-3	V	V					V	
CPMK-4	V	V			V			
CPMK-5	V	V				V		
CPMK-6	V	V			V			V

Deskripsi Singkat MK	STUDIO DESAIN PRODUK 1 adalah mata kuliah inti yang menekankan pengetahuan,wawasan dan keahlian dalam perancangan produk dan sistemnya dengan mempertimbangkan aspek kompleks yang menyertainya, meliputi : prinsip dasar desain dan estetika, utilitas dan fungsional produk yang berorientasi pada citra pengguna. Target luaran yang disyaratkan adalah gambaran karakter user representatif (persona),*design requirements & objectives* dan atau *material properties, design development,* pembuatan konsep, desain akhir 1 set / seri, menghasilkan dokumen desain, model atau prototip 1:1, presentasi dan pameran hasil proyek desain. Bidang minat Studio Desain Produk 1 meliputi : Alat Transportasi, Workstation dan Furniture, Apparel dan Fashion, Appliances.

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengantar perancangan produk di bidang styling (estetika, citra, emosi pengguna)-1 (1-2) 2. Emphaty user (persona)-2 (3-6) 3. Research & sourching-2 (7-10) 4. Design development-2 (11-14) 5. Prototyping & design refinement-2 (15-18) 6. Iteration process-2 (19-22) 7. Design development-1 (23-24) 8. Prototyping & design refinement-2 (25-28) 9. Final collection & presentation attribute-2 (29-32)
Pustaka	**Utama :**
	1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making.* State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 4. Meadows, J. (2017). *Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design*. Routledge: New York. 5. Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010). *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers. 6. Dewey, Adrian (2017). *How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition*. Veloce Publishing: Dorchaster UK. 7. Eissen, Koos & Roselien Steur.2014. *Sketching Product Design Presentation.* Amsterdam:BIS Publisher. 8. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 9. Lefteri, C. (2007). *Materials for Inspirational Design*. Rockport Publisher. 10. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.
	Pendukung :
	1. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd. 2. Meadows, T. (2012). *Label Fashion*. Jakarta: PT. Gaya Favorit Press. 3. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons. 4. Giesecke, F. E., Mitchell, A., Spencer, H. C., Hill, I., Dygdon, J., & Novak, J. (2016). *Technical drawing with engineering graphics* (Vol. 15). Prentice Hall. 5. Steur, R., & Eissen, K. (2007). *Sketching: Drawing techniques for product designers*.

	6. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344. 7. Ashby, M.F., & Johnson, K. (2013). *Material and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Elsevier.
Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi produk berdasarkan citra dan emosi pengguna (C2, A2, P2)	Ketepatan mengidentifikasiluaran styling produk, tahapan perancangan styling produk, kepekaan menerjemahkan citra dan emosi user berdasarkan tren, kebiasaan, dan kebutuhan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Diskusi **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Pengantar Perancangan Produk di Bidang Styling** - "Aesthetic, Image, and Emotional User" **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad.	**2.5**

						2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010). *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design* Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers. 4. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
3-6	Mahasiswa mampu menyusun estetika berdasar profiling pengguna, mengenali potensi lokal dan menentukan user yang tepat (C2, A2, P2)	Ketepatan mengidentifikasi karakter user yang tepat berdasarkan persona dan entitas yang mengikuti (lingkungan, potensi lokal, gaya hidup)	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** melakukan profiling pengguna (membuat persona) sebagai studi kasus (Tugas 1) **Estimasi waktu :**		**Emphaty User (Persona) -** Design brief project perancangan : Menentukan tema perancangan berdasarkan persona (by Given) **Pustaka :** 1. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex*	**2.5**

				2x2x50’		*Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers. 3. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
7	Mahasiswa mampu menyusun estetika berdasar profiling pengguna, mengenali potensi lokal dan menentukan user yang tepat (C2, A2, P2)	Kepekaan mengidentifikasi permasalahan, menangkap fenomena dan *opportunity* pada profil user terpilih	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik lapangan **Metode :** Discovery learning **Penugasan :** membuat *customer journey map* dan *moodboard* (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Research & Sourching –** Pengambilan data primer dari user terpilih dan identifikasi masalah **Pustaka :** 1. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers.	**5**
8	Mahasiswa mampu menyusun estetika berdasar profiling pengguna, mengenali potensi lokal dan	Ketepatan membuat pemetaan produk sejenis berdasarkan klasifikasi material, bentuk, fungsi dan	**Kriteria :** Ketepatan dan kepekaan	**Bentuk :** Responsi Workshop **Metode :**		**Research & Sourching –** Benchmarking produk & analisis kompetitor **Pustaka :**	**5**

	menentukan user yang tepat (C2, A2, P2)	pemetaan produk / brand terhadap kompetitor	**Bentuk :** Non tes	Case based learning **Penugasan :** Melakukan studi produk sejenis dan memetakan dalam analisis kompetitor (Tugas 3) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		1. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd. 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers.	
9-10	Mahasiswa mampu menerapkan reverse engineering pada produk eksisting (C3, A3, P2)	Ketepatan mengidentifikasi *basic design* (anatomi produk dan logika assembly)	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Melakukan reverse engineering pada produk eksisting terpilih (Tugas 4) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Research & Sourching –** Reverse engineering pada produk eksisting **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.	**10**

						3. Meadows, J. (2017). *Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design*. Routledge: New York. 4. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 5. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons.	
10-11	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk (C4, A3, P3)	Kepekaan bentuk, estetika, selera, citra yang mewakili target user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat 100 ide dalam bentuk sketsa berdasarkan *moodboard* & *key sketch* (Tugas 4) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Design Development** – Sketsa ideasi **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd. 3. Eissen, Koos & Roselien Steur. (2014). *Sketching Product*	**10**

						Design Presentation. Amsterdam: BIS Publisher 4. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 5. Steur, R., & Eissen, K. (2007). *Sketching: Drawing techniques for product designers*. 6. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344.	
Evaluasi Tengah Semester							
13-14	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk (C4, A3, P3)	Kepekaan bentuk, estetika, selera, citra yang mewakili target user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan** : Membuat affinity diagram sebagai kriteria pemilihan alternatif desain & memilih 3 alternatif desain (disajikan dalam refine sketch) – (Tugas 5)		**Design Development** – Alternatif desain **Pustaka :** 1. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 2. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd. 3. Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010). *Universal*	**5**

				Estimasi waktu : 2x2x50’		*Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers. 4. Dewey, Adrian. (2017). *How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition*. Veloce Publishing: Dorchaster UK. 5. Eissen, Koos & Roselien Steur. (2014). *Sketching Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS Publisher 6. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 7. Steur, R., & Eissen, K. (2007). *Sketching: Drawing techniques for product designers*. 8. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344. 9. Norman, D. (2013). *The design of everyday things:*	

						Revised and expanded edition. Basic books.	
15-18	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk (C4, A3, P3)	Ketepatan akurasi bentuk, volume, part produk sesuai impresi desain	**Kriteria :** Kerapian, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat 3 set studi model dari alternatif desain menggunakan material substitusi skala 1:1 (Tugas 6) **Estimasi waktu :** 4x2x50'		**Prototyping & Design Refinement** – Studi model dari alternatif desain **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons. 4. Lefteri, C. (2007). *Materials for Inspirational Design*. Rockport Publisher. 5. Ashby, M.F., & Johnson, K. (2013). *Material and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Elsevier.	**10**

19-20	Mahasiswa mampu peka pada pola perilaku pengguna dan melakukan evaluasi desain (C2, A2, P1)	Kepekaan menangkap micro gesture & ekspresi user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, dan kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik lapangan **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Menyusun instrumen user tesing ; ,elakukan user testing studi model pada calon pengguna (Tugas 7) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Iteration Process –** User testing **Pustaka :** 1. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010). *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers. 3. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	**5**
21-22	Mahasiswa mampu peka pada pola perilaku pengguna dan melakukan evaluasi desain (C2, A2, P1)	Ketepatan mengidentifikasi evaluasi user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, dan kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Menyusun hasil evaluasi desain dan membuat *Design Requirements &*		**Iteration Process –** Evaluasi studi model dan Penyusunan *DRnO / Material Properties* **Pustaka :** 1. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100*	**5**

				Objectives / Material Properties (Tugas 8)		*principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Meadows, J. (2017). *Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design*. Routledge: New York. 4. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 5. Lefteri, C. (2007). *Materials for Inspirational Design*. Rockport Publisher. 6. Ashby, M.F., & Johnson, K. (2013). *Material and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Elsevier.	
23-24	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk (C4, A3, P3)	Kepekaan bentuk, estetika, selera, citra yang mewakili target user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan** : Melakukan refining sketch pada alternatif desain berdasarkan DRnO / Material Properties – (Tugas 9)		**Design Development –** Evaluasi alternatif desain **Pustaka :** 1. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 2. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd.	**5**

				Estimasi waktu : 2x2x50’		3. Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010). *Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publishers. 4. Dewey, Adrian. (2017). *How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition*. Veloce Publishing: Dorchaster UK. 5. Eissen, Koos & Roselien Steur. (2014). *Sketching Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS Publisher 6. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 7. Steur, R., & Eissen, K. (2007). *Sketching: Drawing techniques for product designers*. 8. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344.	

						9. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
25	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep desain dalam standar dokumen desain (C4, A4, P4)	Ketepatan memvisualisasi desain terpilih dalam bentuk gambar presentasi ditinjau dari siluet bentuk, material, komposisi warna	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Prototyping & Design Refinement** – Gambar presentasi desain terpilih **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Eissen, Koos & Roselien Steur. (2014). *Sketching Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS Publisher. 4. Dewey, Adrian. (2017). *How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition*. Veloce Publishing: Dorchaster UK.	**5**

						5. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 6. Steur, R., & Eissen, K. (2007). *Sketching: Drawing techniques for product designers*. 7. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344. 8. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
26	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep desain dalam standar dokumen desain (C4, A4, P4)	Ketepatan memvisualisasi desain akhir dalam standar gambar teknik	**Kriteria :** Ketepatan, kerapian, penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat gambar teknik (tampak, potongan, detail, pola, urai, komponen) dari		**Prototyping & Design Refinement** – Gambar teknik **Pustaka :** 1. Giesecke, F. E., Mitchell, A., Spencer, H. C., Hill, I., Dygdon, J., & Novak, J. (2016). *Technical drawing with engineering graphics* (Vol. 15). Prentice Hall. 2. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada.	**5**

				desain akhir (Tugas 9) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		3. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons.	
27-28	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep desain dalam standar dokumen desain (C4, A4, P4)	Ketepatan akurasi bentuk, volume, part produk sesuai impresi desain	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat prototype desain akhir 1 set / 1 seri dengan skala 1:1 (Tugas 10) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Prototyping & Design Refinement –** Prototyping 1:1 **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons. 4. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 5. Meadows, J. (2017). *Vehicle Design: Aesthetic Principles in*	**15**

						Transportation Design. Routledge: New York. 6. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
29-32	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep desain dalam standar dokumen desain (C4, A4, P4)	Ketepatan penyajian karya berdasarkan konsep desain dan citra pengguna	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Mendokumentasikan prototype, membuat portofolio karya dan etiket produk (Tugas 11) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Final Collection & Presentation Atribute –** Prototype, portofolio, dan etiket produk **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers. 3. Chow, S. (2019). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary International Ltd.	**10**

						4. Meadows, T. (2012). *Label Fashion*. Jakarta: PT. Gaya Favorit Press. 5. Dewey, Adrian (2017). *How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition*. Veloce Publishing: Dorchaster UK. 6. Postell, Jim. (2012). *Designing Furniture Second Edition*. Willey: Canada. 7. Lefteri, C. (2007). *Materials for Inspirational Design*. Rockport Publisher. 8. Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.	
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**100**

DP234415 DESAIN INTERAKSI

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN INTERAKSI	**DP234415**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	T=3	P=4	4	10 November 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Gunanda Tiara Maharany, S.Ds., M.Ds.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si.

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mendefinisikan dan menjelaskan konsep dasar desain interaksi pengguna, tahapan proses dan teknik-teknik pada desain interaksi pengguna; dalam diskusi di kelas dan melalui ujian praktek

	CPMK-2	Mahasiswa mampu mendefinisian dan menjelaskan penerapan desain interaksi pengguna; melalui tugas secara berkelompok atau individu.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menunjukkan kemahiran dalam menggunakan tools dan metode desain interaksi pengguna serta menunjukkan cara memilih metode atau pendekatan yang paling tepat untuk proyek tertentu; dengan menyelesaikan proyek dan mempresentasikan proses kerjanya.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mendefinisikan dan menyusun rencana kegiatan untuk pengujian desain interaksi pengguna.
	CPMK-5	Mahasiswa mampu melaksanakan pengujian desain interaksi pengguna dan menuliskan portofolio hasil pengujian.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Kuliah pengantar perancangan produk interaktif dengan penekanan pada aspek usabilitas produk, interaksi manusia-produk, dan pengalaman pengguna.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• Pengenalan dasar desain interaksi pengguna • Proses pengembangan desain interaksi pegguna • Prototyping desain interaksi pengguna
Pustaka	**Utama :** • Saffer, Dan. 2007. Designing for Interaction: Creating Smart Application and Clever Devices. AIGA: New Riders • Rogers, Preece, and Sharp. 2002. Interaction Design. New York: Prentice Hall **Pendukung :** Brown, Tim. 2010. Change by Design. USA: Harper Business
Dosen Pengampu	Gunanda Tiara Maharany, S.Ds., M.Ds.
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	*Course Introduction*	Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		Introduksi perkuliahan (Deskripsi mata kuliah, tata tertib perkuliahan)	
2	*Interaction Design: An Introduction*	Mahasiswa mengetahui dan memahami definisi *Interaction Design* serta landasan pengetahuan teoritikal terkait produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		• *Definition of Interaction Design* • *Historical Development of Interaction Design* • *Context of Interactive Product: Meaning and Presence* **Pustaka:**	

						Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch 1 Saffer (2007): Ch I	
3	*Starting Points: Interaction Design Basics*	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai pendekatan desain dan proses kognisi manusia sebagai pengguna dalam kaitannya dengan dimensi interaktivitas produk.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		• *Approaches Interaction Design Problem* • *Elements of Interaction Design* • *Cognitive Framework: mtaphors, postures* **Pustaka:** Saffer (2007): Ch II Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch II& III	
4	*Interaction Design Framework*	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai aspek interaksi sosial dan emosional yang mempengaruhi karakterisasi produk interaktif.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		• *Characters of Good Interaction Design Products* • *Interaction Framework: Social and Emotional* **Pustaka:** Saffer (2007): Ch II Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch IV& V	

5	*The Craft of Interaction Design Research I*	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai metode analisis pengguna, pelaksanaan testing, serta identifikasi elemen antarmuka yang diperlukan dalam proses perancangan produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan identifikasi dan evaluasi users dengan menerapkan pengetahuan metode analisis users yang sudah dipelajari **Estimasi waktu :** 1x3x50'		• *Method of User Analysis* • *Prototypes and Testing* • *Interface Elements* **Pustaka:** Saffer (2007): Ch IV Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch VI & VII	
6	*The Craft of Interaction Design Research II*	Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan metodik analisis untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan karakter pengguna produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		• Users' data review • Defining characters of interactive product users **Pustaka:** Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch VIII	

7	*Interaction Design Process* I	Mahasiswa mengetahui dan memahami idea-generation dan prinsip interaksi dalam proses perancangan produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50'		• Ideation & applying Interaction Design principles **Pustaka:** Saffer (2007): VI Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch IX	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	*Interaction Design Process* II	Mahasiswa mengetahui dan memahami prosedur penetapan persyaratan produk dalam proses perancangan produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan identifikasi fungsi operasional sebuah produk interaktif berdasar prinsip dan persyaratan interaktivitas. **Estimasi waktu :** 1x3x50'		Establishing productrequirement **Pustaka:** Saffer (2007): VI Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch IX	

10	*Interaction Design Process* III	Mahasiswa mengetahui dan memahami prosedur perencanaan dan perancangan, produk interaktif (termasuk prinsip-prinsip hukum sains yang terkait proses interaksi)	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		Planning and designing • Laws of Interaction Design **Pustaka:** Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch X	
11	*Interaction Design Process* IV	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai fungsi pemodelan dan konstruksi produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		*Prototyping, and Construction* **Pustaka:** Saffer (2007): Ch VII Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch XI	
12	*Interaction Design Process* V	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai kerangka dan prosedur evaluasi usabilitas dan utilitas produk interaktif	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		*Framework for evaluation* **Pustaka:** Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch XI	

				Penugasan : Mahasiswa melakukan latihan pembuatan proposal produk interaktif berdasarkan aspek-aspek proses *Interaction Design* yang telah dipelajar **Estimasi waktu :** 1x3x50'			
13	*Interaction Design on Business*	Mahasiswa mengenal, mengetahui, dan memahami relasi konteks pengalaman dan gaya hidup konsumer dengan nilai komersial pada produk interaktif kontemporer.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		*Resufracing experiences and consumer lifestyles: Success stories on interaction design* **Pustaka:** Preece, Sharp, & Rogers (2002): Chapter XII	
14	*The Future of Interaction Design*	Mahasiswa mengenal, mengetahui, dan memahami relasi perkembangan teknologi terhadap keberadaan produk interaktif kini dan nanti.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** -		The influence of advancement of technology on interactive products. **Pustaka:** Saffer (2007): Epilogue Brown, T (2010): Ch V	

				Estimasi waktu : 1x3x50’			
15	*Course content review*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Presentasi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		• Review atas konten dan teknis pelaksana an perkuliahan **Pustaka:** Saffer (2007): Ch IX	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

DP234416 BAHAN & PROSES

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
BAHAN & PROSES	**DP234416**	Teknologi Desain Produk	**T3**	**P3**	4	29 Des 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua PRODI**	
	Dr., Ir. Bambang Iskandriawan, M.Eng.		Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech		Bambang Tristiyono, ST., M.Si	

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif spesifikasi teknik produk dan fungsi setiap komponen produk. *Students are able to cpmprehensively explain the product technical specifications and functions of each product component.*
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif bahan dan karakteristik bahan sebuah produk tertentu. *Students are able to comprehensively explain the materials and material properties of a particular product.*
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif proses pembuatan produk secara indutri. Mampu memilih dan menjelaksan proses manufaktur yang paling sesuai.

		Students are able to explain comprehensively the prosess of making industrial products. Capable to select and justify the most suitable manufacturing process.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan bagian-bagian penting dari sebuah produk: selubung/pembungkus; sambungan/konektor; pegas; poros; pasak dan bearing; ulir pemutar; transmisi mekanik; dan struktur & konstruksi produk. *Students are able to explain the important parts of a product: enclosure/casing; joint/connection; springs; shafts; pins and bearings; turning thread (power screw); mechanical transmission; and product structure & construction.*
		Matrik CPL – CPMK

	CPL-4	CPL-6	CPL-9
CPMK-1	***V***	***V***	***V***
CPMK-2		***V***	***V***
CPMK-3		***V***	***V***
CPMK-4	***V***	***V***	***V***

Deskripsi Singkat MK	Tuliskan relevansi & cakupan materi/bahan kajian sesuai dengan matakuliah ini dan sesuai dengan Sub-CPMK
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1) Material properties: *density, young's modulus, strength* dan *cost* 2) Material properties: *elongation, thougness, resistivity, energy content, maximum service temperature* dan *recycle* 3) Seleksi material untuk desain produk 4) Proses *molding* pada pembuatan komponen produk 5) Proses *casting* pada pembuatan komponen produk 6) Proses *bulk forming* pada pembuatan komponen produk 7) Proses *sheet forming* pada pembuatan komponen produk 8) Proses *rapid prototyping, lay-up method* dan *powder methods* pada pembuatan komponen produk 9) Penggunaan dan pemilihan sambungan/*joint* pada desain produk 10) Penggunaan dan pemilihan pegas/*springs* pada desain produk 11) Penggunaan dan pemilihan poros, pasak dan bearings pada desain produk 12) Penggunaan dan pemilihan ulir pemutar (*power screw*) pada desain
Pustaka	**Utama :**
	1. Asbhy, Mike and Kara Johnson. 2010. Materials and Design-The Art and Science of Material Selection in Product Design. Burlington: Butterworth-Heinemann

	2. Cross, Nigel.2000. Enginering Design Methods: Strategies for Product Design, 3rd edition, New York: John Wiley & Sons. Ltd 3. Mott, R.L., 2009, "*Elemen-elemen Mesin dalam Perancangan Elemen Mesin Terpadu*", Penerbit Andi, Buku 1 dan 2 4. Karl T. Ulrich and Steven D. Eppinger, 2015, Product Design And Development (6th Edition) 5. Daniel F. Cuffaro, 2014, The Industrial Design Reference + Specification Book **Pendukung :** 1. Jurnal Applied Mechanics and Materials, Volume 607, ISSN 1660-9336, 2014, halaman 920-925 dengan judul: *The Development of Bicycle into Trandem: The Bike Can be used as Tandem or Single Depend of The Necessity.* 2. MATEC Web of Conferences, 2017, 101, 03017, DOI: 10.1051/matecconf/201710103017 dengan judul: *Tandem Bike Design for Apartment Residents as an Initiative to Reduce Pollution.* 3. Journal of Engineering and Applied Sciences (JEAS) 13 (7), halaman 1872-1876, ISSN; 1816-959X ©Medwell Journals, 2018: *Main Frame Exploration of Sliding Tandem Bike as The Effort to Enhance Product Feature*. 4. AIP Conference Procedings 2187, 030001 (2019), https://doi.org/10.1063/1.5138305: *Numerical Structure Analysis of Air Purifier Bike with Frame Designs and Materials Variation.* 5. IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering 673 (2019) 012108 doi:10.1088/1757-899X/673/1/012108, Broad Exposure to Science and Technology 2019 (BEST2019): *Air Purifier Bike Design and Prototype as A Short Distance Transportation plus an Effort to Downgrade the Level of Air Pollution Concentration in Towns.* 6. Journal of Engineering Science and Technology Vo. 15, No. 6 (2020) 2935-3954, © School of Engineering, Taylor's University, *Air Velocity and Pressure Drop Exploration inside Pipe Frame of Air Purifier Bicycle using Numerical Analysis.* 7. AIP Conference Proceedings 2384, 070001 (2021), https://doi.org/10.1063/5.0071618, Published Online: 30 December 2021, *Structure and Material Analysis in the Insulated Stretcher Chamber to Prevent Transmission of Covid-19 with Numerical Simulation Method.*
Dosen Pengampu	Bambang Iskandriawan
Matakuliah syarat	Tidak ada.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	CPMK -1 CPMK -2			**Luring**		Material properties: density, young's modulus, strength dan cost.	
2	CPMK -1 CPMK -2			**Luring**		Material properties: elongation, toughness, resistivity, energy content, maximum service temperature dan recycle. Seleksi material untuk desain produk.	
3	CPMK -2			**Luring**		Jenis-jenis bahan buatan dan alami.	
4	CPMK -3				**Daring**	Proses pembuatan komponen-komponen produk: molding, casting, bulk forming, sheet forming, rapid prototyping, lay-up	

						method dan powder methods.	
5	CPMK -2 CPMK -3			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) untuk produk-produk styling, craft, dan apparel. Spesifikasi teknik, fungsi setiap komponen/parts, material dan material properties, proses pembuatan komponen produk dan assembly.	
6	CPMK -1 CPMK -2 CPMK -3 CPMK -4			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) untuk produk-produk styling, craft, dan apparel. Spesifikasi teknik, fungsi setiap komponen/parts, material dan material properties, proses pembuatan komponen produk dan assembly.	
7	CPMK -4				**Daring**	Penggunaan juga pemilihan sistim sambungan dan pegas pada produk.	
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						

9	CPMK -1 CPMK -2 CPMK -3 CPMK -4			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) untuk produk-produk furniture dan fasilitas publik. Spesifikasi teknik, fungsi setiap komponen/parts, material dan material properties, proses pembuatan komponen produk dan assembly.	
10	CPMK -4			**Luring**		Penggunaan juga pemilihan sistim poros, pasak, dan bearings pada produk.	
11	CPMK -1 CPMK -2 CPMK -3 CPMK -4			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) untuk produk-produk transportasi dan peralatan. Spesifikasi teknik, fungsi setiap komponen/parts, material dan material properties, proses pembuatan komponen produk dan assembly.	

12	CPMK -1 CPMK -2 CPMK -3 CPMK -4			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) untuk produk-produk transportasi dan peralatan. Spesifikasi teknik, fungsi setiap komponen/parts, material dan material properties, proses pembuatan komponen produk dan assembly.	
13	CPMK -1 CPMK -4				**Daring**	Penggunaan juga pemilihan sistim transmisi mekanik, power screw, dan struktur & kontruksi pada produk.	
14	CPMK -1 CPMK -4			**Luring**		Implementasi sistim mekanik gerak dan automata.	
15	CPMK -1 CPMK -4			**Luring**		Presentasi kelas (kelompok) sistim mekanik gerak dan automata.	
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						

DP234417 APRESIASI DESAIN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
APRESIASI DESAIN	**DP234417**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T= 2**	**P=1**	**4 (empat)**	17 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK -1	Mahasiswa memahami apresiasi desain produk yakni menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai secara semestinya keberadaan desain produk
	CPMK -2	Mahasiswa mengerti konsep teoritis produk desain : (1) fungsi, (2) estetika, (3) ekonomi, (4) sosial, dan (5) teknologi secara umum dalam pengembangan produk
	CPMK -3	Mahasiswa mampu menjabarkan nilai - nilai yang terdapat pada produk desain dan mengidentifikasi struktur dan context desain
	CPMK -4	Mahasiswa memiliki wawasan budaya dan perkembangan tren secara mendalam
	CPMK -5	Mahasiswa menguasai kemampuan apresiasi produk dari konteks : (1) Fungsional & Estetika, (2) Sosial Budaya, (3) Teknologi, (4) Ekonomi, (5) Psikologi, (6) Lingkungan dan (7) Etika
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-5	CPL-8
CPMK-1	v	v		v
CPMK-2	v		v	
CPMK-3	v		v	
CPMK-4	v		v	
CPMK-5	v			v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang berisi tentang apresiasi, yakni mengidentifikasi, menghayati dan memahami konsep karya desain produk, serta fenomena hingga isu-isu desain terkini sehingga mahasiswa mampu menilai, memilah dan memilih konsep untuk dijadikan acuan perancangan produk
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Pengantar teori apresiasi produk, vitruvius teori dan estetika 2. Teori desain yang baik (*good design)* 3. Good design dan Iconic Design 4. Struktur Produk dan Kontekstual Produk

	5. Teori Post Modern 6. Nilai-nilai produk 7. Produk servis dan interaksi 8. Desain produk dan sosial budaya 9. Desain produk dan teknologi 10. Desain produk dan ekonomi 11. Desain produk dan psikologi 12. Desain produk dan lingkungan 13. Desain Produk dan Etika profesi 14. Publikasi artikel apresiasi desain
Pustaka	**Utama :**
	1. Kurniawan, Arie. 2022. Design Produced Appreciation . Surabaya: Despro ITS 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 3. Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
	Pendukung :
	1. Asbhy, Mike and Kara Johnson. 2010. Materials and Design-The Art and Science of Material Selection in Product Design. Burlington: Butterworth-Heinemann 2. Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd 3. Clay, Robert, Beautiful thing an introduction to design, Ney York, Berg, 2009 4. Vihma, Susan (ed), Semantic and Aesthetic Functions in Design. Report of workshop and three papers of the 2nd Nordcode Seminar, Finland:UIAH Helsinki, 2003
Dosen Pengampu	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mengetahui teori apresiasi produk, vitruvius teori, gestalt dan estetika produk (C1,A1,P1)	Ketepatan dalam penyampaian deskripsi apresiasi produk, vitruvius teori, gestalt dan estetika produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat dan resume perkuliahan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Apresiasi dan Estetika produk' **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori desain yang baik (good design) dieter rams (C2,A1,P1)	Kejelasan dalam penyampaian deskripsi dan contoh produk dengan kategori good design dieter rams	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat terkait contoh produk good design bergiliran **Estimasi Waktu :**	-	**Materi :** Good Design Principles **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**

				1x3x50 = 150 menit			
3	Mahasiswa mampu membedakan produk dengan kriteria Good Design dan Iconic Design (C2,A2,P1)	Kedalaman dalan memahami kriteria Good Design dan Iconic Design	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Mencari contoh produk good design dan iconic design **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Iconic Design Criteria **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
4	Mahasiswa mampu menginterpreatasikan Struktur Produk dan Kontekstual Produk atas dasar kepekaan masing masing (C2,A2,P1)	Kedalaman mehami syntactic dan struktur produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Diskusi kelas terkait struktur produk dan dasar teori yang menyertai apresiasi produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Struktur Produk & Konstekstual **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
5	Mahasiswa mampu menjelaskan pemahamannya terkait teori Post Modern (C2,A2,P1)	Kejelasan dalam penyampaian teori post modern pada perkembangan desain produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :**	-	**Materi :** Post Modern **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022)	**5**

			Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Diskusi kelas terkait ciri khas post modern dan dasar teori yang menyertai apresiasi produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan Nilai nilai pada produk Produk dengan studi kasus sederhana (C2,A2,P1)	Kedalaman ulasan dalam menjelasakan nilai nilai (value) pada produk desain	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Case methods **Penugasan :** workshop apresiasi terhadap produk yang dipilih mahasiswa dan dijabarkan nilai nilai yang terkait produk (function, estetika dan struktur) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Product Value **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
7	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Product service & Interaction (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan konsep produk service dan interaksi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :**	-	**Materi :** Product Service **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**

				Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (kasus sederhan terkait product service dan interaction) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit			
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester : Pengumpulan revisi tugas**						
9	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain produk dan sosial budaya (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan sosial budaya	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (fenomena design vs sosial budaya) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Industrial Design vs Social : Kajian Desain etnography Kajian Desain dan Identitas Budaya indonesia Popculture Local Genius Bangga Buatan Indonesia Design community & society **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**

10	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain Produk dan teknologi (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan teknologi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (fenomena design vs teknologi) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Industrial Design vs Technology: Integrated digital Design Smart Product Robotic & mechatronic UIUX technology TKDN **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
11	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain Produk dan Ekonomi (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan ekonomi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (fenomena design vs ekonomi) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Industrial Design vs Economy: Economic value product Persona & Muse Industrial Design cluster UMKM Trend Pasar global Desain dan ekonomi desa **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010)	**7**

						Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
12	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain Produk dan Psikologi (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan psikologi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (fenomena design vs psikologi) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Industrial Design vs Psichology: Emosional desain Human Behaviour Retro vintage & Classic Scandinavian design Fibonachi Sequences Psikologi warna **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
13	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain Produk dan Lingkungan (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan lingkungan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai	-	**Materi :** Industrial Design vs Sustainable Environment: SDGS Design footprint Zero waste Green Design Policy **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022)	**7**

				apresiasi produk (fenomena design vs lingkungan) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
14	Mahasiswa mampu menguraikan pemahamannya tentang desain Produk dan Etika (C4,A2,P2)	Kedalaman dan kepekaan dalam menjelaskan kajian desain yang berhubungan dengan etika profesi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelompok hasil diskusi bersama disertai apresiasi produk (fenomena design vs etika) **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Industrial Design Ethics: Profesi desainer Produk Kebijakan jasa desain Asosiasi profesi Kolaborasi desain HKI **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**7**
15,16	Mahasiswa mampu menyusun Publikasi artikel apresiasi desain (C4,A4,P3)	Ketepatan dalam menguraikan kepekaan apresiasi produk dan disusun secara sistematis untuk dipublikasi	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Responsi Diskusi **Metode :** Team based project & Self Direct Learning **Penugasan :** Pembagian kelompok dan presentasi pembahasan ulang teori apresiasi disertai pemilihan contoh produk oleh individu	-	**Materi :** - **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2022)	**15**

				kemudian dijadikan kumpulan artikel untuk publikasi **Estimasi Waktu :** 3x3x50 = 450 menit			

DP234418 CAE & RENDERING

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
CAE & RENDERING	**DP234418**	Teknologi Desain Produk	T=1	P=4	4	12 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami antar muka aplikasi.

	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengetahui dan memutuskan untuk menggunakan alat desain dengan bantuan komputer yang tepat untuk aplikasi studi dan perancangan selanjutnya serta mendapat gambaran secara profesional berdasarkan sistem operasi yang kompatibel, fitur unik dan faktor ekonomi
	CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat bentuk geometris dan organis dari gambar acuan
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menentukan ukuran, toleransi dan pecah komponen pasangan.
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menyediakan informasi komponen dan perakitan dengan pendekatan logika geometri dan faktor teknis.
	CPMK-6	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung terkini untuk pengukuran dan pembacaan bentuk lebih presisi.
	CPMK-7	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung terkini untuk simulasi secara visual tetap dan gerak.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-8	CPL-9
CPMK-1			V	
CPMK-2	V	V	V	
CPMK-3	V	V		V
CPMK-4	V			V
CPMK-5	V			V
CPMK-6			V	
CPMK-7			V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari proses penuangan ide dan gagasan dalam bentuk gambar 3D digital menggunakan aplikasi bantu parametrik untuk keperluan simulasi mendukung perancangan produk
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Introduksi: Pemilihan software yang akan dipelajari dan proyeksi kegunaan sesuai perancangan yang akan didalami 2. Persiapan gambar (setting) Dimensi, 2D (unit, grid, snaps…), add cut out holes, 3D (basic solid construction), operasi boolean 3. Organisasi gambar. Olah bentuk primitif (primitive forms) dan transformasi gambar 2D menjadi 3D 4. Lines, surface exploration and reverse 5. Solid geometry and transform 6. Analisis geometri 7. Geometri surface 8. Fitur khusus (flatten surface, orient, flow along curve-surface…) 9. Logika geometri, proses assembling, detail 10. Aplikasi untuk render , render tools (preview, light, material properties, drafting…) 11. Gambar operasional dan urai. Reverse engineering melalui pengukuran nyata

	12. Reverse modeling (photogrammetry) 13. Animations, environments, supporting properties/parts 14. Render animation settings 15. Telaah ulang dari ideasi menuju persiapan manufaktur 16. Animasi untuk proses operasional dan presentasi
Pustaka	**Utama :**
	· Um, D. (2018). *Solid modeling and applications: Rapid prototyping, CAD and CAE theory*. Corpus Christi, TX: Springer International Publishing A. · Chang, K. H. (2014). *Product design modeling using CAD/CAE: the computer aided engineering design series*. Academic Press.
	Pendukung :
Dosen Pengampu	Ari Dwi Krisbianto, MY Alief Samboro, Audit Yulardi, A Rieskha Harseno, Irna Arlianti
Matakuliah syarat	

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengetahui persiapan dan organisasi gambar	Mahasiswa mampu mengetahui prospek aplikasi yang memudahkan perancangan produk yang diminati	Mahasiswa mampu memutuskan menggunakan aplikasi yang akan dipelajari dan didalami selama proses pembelajaran Bentuk: Diskusi dan survei	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0
2	Mahasiswa mampu menguasai tools unsur gambar (curve, surface, solid, mesh)	Mahasiswa dapat menerapkan tools pada produk studi kasus	Mahasiswa dapat membuat geometri dengan benar dan sesuai	Kuliah, responsi dan diskusi. Eksplorasi tools curve, surface dan solid		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0

				primitives 150 menit			
3	Mahasiswa mampu menguasai tools transform	Mahasiswa mampu melakukan penyesuaian dan pengolahan	Mahasiswa mampu melakukan perubahan bentuk dan editing	Kuliah, responsi dan diskusi. Eksplorasi tools transforms. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0
4	Mahasiswa mampu menganalisis geometri	Mahasiswa mampu mengevaluasi dengan menggunakan tools analisis	Mahasiswa mampu mengetahui kualitas surface, titik berat dan titik tengah volume geometri	Kuliah, responsi, diskusi. Eksplorasi tool length, volume, center of dimension. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0
5	Mahasiswa mampu menggunakan fitur khusus software	Mahasiswa mampu menemukan dan menggunakan fitur khusus sesuai keperluan untuk bidang peminatan yang ingin didalami	Mahasiswa dapat menggunakan fitur khusus untuk pecah pola, assembling dan perhitungan volume	Kuliah, responsi, diskusi. Eksplorasi flatten surface, rolls. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	10
6	Mahasiswa mampu membuat tindak lanjut hasil pengolahan dari analisis	Mahasiswa mampu menyesuaikan sesuai dengan proses desain selanjutnya	Mahasiswa dapat membuat pecah pola, pecah segmen, dan penyesuaian volume	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat sisi gabung pola potong. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	10
7	Mahasiswa mampu mengukur dimensi	Mahasiswa mampu menunjukkan dan melakukan pengukuran untuk pengecekan.	Mahasiswa mampu mengeluarkan angka sesuai kebutuhan untuk diketahui	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						10

9	Mahasiswa mengetahui logika geometri	Mahasiswa memahami volume geometri produk sebagai visualisasi simulasi yang benar	Mahasiswa memahami geometri solid, berketebalan dan berongga	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H	0
10	Mahasiswa memahami konsep finite elemen analysis	Mahasiswa mengetahui konsep simulasi statis dan dinamis	Mahasiswa mampu menghitung dan mengukur performa produk. Studi kasus: pembebanan produk	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	10
11	Mahasiswa mampu membuat geometri dari fotogrametri	Mahasiswa mampu melakukan olah digital dari produk fisik dengan menggunakan kamera sederhana	Mahasiswa mampu membuat geometri digital dari produk fisik nyata untuk keperluan visualisasi dan simulasi	Kuliah, responsi, diskusi. Praktik fotogrametri. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	10
12	Mahasiswa mampu membuat output dari hasil render 2D	Mahasiswa dapat merender 2D	Mahasiswa dapat membuat gambar 2D realistis dari produk	Kuliah, responsi, diskusi. Praktik merender, set material dan lighting. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	10
13	Mahasiswa mampu mengetahui konsep simulasi animasi	Mahasiswa memahami langkah-langkah proses animasi 3D	Mahasiswa memahami proses assembly dan operasi produk	Kuliah, responsi, diskusi. Eksplorasi tools animasi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	0
14	Mahasiswa mampu membuat video animasi dari geometri yang sudah dibuat	Mahasiswa mampu membuat komponen-komponen produk yang akan dibuat, explode view dan simulasi operasi	Mahasiswa mampu menggerakkan dengan memindahkan, menranslasi, merotasi dan kombinasi semuanya	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	35
15	Mahasiswa mampu membuat portofolio animasi	Mahasiswa mampu mengemas produk yang dibuat dengan menarik dan jelas	Mahasiswa mampu menyajikan sebuah video hasil animasi yang menarik dan jelas	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Um, D (2018) & Chang, K.H (2014)	5
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						0

DP234419 REKAYASA SISTEM DESAIN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
REKAYASA SISTEM DESAIN	**DP234419**	Teknologi Desain Produk	**T=1**	**P=2**	**4 (Empat)**	17 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami sistem yang terkait dalam pengembangan produk.
	CPMK-2	Metode pengembangan bentuk pada produk
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menghasilkan konsep pengembangan produk dengan rekayasa sitem dan metode yang terkait guna meningkatkan nilai produk
	CPMK-4	Mahasiswa mengerti Prinsip dan isu terkini dalam teknologi manufaktur secara umum dalam peningkatan nilai produk
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif kriteria dalam pengembangan produk, konseptual, managemen desain secara umum termasuk sistem yang terkait dengan implementasi produk

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	v	v	v				
CPMK-2	v		v				
CPMK-3	v			v		v	
CPMK-4	v				v	v	
CPMK-5	v	v		v			v

Deskripsi Singkat MK	Perkuliahan di Desain Produk ITS Surabaya yang berisi tentang pemahaman pada sistem desain. Pada dasarnya perkuliahan ini berhubungan dengan teori yang disampaikan pada apresiasi desain dan metodologi desain, sedangkan pada perkuliahan sistem desain, pendalaman tentang metodologi dititik beratkan pada penggalian knowledge sistem pada desain produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Pengantar Sistem Desain dan Rekayasa teknologi 2. Metode pengembangan bentuk pada produk 3. Teori dasar sistem modularity 4. Rekayasa sistem modularity 5. Teori dasar sistem Interchangebility 6. Rekayasa sistem Interchangebility 7. Wawasan & rekayasa mekanika dan operasional dasar produk 8. Trend rekayasa mekanika dan utilitas produk 9. Riset produk acuan dan matrik kualitas produk 10. Rekayasa dalam sistem desain , modifikasi, custom dan opensourch 11. Rekayasa dalam sistem desain dalam menghasilkan alternative, lini produk dan series produk 12. Teori pengantar rantai nilai produk 13. Sustainable produk (SDGs) 14. Studi kasus pengembangan produk sederhana dan sistem terkait
Pustaka	**Utama :**
	1. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS 2. Kurniawan, Arie. 2021. Buku Perkuliahan System Desain . Surabaya : Despro ITS 3. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 4. Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
	Pendukung :
	1. Asbhy, Mike and Kara Johnson. 2010. Materials and Design-The Art and Science of Material Selection in Product Design. Burlington: Butterworth-Heinemann 2. Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd 3. Brown, Tim. 2010. Change by Design, HarperCollins

	4. Nelson, Harold.2012.The Design Way: Intentional Change in Unpredictable World. London : MIT Press 5. Vihma, Susan (ed), Semantic and Aesthetic Functions in Design. Report of workshop and three papers of the 2nd Nordcode Seminar, Finland:UIAH Helsinki, 2003
Dosen Pengampu	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengetahui Deskripsi Sistem Desain dan Rekayasa teknologi pada ranah pengembangan produk (C1,A1,P1)	Ketepatan dalam penyampaian deskripsi sistem desain dan rekayasa teknologi pada ranah pengembangan produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Non scl **Penugasan :** Penyampaian pendapan dan diskusi aktif terkait sistem yang menyertai pengembangan produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Sistem desain dan rekayasa pada pengembangan produk **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
2	Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa metode pengembangan	Kejelasan dalam penyampaian deskripsi dari	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan,	**Bentuk :** Kuliah Responsi	-	**Materi :** Eksplorasi kreatif mencari bentuk	**10**

	bentuk pada produk (C2,A1,P1)	berbagai metode eksplorasi kreatif mencari bentuk pada produk	**Bentuk :** Non tes Diskusi	Diskusi **Metode :** Team based project **Penugasan :** workshop metode forming development dengan luaran sketsa produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		**Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
3	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dasar Sistem Modularity dan berbagai jenis modularity (C2,A1,P1)	Kejelasan dalam menjelaskan teori dasar modularity beserta contoh dan literasinya	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Penyampaian pendapat secara aktif terkait teori modularity **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Modularity **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode dan rekayasa Sistem Modularity pada pengembangan produk (C3,A2, P2)	Ketepatan dalam merumuskan sistem modularity	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case methods **Penugasan :**	-	**Materi :** Workshop Modularity **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021)	**10**

			Workshop sketsa	Workshop rekayasa sistem modular dengan metode grid system **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dasar Sistem Interchangebility (C2, A1,P1)	Kejelasan dalam menjelaskan teori dasar sistem interchangebility	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Penyampaian pendapat dalam diskusi pembahasan interchangebility **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Interchangebility **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
6	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode dan rekayasa Sistem Interchangebility pada pengembangan produk (C3,A2,P2)	Ketepatan dalam mengimplement asikan sistem interchangebility	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, **Bentuk :** Non tes Workshop sketsa	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case methods **Penugasan :** Workshop rekayasa interchangebility produk dengan study kasus yang ditentukan oleh kelompok **Estimasi Waktu :**	-	**Materi :** Workshop interchangebility **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010)	**10**

				1x3x50 = 150 menit		Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
7	Mahasiswa mampu menginterpretasikan Wawasan & rekayasa mekanika dan operasional dasar produk (C2,A2,P1)	Kedalaman memahami rekayasa mekanika dan operasional produk	**Kriteria :** Ketepatan, Penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non Tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi presentasi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelas terkait contoh produk yang menggunakan sistem mekanika dan operasional yang inovatif **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Rekayasa mekanika dan sistem operasional produk **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						
9	Mahasiswa mampu menginterpretasikan Trend rekayasa mekanika dan utilitas produk (C2, A2, P1)	Kedalaman memahami trend dan ulititas produk	**Kriteria :** Ketepatan, Penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non Tes Diskusi Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi Presentasi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas	-	**Materi :** Trend dan rekayasa mekanika **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010)	**5**

				Penugasan : **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	
10	Mahasiswa mampu menentukan produk acuan dan membuat matrik kualitas produk (Matrix product quality-Benchmarking) (C3,A3,P2)	Ketepatan dalam menentukan produk acuan dan membuat benchmarking kualitas produk	**Kriteria :** Ketepatan, Penguasaan Sistematika **Bentuk :** Non Test wokshop	**Bentuk :** Kuliah Workshop **Metode :** Case methods **Penugasan :** presentasi study kasus sederhana penerapan rekayasa mekanika dan utilitas produk dalam sebuah sketsa konsep **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Matrix product quality **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
11	Mahasiswa mampu mendiferensiasikan Rekayasa dalam sistem desain , modifikasi, custom dan opensourch (C4,A3,P2)	Ketepatan dan kedalaman dalam mendiferensiasikan rekaysaa sistem (modifikasi, custom dan opensourch)	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non Test Presentasi Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi Presentasi **Metode :** Case methods **Penugasan :** presentasi kelompok hasil workshop terkait rekayasa dalam sistem desain modifikasi , custom dan opensource	-	**Materi :** Modifikasi, custom, dan opensourch **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**

				Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
12	Mahasiswa mampu mendiferensiasikan rekayasa dalam sistem desain dalam menghasilkan alternative, lini produk dan series produk (C4,A3,P2)	Ketepatan dan kedalaman dalam mendiferensiasikan rekaysaa sistem pengembangan produk alternaf, series dan line up	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan **Bentuk :** Non Test Workshop Presentasi Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Workshop Presentasi **Metode :** Case methods **Penugasan :** poster hasil workshop terkait rekayasa dalam sistem desain untuk menghasilkan alternative, lini produk dan series produk sesuai mata kuliah inti yang ditempuh **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Product series, alternative dan line up **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
13	Mahasiswa mampu menganalis rantai nilai produk secara sederhana (C4, A3,P3)	Ketepatan dan kejelasan dalam menjelaskan rantai nilai produk secara sederhana	**Kriteria :** Ketepatan, Sistematis **Bentuk :** Non Test Presentasi Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi terkait rantai nilai produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** Rantai nilai produk **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**

14	Mahasiswa mampu mengevaluasi produk dari sudut pandang Sustainable produk (SDGs) (C5, A4,P4)	Ketepatan dan Kejelasan hasil evaluasi yang dideskripsikan secara sistematis	**Kriteria :** Ketepatan, Sistematis **Bentuk :** Non Test Presentasi Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Presentasi kelas fenomena sdgs dan desain produk **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** SDGS **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
15	Mahasiswa mampu menghasilkan solusi sederhana dari fenomena sehari hari (proyek desain) dengan pendekatan mendalam terkait rekayasa sistem desain	Ketepatan dan sistematika dalam menyelesaikan masalah yang ditunjukkan dengan visualisasi dan deskripsi konsep	**Kriteria :** Ketepatan, Penguasaan, Sistematis **Bentuk :** Non test Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi Presentasi **Metode :** Team based project **Penugasan :** Presentasi kelompok dengan Study kasus pengembangan produk sesuai mata kuliah inti dengan sistem terkait **Estimasi Waktu :** 3x3x50 = 450 menit	-	**Materi :** Product Planning dan keputusan desain **Pustaka :** Kurniawan, Arie. (2021) Martin, Bella and Bruce Hanington. (2010) Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler (2003)	**5**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester : Arsip Dokumen perkuliahan**						**15**

DP234420 STUDIO DESAIN PRODUK 2

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN PRODUK					**Kode Dokumen**
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
STUDIO DESAIN PRODUK 2	**DP234420**	Perancangan Produk	**T=1**	**P=4**	4	18 Januari 2023
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	● Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds. ● Audit Yulardi, S.T., M.Ds. ● Primaditya, S.Sn., M.Sn ● Arie Kurniawan, S.T., M.Ds	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.

	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menguasai tahap-tahap proses desain diantaranya: Detail definisi kebutuhan produk; Melakukan riset untuk mendapatkan informasi untuk menurunkan konsep; Mampu mengembangkan dan menampilkan konsep; Melakukan iterasi – menerapkan konsep pada aktifitas siklus desain dan melakukan perbaikan hingga menemukan finalis produk yang akan dibuat; dan melakukan produksi secara manufaktur
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mensketsa konsep produk, membuat alternatif desain, dan mengembangkannya
	CPMK-3	Mahasiswa mampu meninjau kembali alternatif yang telah dibuat dan melakukan penilaian berdasarkan kriteria desain
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat spesifikasi desain, mensimulasi bentuk dalam 3DCad, dan merencanakan brand strategy tahap awal (kemasan, logo dan merk produk)
	CPMK-5	Mahasiswa mewujudkan alternatif desain dalam bentuk fisik (studi model) dan melakukan pengembangan dengan evaluasi bentuk, ergonomi, material dan aspek teknis
	CPMK-6	Mahasiswa membuat purwarupa produk lebih lanjut dengan skala penuh, fungsional dengan kualitas yang baik dan representative
	CPMK-7	Mahasiswa melengkapi dengan alat presentasi dan dokumen produk yang komunikatif, runtut dan baik
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V	V				
CPMK-2		V	V			

		CPMK-3				V		
		CPMK-4				V	V	
		CPMK-5				V	V	V
		CPMK-6					V	V
		CPMK-7						V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah perancangan produk yang terkait dengan premis fungsi, ergonomi, material, manufaktur (bahan dan proses) dan estetika (bentuk dan citra) pada ruang lingkup produk (fashion-apparel-jewelry, appliances, furnitur dan transportasi)
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Introduksi: Pengantar Desain Produk 2 (fashion-apparel-jewelry, appliances, furnitur dan transportasi). Penjelasan tugas-tugas Desain Produk 2, aspek teknis dan ruang lingkup 2. Empathy 3. Preliminary idea 4. Metode pengumpulan dan pengolahan data: aktivitas user dan Faktor Manusia pada produk (fashion-apparel-jewelry, appliances, furnitur dan transportasi) 5. Material dan pemrosesan pada perancangan produk 6. Reverse Engineering 7. Eksplorasi dan ideasi 8. Pengembangan desain (user Interface 9. Simulasi produk (Lo-fi prototyping, usability testing, konfigurasi) 10. Evaluasi 11. Design refinement 12. Manufaktur produk 13. Design development: Pembuatan prototipe/model 14. Gambar presentasi & gambar operasional (review). 15. Gambar Teknik dan pola potong produk 16. Portofolio & presentasi
Pustaka	**Utama :**
	1. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 2. Mbeledogu, E. (2022). Fashion Design Research Second Edition. Laurence King Publishing.

	3. McAssey, J., Benson, S., & Buckley, C. (2022). Fashion Styling. Bloomsbury Publishing. 4. Sorger, R., & Seivewright, S. (2021). Research and design for fashion. Bloomsbury Publishing. 1. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 2. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 3. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg
	Pendukung :
	1. Muthu, S. S. (Ed.). (2018). Circular Economy in Textiles and Apparel: Processing, Manufacturing, and Design. Woodhead publishing. 2. Das, S. (2016). Product safety and restricted substances in apparel. WPI Publishing. 3. Zakaria, N., & Gupta, D. (Eds.). (2019). Anthropometry, apparel sizing and design. Woodhead Publishing. 4. Mia, M. M., & Yip, P. (Eds.). (2016). Bag Design: A Handbook for Accessories Designers. Fashionary. 5. Hayes, S. G., & Venkatraman, P. (Eds.). (2016). Materials and technology for sportswear and performance apparel (p. 370). Boca Raton, FL: CRC Press. 6. Blackburn, R. (Ed.). (2015). Sustainable apparel: Production, processing and recycling. Woodhead Publishing. 7. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 1. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344. 2. Ashby, M. F., & Johnson, K. (2013). *Materials and design: the art and science of material selection in product design*. Butterworth-Heinemann.
Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan desain dalam ruang lingkup fungsi produk eksisting dan aktivitas pengguna, sesuai studi kasus	Mahasiswa melakukan mind mapping, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan sesuai ruang lingkup dan studi kasus	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri **Metode :** Diskusi Pencarian informasi dan data sekunder **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Pustaka :** 1. Mbeledogu, E. (2022). Fashion Design Research Second Edition. Laurence King Publishing 2. Sorger, R., & Seivewright, S. (2021). Research and design for fashion. Bloomsbury Publishing. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. 3. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	**2.5**
2	Mahasiswa mampu melaksanakan observasi lapangan, mengamati aktivitas atau interaksi user dan produk (fashion-apparel-jewelry,	Mahasiswa mengenali dan mengetahui permasalahan, kekurangan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :**	**Bentuk :** Kuliah Diskusi Tugas mandiri		**Pustaka :** 1. Mbeledogu, E. (2022). Fashion Design Research Second Edition. Laurence King Publishing	**2.5**

	appliances, furnitur dan transportasi) sesuai studi kasus	dan kelemahan produk berdasarkan data, pengalaman dan informasi	Non tes	**Metode :** Case based learning **Penugasan :** Identifkasi produk **Estimasi waktu :** 1x2x50'		2. Sorger, R., & Seivewright, S. (2021). Research and design for fashion. Bloomsbury Publishing. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 3. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	
3	Mahasiswa mampu membuat sketsa ideasi alternatif pengembangan produk	Mahasiswa mengetahui pemecahan permasalahan awal dan mampu menawarkan bentuk dan fungsi serta fitur usulan dalam bentuk sketsa	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Tugas	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Discovery learning **Penugasan :** Sketsa alternatif **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Pustaka :** 1. McAssey, J., Benson, S., & Buckley, C. (2022). Fashion Styling. Bloomsbury Publishing. 2. Eissen, K., & Steur, R. (2011). Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344.	**5**
4	Mahasiswa mampu mengolah ide dan menentukan konfigurasi komponen yang tepat berdasar rumusan kebutuhan desain	Mahasiswa mampu menentukan posisi komponen produk	**Kriteria :** Ketepatan dan kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design:	**5**

		berdasarkan data yang didapat dari wawancara, peta jalan pengguna dan studi aktivitas		**Penugasan :** Studi konfigurasi **Estimasi waktu :** 1x2x50'		A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	
5	Mampu menentukan material sesuai dengan kebutuhan desain.	Ketepatan pemilihan material dan komponen sesuai kebutuhan desain.	**Kriteria:** Ketepatan dan wawasan **Bentuk:** Non tes	**Bentuk :** Responsi, Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat analisis kebutuhan material dan melakukan pemilihan material yang tepat sesuai kebutuhan desain. **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Pustaka :** 1. Das, S. (2016). Product safety and restricted substances in apparel. WPI Publishing. 2. Hayes, S. G., & Venkatraman, P. (Eds.). (2016). Materials and technology for sportswear and performance apparel (p. 370). Boca Raton, FL: CRC Press. 3. Blackburn, R. (Ed.). (2015). Sustainable apparel: Production, processing and recycling. Woodhead Publishing. 4. Ashby, M. F., & Johnson, K. (2013). *Materials and design: the art and science of material selection in product design*. Butterworth-Heinemann.	**5**

6	Mahasiswa mampu menerapkan aspek ergonomi pada produk	Mahasiswa mengetahui ergonomi produk untuk setiap kategori (fashion-apparel-jewelry, appliances, furnitur dan transportasi)	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Studi ergonomi dan aktivitas **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Pustaka :** 1. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 2. Zakaria, N., & Gupta, D. (Eds.). (2019). Anthropometry, apparel sizing and design. Woodhead Publishing. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	**10**
7	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep estetika, desain eksisting, moodboard, material board.	Mahasiswa mampu mengoleksi berbagai produk eksisting sejenis kemudian dianalisis kelebihan dan keunggulan dari sisi user	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk, rekayasa dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Studi eksisting produk **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King.	**10**

		interface, aspek ergonomi, material dan feasibility produk				4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	
8	Mahasiswa mampu menggunakan dan menerapkan produk referensi sebagai pertimbangan pendesainan	Mahasiswa mampu menentukan produk referensi yang dapat dilihat fitur, update perkembangan terbaru dan tren yang dijadikan pertimbangan untuk diadaptasi atau bahkan menemukan sistem baru	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk, estetika dan kecermatan pencarian informasi dari segala sumber **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan** : Studi produk referensi **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	**5**
9	Mahasiswa mampu melakukan reverse engineering dan pembedahan untuk mengetahui spesifikasi, konfigurasi, mekanisme dan komposisi komponen produk eksisting	Mahasiswa mampu melakukan pengukuran dan duplikasi spesifikasi	**Kriteria :** Kerapian, kepekaan bentuk, rekayasa	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation 2. Blackburn, R. (Ed.). (2015). Sustainable apparel:	**10**

	produk untuk dikaji ulang dan dilakukan penyusunan ulang sesuai dengan kebutuhan dan hasil studi dan analisis serta hasil penggalian bersama user	berkaitan dengan dimensi geometri dan pola	sistem dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Penugasan :** Gambar 3D duplikasi **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Production, processing and recycling. Woodhead Publishing. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada	
10	Mahasiswa mampu mengolah ide dalam bentuk visual dan studi model berdasarkan prinsip dasar desain produk, ergonomi dan eksplorasi material mengikuti kebutuhan (DRnO)	Kepekaan bentuk, estetika sesuai konsep desain.	Kepekaan bentuk dan estetika, ketepatan.	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Menentukan 3 alternatif desain dan membuat model low fidelity **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. McAssey, J., Benson, S., & Buckley, C. (2022). Fashion Styling. Bloomsbury Publishing. 4. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 5. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 6. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	

						7. Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching: the basics; the prequel to Sketching: drawing techniques for product designers*. BIS: Amsterdam. OCLC, 756275344.	
11	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan design refinement berupa penyusunan konfigurasi komponen berangkat dari penyesuaian user interface, ergonomi, operasional dan/atau hasil dari pengamatan/wawancara studi aktivitas (mikro dan makro gestur) user	Mahasiswa mampu menentukan blocking area, penyusunan tombol kontrol, komposisi, fitur dll untuk penyesuaian dimensi produk, mounting, struktur dan bentuk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan dan pemahaman spasial **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Gambar 3D blocking **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 4. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 5. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	**5**
12	Mahasiswa mampu merekayasa sistem struktur komponen dan sambungan fungsi secara sederhana berdasarkan kebutuhan hasil analisis dan studi	Mahasiswa mampu melakukan penataan ulang, perubahan pola dan penyatuan komponen	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk spasial dan estetika	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :**		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design:	**5**

		sesuai bentuk, mekanisme dan sistem yang baru	**Bentuk :** Non tes	Gambar 3D simulasi **Estimasi waktu :** 1x2x50’		A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Mia, M. M., & Yip, P. (Eds.). (2016). Bag Design: A Handbook for Accessories Designers. Fashionary. 4. Hayes, S. G., & Venkatraman, P. (Eds.). (2016). Materials and technology for sportswear and performance apparel (p. 370). Boca Raton, FL: CRC Press. 5. Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product design. Laurence King. 6. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 7. Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg	
13	Mahasiswa mampu menyimulasi desain menggunakan aplikasi 3D parametrik	Mahasiswa mampu menerapkan hasil peletakkan, penataan dan penyatuan dalam rupa simulasi digital 3 dimensi	**Kriteria :** Ketepatan, kerapian, penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Gambar 3D simulasi dan membuat gambar teknik (tampak,		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Mia, M. M., & Yip, P. (Eds.). (2016). Bag Design: A	**5**

		secara lebih terukur		potongan, detail, pola, urai) dari desain akhir **Estimasi waktu :** 1x2x50’		Handbook for Accessories Designers. Fashionary. 4. Hayes, S. G., & Venkatraman, P. (Eds.). (2016). Materials and technology for sportswear and performance apparel (p. 370). Boca Raton, FL: CRC Press. 5. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	
14	Mahasiswa mampu membuat studi model dengan material substitusi dengan karakter material yang hampir sama dan proses finishing yang mudah sesuai masing-masing studi kasus dan kategori (fashion-apparel-jewelry, appliances, furnitur dan transportasi)	Mahasiswa mampu mewujudkan tampilan awal sederhana untuk menguji stabilitas, konstruksi, dimensi berkaitan dengan operasi produk fashion, apparel dan perhiasan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk, estetika dan kemampuan empati **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Wawancara dan usability testing **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Pustaka :** 1. Lee, Y. A. Leading Edge Technologies in Fashion Innovation. 2. Mukhopadhyay, P. (2022). Ergonomics in Fashion Design: A Laypersons' Approach. Springer Nature. 3. Mia, M. M., & Yip, P. (Eds.). (2016). Bag Design: A Handbook for Accessories Designers. Fashionary. 4. Hayes, S. G., & Venkatraman, P. (Eds.). (2016). Materials and technology for sportswear and performance apparel (p. 370). Boca Raton, FL: CRC Press.. 5. Ashby, M. F., & Johnson, K. (2013). *Materials and design: the art and science of material*	**15**

						selection in product design. Butterworth-Heinemann.	
15	Mahasiswa mampu mewujudkan konsep desain menjadi prototipe/mockup dengan fungsi dan fitur yang terpenuhi	Mahasiswa mampu menyajikan tampilan fisik akhir yang representatif, operasional, berdaya tahan dan menggunakan material yang mewakili	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik studio **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Mendokumentasikan prototype, membuat portofolio karya dan etiket produk **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Final Collection & Presentation Atribute** – Prototype, portofolio, dan etiket produk **Pustaka :** 1. McAssey, J., Benson, S., & Buckley, C. (2022). Fashion Styling. Bloomsbury Publishing. 2. Postell, Jim. (2012). Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	**15**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester:** 1. Mahasiswa mampu menampilkan prototipe hasil final yang dapat dioperasikan 2. Mahasiswa mampu membuat kelengkapan untuk presetasi produk yang representatif dan komunikatif						**100**

DP234521 DESAIN DAN GAYA HIDUP

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
DESAIN DAN GAYA HIDUP	**DP234521**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	T=2	P=1	2	16 November 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Eri Naharani Ustazah	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memahami wawasan tentang gaya hidup
	CPMK-2	Mahasiswa memahami dan mengkaji gaya hidup sebagai representasi nilai dan aspek dalam pengembangan inovasi dalam desain

	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor gaya hidup, pengukuran gaya hidup menjadi data verbal dan visual untuk digunakan dalam proses desain
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mentransformasikan aspek gaya hidup dalam konsep desain
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah yang berisi tentang analisis perkembangan gaya hidup dan isu-isu trend produk terkini. Mempelajari metode penyelesaian masalah, melihat peluang pasar serta memilah dan memilih konsep desain sesuai dengan sudut pandang budaya dan gaya hidup sebagai elemen budaya
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	· Terminologi, fenomena, faktor, indikator dan bentuk gaya hidup · Elemen dan major gaya hidup (health, environment, technology, social) · Citra produk (produk yang menekankan nilai gaya hidup dan produk yang menekankan nilai fungsi) · Gaya hidup sebagai representasi nilai pada pengembangan inovasi produk · Taste culture dan Grid-Group Theory · issue-issue gaya hidup dan relasinya pada desain (a.l. role of automation etc) · Metode ideasi berdasarkan aspek gaya hidup · Metode analisis aspek gaya hidup dalam proses desain · Mengidentifikasi faktor, indikator gaya hidup dan menampilkan dalam data verbal dan visual. Case study based · User persona canvas, value preposition canvas .Case study based · Metode transformasi data/informasi gaya hidup dalam konsep desain · Metode transformasi nilai dalam fitur-fitur inovasi desain · Metode transformasi nilai dalam elemen-elemen desain
Pustaka	**Utama :**
	- Berger, A.A. (2014), What Objects Mean : An Introduction to Material Culture, Routledge, New York

	- Chaney, David.(2011), Lifestyle-Sebuah Pengantar Komprehensif. Yogyakarta, Jalasutra . - Lonsway, Brian. (2013), Making Leisure Work, Architecture and Experience Economy, Taylor & Francis. - Osterwalder, Alexander (2015), Value Proposition Desig How to Create Products and Services Customers Want, Wiley · Zöllerm, Susan. (2019). Mapping Individual Subjective Values to Product Design An Attitudes-Based Approach for User Centered Design, Erlangen FAU University Press
	Pendukung :
	- Brown, Tim. (2010). Change by Design, HarperCollins - Garner, S., & McDonagh-Philp, D. (2001). Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of "Mood Boards" in Design Education. International Journal of Art Design Education, 20(1), 57–64. doi:10.1111/1468-5949.00250
Dosen Pengampu	Eri Naharani Ustazah
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Desain dan Gaya Hidup	Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Desain dan Gaya Hidup	Mahasiswa dapat menyebutkan lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Desain dan Gaya Hidup	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011)	0
2	Mahasiswa memahami wawasan tentang gaya hidup	Mahasiswa dapat mengingat dan memahami terminologi, fenomena, faktor, indikator dan bentuk gaya hidup	Mahasiswa dapat menuliskan kembali dan memberikan contoh kasus fenomena, faktor, indikator dan bentuk gaya hidup	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011)	5

3	Mahasiswa memahami wawasan tentang gaya hidup	Mahasiswa dapat mengingat dan memahami elemen dan major gaya hidup	Mahasiswa dapat menuliskan kembali dan memberikan contoh konsep desain produk yang berelasi dengan elemen dan major gaya hidup (health, environment, technology, social)	Kuliah, responsi, diskusi. Mencari contoh konsep desain. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011) Lonsway, Brian. (2013)	5
4	Mahasiswa memahami wawasan tentang gaya hidup	Mahasiswa dapat mengingat dan memahami cara mengidentifikasi citra produk	Mahasiswa dapat memahami dan mengidentifikasi pada contoh kasus pada konsep desain produk yang berelasi dengan citra produk, yaitu produk yang menekankan nilai gaya hidup dan produk yang menekankan nilai fungsi	Kuliah, responsi, diskusi. Mencari contoh kasus dan mengidentifikasi konsep desain yang berelasi dengan citra produk. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011) Lonsway, Brian. (2013)	5
5	Mahasiswa memahami dan mengkaji gaya hidup sebagai representasi nilai dan aspek dalam pengembangan inovasi dalam desain	Mahasiswa mengetahui aspek gaya hidup sebagai representasi nilai pada pengembangan inovasi produk	Mahasiswa mampu memahami dan mencari contoh kasus konsep desain yang merepresentasi nilai gaya hidup pada pengembangan inovasi produk	Kuliah, responsi, diskusi. Mencari contoh kasus konsep desain yang merepresentasi nilai gaya hidup pada pengembangan inovasi produk. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011) , Brian. (2013)	5
6	Mahasiswa memahami dan mengkaji gaya hidup sebagai representasi nilai dan aspek dalam pengembangan inovasi dalam desain	Mahasiswa mampu memahami taste culture dan Grid-Group Theory	Mahasiswa mampu menjelaskan taste culture dan Grid-Group Theory	Kuliah, responsi, diskusi. 50 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011)	5

7	Mahasiswa memahami dan mengkaji gaya hidup sebagai representasi nilai dan aspek dalam pengembangan inovasi dalam desain	Mahasiswa mengetahui dan memahami issue-issue gaya hidup dan relasinya pada desain (a.l. role of automation etc)	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memberikan contoh issue-issue gaya hidup dan relasinya pada desain	Kuliah, responsi, diskusi. Mencari contoh konsep produk dan relasinya dengan issue gaya hidup 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011) , Brian. (2013)	5
8	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor gaya hidup, pengukuran gaya hidup menjadi data verbal dan visual untuk digunakan dalam proses desain	Mahasiswa memahami dan menerapkan metode ideasi berdasarkan aspek gaya hidup	Mahasiswa memahami dan menerapkan langkah-langkah metode ideasi berdasarkan aspek gaya hidup pada tema yang dipilih.	Kuliah, responsi, diskusi. Memilih tema tugas. 150 menit		Berger, A.A. (2014) Chaney, David.(2011) Lonsway, Brian. (2013)	5
9	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						10
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor gaya hidup, pengukuran gaya hidup menjadi data verbal dan visual untuk digunakan dalam proses desain	Mahasiswa memahami dan menerapkan metode analisis aspek gaya hidup dalam proses desain	Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah metode analisis aspek gaya hidup dalam proses desain	Kuliah, responsi, diskusi. Menerapkan langkah proses ideasi dan analisis aspek gaya hidup. 150 menit		Brown, Tim. (2010)	5
11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor gaya hidup, pengukuran gaya hidup menjadi data verbal dan visual untuk digunakan dalam proses desain	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor, indikator gaya hidup dan menampilkan dalam data verbal dan visual. Sudy case based	Mahasiswa melakukan langkah mengidentifikasi faktor, indikator gaya hidup dan menampilkan dalam data verbal dan visual. study case based	Kuliah, responsi, diskusi. Menerapkan langkah identifikasi faktor, indikator gaya hidup dan menampilkan dalam data verbal dan visual 150 menit		Brown, Tim. (2010)	5

12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor gaya hidup, pengukuran gaya hidup menjadi data verbal dan visual untuk digunakan dalam proses desain	Mahasiswa memahami metode pembuatan user persona canvas, value preposition canvas. Study case based	Mahasiswa membuat user persona canvas, value preposition canvas. Study case based	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat user persona canvas, value preposition canvas. 150 menit		Brown, Tim. (2010) Osterwalder, Alexander (2015) Zöllerm, Susan. (2019).	5
13	Mahasiswa mampu mentransformasikan aspek gaya hidup dalam konsep desain	Mahasiswa memahami metode transformasi data/informasi gaya hidup dalam konsep desain. Study case based	Mahasiswa mampu melakukan mapping pada transformasi data/informasi gaya hidup dalam konsep desain. Study case based	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat mapping pada transformasi data/informasi gaya hidup dalam konsep desain .150 menit		Brown, Tim. (2010) Osterwalder, Alexander (2015) Zöllerm, Susan. (2019).	10
14	Mahasiswa mampu mentransformasikan aspek gaya hidup dalam konsep desain	Mampu memahami metode transformasi nilai dalam fitur-fitur inovasi desain	Mahasiswa mampu melakukan mapping pada transformasi nilai dalam fitur-fitur inovasi desain. Study case based	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat mapping pada transformasi nilai dalam fitur-fitur inovasi desain. 150 menit		Osterwalder, Alexander (2015) Zöllerm, Susan. (2019).	10
15	Mahasiswa mampu mentransformasikan aspek gaya hidup dalam konsep desain	Mahasiswa mampu memahami metode transformasi nilai dalam elemen-elemen desain	Mahasiswa mampu melakukan mapping pada transformasi nilai dalam elemen-elemen desain. Study case based	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat mapping pada transformasi nilai dalam elemen-elemen desain . 150 menit		Brown, Tim. (2010) Zöllerm, Susan. (2019). Garner, S., & McDonagh-Philp, D. (2001)	10
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**10**

DP234522 TEKNIK PRESENTASI

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN PRODUK					**Kode Dokumen**
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
TEKNIK PRESENTASI	**DP234522**	Manajemen Desain dan Bisnis Produk	**T=1**	**P=2**	3	17 November 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	Irna Arlianti, S.T., M.Ds.	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami teori komunikasi, presentasi verbal dan visual (C2, A2, P2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif kriteria komunikasi dasar, verbal dan visual untuk kebutuhan konseptualisasi desain (C2, A2, P2)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun ide dan atau konsep desain dalam bentuk komunikasi verbal dan visual (C3, A3, P2)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan kemampuan presentasi verbal dan visual menggunakan teknologi yang relevan dalam bentuk simulasi presentasi (C3, A3, P3)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu merancang media visual berbasis project desain dan branding desain (C4, A4, P4)
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V		V		
CPMK-2	V	V			
CPMK-3	V	V	V	V	
CPMK-4	V	V			V
CPMK-5	V	V			V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari teknik-teknik efektif dalam berkomunikasi baik tertulis, verbal (presentasi) maupun visual meliputi teknik komunikasi kreatif dan simulasi kondisi professional profesi desain produk
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Presentasi pendek (short presentation) 2. Presentasi media desain (visual presentation) 3. Presentasi panjang (long presentation) 4. Presentasi video (video presentation)
Pustaka	**Utama :**
	1. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2. Ledden, E. (2017). *The Presentation Book.* London: Pearson 3. Firmansyah, D. (2021). *Presentasi Pecha Kucha Bagian 1*. Sidoarjo: Kreasi Presentasi 4. Eissen, Koos & Roselien S. (2014). *Sketching Product Design Presentation*. Amsterdam:BIS Publisher

	5. Reynolds, G. (2013). *Presentation zen design: Simple design principles and techniques to enhance your presentations*. New Riders. **Pendukung :** 1. Lawson, B. (2012). *How Designers Think*. London: The Architectural Press Ltd 2. Lidwell, William, Kritina H & Jill B. (2003). *Universal Principles of Design- 100 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Massachusetts: Rockport Publishers
Dosen Pengampu	Irna Arlianti, S.T, M.Ds
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif kriteria komunikasi dasar, verbal dan visual untuk kebutuhan konseptualisasi desain (C2, A2, P2)	Ketepatan mengidentifikasi struktur presentasi pecha kucha, jenis metode presentasi berdasarkan kebutuhan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Seminar **Metode :** • Self-directed learning **Penugasan :** mendeskripsikan secara verbal "Siapa dirinya dan value		**Pengantar teori presentasi** (pecha kucha, zen, ted talks, design presentation) ; Diskusi & review pecha kucha **Pustaka :** 1. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2. Ledden, E. (2017). *The Presentation Book.* London: Pearson	**5**

				dirinya di desain produk its' **Estimasi waktu :** 1x2x50'			
2	Mahasiswa mampu menyusun ide dan atau konsep desain dalam bentuk komunikasi verbal dan visual (C3, A3, P2)	Ketepatan menyusun konten presentasi sesuai struktur presentasi pecha kucha	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Responsi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat rancangan / draft presentasi pecha kucha berdasarkan topik **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Short presentation** – "Tips presentasi pecha kucha 20x20" **Pustaka :** Firmansyah, D. (2021). *Presentasi Pecha Kucha Bagian 1*. Sidoarjo: Kreasi Presentasi	**5**
3, 4	Mahasiswa mampu menerapkan kemampuan presentasi verbal dan visual menggunakan teknologi yang relevan dalam bentuk simulasi presentasi (C3, A3, P3)	Ketepatan dan kreativitas penyampaian presentasi secara pecha kucha	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Seminar **Metode :** Role-play & simulation **Penugasan :** mempresentasikan materi dengan teknik		**Short presentation** - Presentasi bergiliran (pecha kucha)	**15**

				pecha kucha berdasarkan topik **Estimasi waktu :** 2x2x50'			
5	Mahasiswa mampu memahami teori komunikasi, presentasi verbal dan visual (C2, A2, P2)	Ketepatan mengidentifikasi struktur poster ilmiah dan populer	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat rancangan / draft presentasi visual berupa poster ilmiah (topik karya perancangan yang pernah dibuat) dan poster populer (topik karya perancangan / karya pribadi) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Visual presentation –** "Penerapan teori komunikasi, presentasi verbal, gestalt, ergonomi visual pada poster ilmiah dan ads" **Pustaka :** 1. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2. Ledden, E. (2017). *The Presentation Book.* London: Pearson 3. Eissen, Koos & Roselien S. (2014). *Sketching Product Design Presentation*. Amsterdam:BIS Publisher	**10**
6	Mahasiswa mampu menyusun ide dan atau konsep desain dalam bentuk komunikasi verbal dan visual (C3, A3, P2)	Kejelasan informasi, kemudahan membaca poster dan kreativitas	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kreativitas **Bentuk :**	**Bentuk :** Seminar **Metode :** Case based learning		**Visual presentation –** "Pembuatan desain poster ilmiah dan populer"	**15**

		merancang konten	Non tes	**Penugasan :** mempresentasikan poster ilmiah dan poster populer yang telah dibuat **Estimasi waktu :** 1x2x50'			
7	Mahasiswa mampu menyusun ide dan atau konsep desain dalam bentuk komunikasi verbal dan visual (C3, A3, P2)	Ketepatan menyampaikan pendapat tentang struktur presentasi Tugas Akhir	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat draft presentasi dari judul perancangan yang pernah dilakukan disesuaikan dengan sistematika slide presentasi Tugas Akhir **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Long presentation** – "Slide presentasi yang baik" Brief pembuatan slide presentasi panjang (tips tips presentasi dengan slide, manfaat bridging, penyajian kesimpulan di akhir slide, dsb) **Pustaka :** 1. Reynolds, G. (2013). *Presentation zen design: Simple design principles and techniques to enhance your presentations*. New Riders. 2. Lawson, B. (2012). *How Designers Think*. London: The Architectural Press Ltd 3. Lidwell, William, Kritina H & Jill B. (2003). *Universal*	**5**

						Principles of Design- 100 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design. Massachusetts: Rockport Publishers	
8-10	Mahasiswa mampu menerapkan kemampuan presentasi verbal dan visual menggunakan teknologi yang relevan dalam bentuk simulasi presentasi (C3, A3, P3)	Ketepatan menyampaikan konten presentasi secara verbal dan kreativitas bridging	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Seminar **Metode :** Role-play simulation **Estimasi waktu :** 3x2x50'		**Long presentation –** "Simulasi presentasi tugas akhir desain produk dengan slide yang sudah dibuat" **Pustaka :** 1. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2. Ledden, E. (2017). *The Presentation Book.* London: Pearson 3. Reynolds, G. (2013). *Presentation zen design: Simple design principles and techniques to enhance your presentations*. New Riders.	**20**
11	Mahasiswa mampu menyusun ide dan atau konsep desain dalam bentuk komunikasi verbal dan visual (C3, A3, P2)	Ketepatan menyampaikan pendapat tentang contoh	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan	**Bentuk :** Kuliah Diskusi		**Video presentation –** "Contoh video presentasi tugas akhir dan branding desain"	**5**

		video promosi / branding desain	**Bentuk :** Non tes	**Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat rancangan / draft video presentasi tugas akhir (video 1) dan presentasi tentang dunia desain produk (video 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Pustaka :** 3. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 4. Lawson, B. (2012). *How Designers Think*. London: The Architectural Press Ltd 5. Lidwell, William, Kritina H & Jill B. (2003). *Universal Principles of Design- 100 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Massachusetts: Rockport Publishers	
12, 13	Mahasiswa mampu merancang media visual berbasis project desain dan branding desain (C4, A4, P4)	Ketepatan membuat rancangan konsep video presentasi tugas akhir dan presentasi dunia desain produk	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kreativitas **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Responsi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat rancangan / draft video presentasi tugas akhir (video 1) dan presentasi		**Video presentation –** "Progres rancangan video (berupa footage ; storyboard)" **Pustaka :** 1. Mulyana, D. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2. Lawson, B. (2012). *How Designers Think*. London:	**10**

				tentang dunia desain produk (video 2) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		The Architectural Press Ltd 3. Lidwell, William, Kritina H & Jill B. (2003). *Universal Principles of Design- 100 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Massachusetts: Rockport Publishers	
14, 15	Mahasiswa mampu menerapkan kemampuan presentasi verbal dan visual menggunakan teknologi yang relevan dalam bentuk simulasi presentasi (C3, A3, P3)	Ketepatan mengemas konten video presentasi yang informatif dan inovatif	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kreativitas **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Seminar **Metode :** Self-directed learning **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Video presentation –** Pemutaran video dan penilaian	**10**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**100**

DP234523 CAM

LOGO	ITS, FDKBD, DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Computer-Aided Manufacturing	**DP234523**	Teknologi Desain Produk	T=1	P=4	5	12 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Ari Dwi Krisbianto	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	

	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami proses pembuatan part dengan metode additive dan subtractive
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami antar muka aplikasi.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menentukan jenis material, alat dan metode yang tepat dalam pembuatan part.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat strategi perencanaan mekanisme perakitan.
	CPMK-5	Mahasiswa mampu membuat program untuk mesin 3D Printing dan CNC Router.
	CPMK-6	Mahasiswa mampu mengoperasikan mesin 3d Printing dan CNC Router

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-6	CPL-8
CPMK-1	V			
CPMK-2		V		
CPMK-3		V		
CPMK-4			V	
CPMK-5				V
CPMK-6				V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari dan mengoperasikan proses manufaktur menggunakan metode substraktif dan aditif secara otomatis
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	*CNC course introduction (Protomodel Lab)* *CNC workflow and software installation* *The basic logic of the manufacturing process: 3D drawings and Gcode* *The concept of CNC operation with waterline cutting techniques and implementing it in the manufacture of a product* *Cut using GCode from created geometry. Able to operate CNC machines, put materials on the work plane and run them* *Continueing cutting practice: Product 3D Geometry Assignment tasks* *CNC 3 axis Geometry cutting depth rule. Task: GCode product geometry meshcam* *Completion of CNC final project including design, material selection, software operation, material laying, cutting, simple moulding and final presentation* *3D printing Introduction (iDiG Laboratory)* *Brainstorming product ideas based on 3D merchandise* *Idea Detailing & 3D Modeling* *Printing test* *Independent project progress 1*

	Independent project progress 2 *Project Progress Assistance* *portfolio instruction and briefing*
Pustaka	**Utama :** · Bi, Z., & Wang, X. (2020). *Computer aided design and manufacturing*. John Wiley & Sons. · Leondes, C. T. (2000). *Computer-Aided Design, Engineering, and Manufacturing: Systems Techniques and Applications, Volume III, Operational Methods in Computer-Aided Design*. CRC Press. **Pendukung :**
Dosen Pengampu	Andhika Estiyono, Djoko Kuswanto, Ari Dwi Krisbianto, MY Alief Samboro, Audit Yulardi, A Rieskha Harseno
Matakuliah syarat	CAD

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengetahui perencanaan proses operasi CNC	Mahasiswa bisa menyebutkan perencanaan proses	Mahasiswa bisa menyebutkan semua proses mulai proses pendesainan, evaluasi geometri, g-coding, loading g-code, operasi mesh cam dan setting bahan dan cutting Bentuk: Diskusi	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	0

2	Mahasiswa mengetahui logika manufaktur sederhana	Mahasiswa dapat menerapkan teori toleransi dan ketebalan potong material untuk kekuatan	Mahasiswa dapat menerapkan pada geometri dengan menetapkan selisih gap untuk pemasangan komponen dan sisa potongan yang cukup konstruktif	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	5
3	Mahasiswa mengetahui perencanaan produksi	Mahasiswa mengingat aturan seleksi zero point, set material, toleransi dan urutan cutting	Mahasiswa dapat meletakkan zero point sesuai dengan ketersediaan material dan arah kerja mesin CNC	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	5
4	Mahasiswa mampu membuat desain sesuai operasi mesin CNC	Mahasiswa dapat mendesain dan merumuskan bentuk geometri yang efisien	Mahasiswa mampu membuat geometri sesuai toleransi yang bisa dikerjakan oleh mesin dan dimensi tool yang dipasang dengan mengatur sesuai properti material. Mengetahui bagian mana saja yang harus di-cutting terlebih dahulu.	Kuliah, responsi, diskusi. Praktik membuat geometri bentuk 3D. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	5
5	Mahasiswa mengetahui karakter bahan yang akan di-cutting	Mahasiswa mampu memahami karakter material berangkat dengan angka standar untuk menentukan angka untuk kecepatan putar, jarak geser, kedalaman level turun kepras mempertimbangkan kekerasan material dan dimensi tool	Mahasiswa dapat menyesuaikan angka input putaran spindle, step over dan step down untuk material sejenis dan tool yang digunakan. Bisa melalui adjustmen pada tunner analog kontroler mesin CNC.	Kuliah, responsi, diskusi. Pengenalan material. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	5
6	Mahasiswa mampu memprogram untuk menghasilkan G-Code	Mahasiswa dapat mengaplikasikan ketentuan input	Mahasiswa dapat menerapkan kisaran angka input putaran spindle, step over dan step down	Kuliah, responsi, diskusi. Praktik membuat g-code. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020)	5

		kecepatan spindle, step over, step down pada aplikasi	untuk material sejenis dan tool yang digunakan			Leondes, C. T. (2000)	
7	Mahasiswa mampu memproses finishing dan hasil akhir	Mahasiswa dapat mengaplikasikan proses finishing dan proses cetak resin untuk produksi massal	Mahasiswa mampu mengerti urutan persiapan cetak baik wadah (resin, katalis, kuas, tinner, wax, pva) dan mampu membuat cetakan sampai barang jadi	Kuliah, responsi, diskusi. Praktik membuat bentuk waterline dan 3D engraving. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	5
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						8
9	Mahasiswa mengetahui perencanaan proses operasi 3D Printing	Mahasiswa memahami urutan proses operasi 3D printing.	Mahasiswa mampu menyebutkan urutan proses mulai penggambaran geometri, proses slicing, supporting, transfering data, operate	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	7
10	Mahasiswa memahami ide bentuk berbasis 3D printing	Mahasiswa dapat merencanakan bentuk, volume dan dimensi berdasarkan kisaran waktu running proses cetak	Mahasiswa mampu membuat bentuk dengan batasan waktu tidak lebih dari waktu yang ditentukan.	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi bentuk dan geometri. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	7
11	Mahasiswa mampu menerapkan detail 3D	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi bentuk detail yang masih terfasilitasi oleh mesin dengan kemampuan limit paling minimal.	Mahasiswa mampu membuat bentuk dengan detail maksimal, jelas dan rapi	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktik membuat komposisi bentuk. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	8
12	Mahasiswa mampu membuat geometri 3D	Mahasiswa dapat melakukan eksplorasi	Mahasiswa mampu membuat komposisi form dan shape yang	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan bentuk.		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	8

		bentuk yang konstruktif dan atraktif	aman secara struktur dan menarik				
13	Mahasiswa mampu mengolah geometri pada aplikasi slicer	Mahasiswa dapat melakukan proses slicing	Mahasiswa mampu mengatur kepadatan, ketebalan dan support	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi material dan praktik slicing pada aplikasi slicer. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	**8**
14	Mahasiswa mampu menransfer hasil dari aplikasi slicer pada mesin 3D printer	Mahasiswa dapat melakukan penyesuaian hasil slicing pada driver mesin CNC	Mahasiswa mampu memasukkan dan men-setting file hasil slicer pada mesin 3D printer	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan praktik transfer secara NC maupun melalui komputer. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	**8**
15	Mahasiswa mampu mencetak 3D Print	Mahasiswa dapat menjalankan operasi mesin CNC	Mahasiswa mampu membuat bentuk menggunakan mesin 3D printer	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan praktik pembuatan bentuk 3D printing. 150 menit		Bi, Z., & Wang, X. (2020) Leondes, C. T. (2000)	**8**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**8**

DP234524 STUDIO DESAIN PRODUK 3

LOGO	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
STUDIO DESAIN PRODUK 3	**DP234524**	Perancangan Produk	T=2	P=4	5	17 Januari 2023

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Hertina Susandari Bambang Tristiyono Ellya Zulaikha Andhika Estiyono	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya,
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.

	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menyusun konsep desain dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis dan mensintesis kebutuhan menggunakan pertimbangan aspek estetika, fungsi, ergonomi, manufaktur, rekayasa sistem dan teknologi.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dari alternatif solusi desain, tes kepada pengguna, serta menyempurnakan solusi dengan mempertimbangkan aspek manufaktur, efisiensi dan efektivitas produksi.
	CPMK-3	Mampu membuat model/mock-up/ purwarupa yang representatif terhadap bentuk, warna, tekstur dan fungsi/ mekanisme dengan menggunakan teknologi yang relevan.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menyajikan data, analisis penelitian desain dan hasil desain secara visual dalam suatu portofolio desain dan gambar kerja baik menggunakan media cetak maupun digital (menggunakan multimedia)
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL - 6	CPL-7	CPL-8	CPL - 9
CPMK-1	V	V	V	V		
CPMK-2	V	V	V	V		
CPMK-3					V	V
CPMK-4					V	V

Deskripsi Singkat MK	Matakuliah perancangan produk yang mempertimbangkan aspek teknologi, rekayasa sistem, bahan dan proses, ergonomi, estetika serta fungsi. Ruang lingkup perancangan meliputi: eksperimen material pada produk apparel/ perhiasan, produk appliances berbasis manufaktur/ mekatronik sederhana, furnitur/ stasiun kerja pada fasilitas umum, moda transportasi personal dengan given platform, dan produk lain yang setara.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Empati (menggali permasalahan: observasi, interview, dll) 2. Define (mengetahui kebutuhan dan permasalahan: CJM, studi kebutuhan, persona, dll) 3. Ideasi (eksplorasi ide dengan pertimbangan: ergonomi, rekayasa sistem, bahan dan proses, teknologi, estetika, dan fungsi) 4. Purwarupa (membuat DR&O, memilih solusi: low fidelity prototyping, mid fidelity prototyping, high fidelity prototyping) 5. Pengujian (user testing, usability testing, dll) 6. Review metode desain : Design Driven Material Innovation (DDMI), dll 7. Review penulisan ilmiah: Menyusun laporan desain

	8. Dokumen visualisasi & Presentasi Desain
Pustaka	**Utama :** • Collins, Hillary, 2019, Creative Research - The Theory and Practice of Research for the Creative Industries • Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019, Universal Methods of Design (Expanded and Revised Version) • Baxter, Mike, 2000, Product Design **Pendukung :** • Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. • Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons. • Ashby, M.F., & Johnson, K. (2013). *Material and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Elsevier • Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. • Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS • Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. • O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need. Rockport
Dosen Pengampu	Bambang Tristiono
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1,2	• Mahasiswa mengenal ruang	• Mahasiswa mengingat lingkup,	**Kriteria:** Kecermatan	**Bentuk:** Kuliah Studio		• Collins, Hillary, 2019,	5.4%

	lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Desain Produk 3 • Mahasiswa mampu menguraikan hasil empati terkait fenomena yang menjadi latar belakang perancangan	aturan dan rencana perkuliahan Desain Produk 3 • Mahasiswa mampu menguraikan hasil empati terkait fenomena yang menjadi latar belakang perancangan dengan baik	Ketepatan **Bentuk:** Non tes Case Based Project	Responsi **Waktu:** 4x6x50 = 1200 menit		• Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington,Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	
3	Mahasiswa mampu memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna	• Mahasiswa dapat mebuat persona board dengan tepat • Mahasiswa dapat membuat CJM dengan baik dan benar • Mahasiswa mampu menentukan permasalahan dan kebutuhan yang utama untuk diselesaikan	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Case Based Project	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 2x6x50 = 600 menit		• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington,Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	2.7%
4	• Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan metode desain yang sesuai dengan produk peminatan	• Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan metode desain yang sesuai dengan produk peminatan dengan tepat.	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Lugas **Bentuk:**	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:**	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012	2.7%

	• Mahasiswa mampu menyusun pernyataan masalah, batasan masalah/ ruang lingkup perancangan dalam sebuah laporan desain	• Mahasiswa mampu menyusun pernyataan masalah, batasan masalah/ ruang lingkup perancangan dalam sebuah laporan desain dengan baik dan benar	Non tes Penugasan	1x6x50 = 300 menit	**Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Martin, Bella dan Hannington,Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	
5,6	Mahasiswa dapat membuat studi dan analisa awal sesuai dengan produk peminatan	Mahasiswa dapat membuat studi dan analisa awal sesuai dengan produk peminatan dengan baik dan benar	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Ketajaman studi Kreativitas **Bentuk:** Non tes Case Based Project	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 4x6x50 = 1200 menit		• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington,Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	5.4%
7	Mahasiswa mampu membuat Konseptual Design sekaligus mempresentasikan hasil riset awal terkait konseptual design	Mahasiswa dapat membuat studi dan analisa awal sesuai dengan produk peminatan dengan komprehensif	**Kriteria:** Kecermatan Kreativitas Kebaruan Penguasaan **Bentuk:** Non tes (Presentasi) Case Based Project	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 2x6x50 = 600 menit		• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	2.7%

8	Mahasiswa mampu menghasilkan visualisasi ide dalam tahapan preliminary design	Mahasiswa mampu menghasilkan visualisasi ide dalam tahapan preliminary design dengan baik dengan jumlah minimal 40 alternatif	**Kriteria:** Kreativitas Kebaruan Kuantitas **Bentuk:** Non tes Case Based Project	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	2.7%
9	Mahasiswa mampu menganalisis alternatif design yang sesuai dengan dengan konsep desain dan menyempurnakannya	Mahasiswa mampu menyeleksi alternatif design yang sesuai dengan dengan konsep desainnya dan menyempurnakannya.	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Ketajaman studi Kreativitas **Bentuk:** Non tes Case Based Project	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	2.7%
10	Mahasiswa mampu melakukan analisa lanjutan sebagai pengembangan desain	Mahasiswa mampu melakukan analisa lanjutan sebagai pengembangan desain dengan komprejensif	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Kreativitas **Bentuk:**	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:**		• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012	2.7%

			Non tes Case Based Method	2x6x50 = 1200 menit		• Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	
11	Mahasiswa mampu membuat low fi/ mid fi prototyping sebagai bagian dari Analisa lanjutan untuk evaluasi menuju final desain	Mahasiswa mampu membuat low fi/ mid fi prototyping yang representatif	**Kriteria:** Representatif Ketepatan Kreativitas **Bentuk:** Non tes Case Based Method	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	10%
12	Mahasiswa mampu menentukan final desain	Mahasiswa mampu menentukan final desain dengan tepat	**Kriteria:** Ketepatan Kecermatan Kebaruan **Bentuk:** Non tes Case Based Method	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	2.7%

13,14	• Mahasiswa mampu membuat gambar teknik awal sebagai acuan pembuatan hi fi prototyping • Mahasiswa mampu memvisualisasikan final produk dalam hi fi prototyping	• Mahasiswa mampu membuat gambar teknik awal sebagai acuan pembuatan hi fi prototyping dengan baik dan benar • Mahasiswa mampu memvisualisasikan final produk dalam hi fi prototyping	**Kriteria:** Ketepatan Representatif **Bentuk:** Non tes Case Based Method	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 200 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 3x6x50 = 900 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	30%
15	• Mahasiswa mampu melengkapi atribut produk sebagai kelengkapan final desain seperti branding, packaging, color scheme, dsbg • Mahasiswa mampu melengkapi dokumen desain sebagai penyerta final desain berupa : Gambar teknik, dokumentasi proses/ portofolio & laporan desain	• Mahasiswa mampu melengkapi atribut produk sebagai kelengkapan final desain seperti branding, packaging, color scheme, dsbg dengan baik dan benar • Mahasiswa mampu melengkapi dokumen desain sebagai penyerta final desain berupa : Gambar teknik, dokumentasi proses/ portofolio & laporan desain	**Kriteria:** Kelengkapan Ketepatan **Bentuk:** Non tes Case Based Method	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	**Bentuk:** Kuliah Studio Responsi **Waktu:** 1x6x50 = 300 menit	• Collins, Hillary, 2019, • Lawson, Bryan.2012 • Martin, Bella dan Hannington, Bruce, 2019 • Baxter, Mike, 2000,	30%
16	Pameran Karya Studio Desain Produk 3						

DP234525 PILIHAN : APPAREL

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN PRODUK					Kode Dokumen
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : APPAREL	**DP234525**	Perancangan Produk	**T=1**	**P=2**	5	25 Januari 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	Eri Naharani Ustazah, S.T.,. M.Ds. Irna Arlianti, S.T., M.Ds.	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.

	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi filosofi, konsep dasar dan anatomi produk dari contoh produk apparel (C2, P1, A2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pattern berbasis wastra Nusantara (C3, P4, A4)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengonsepkan peluang usaha berdasarkan segmentasi pasar (C3, P3, A3)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi istilah, komponen, dan ekosistem dalam bisnis fashion (C2, P1, A2)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menguraikan rencana bisnis produk apparel yang telah dikembangkan (C4, A4, P4)
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8
CPMK-1	V	V	V	V			
CPMK-2	V	V	V		V		V
CPMK-3	V	V		V		V	
CPMK-4	V		V				
CPMK-5	V	V				V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah integrasi aplikasi pembuatan produk apparel sederhana dan perencanaan bisnis sehingga mahasiswa memiliki kemampuan membuat konsep usaha produk apparel berdasarkan peluang pasar
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengenalan filosofi, konsep dan pattern / ragam hias produk apparel / tekstil 2. Modifikasi desain pattern / ragam hias 3. Pengembangan desain produk berbasis wastra Nusantara 4. Manajemen bisnis pada produk apparel / tekstil

Pustaka	**Utama :**	
	1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making.* State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.	
	Pendukung :	
	1. Kusrianto, A. (2013). Batik: Filosofi, motif, dan kegunaan. CV Andi Offset (Penerbit Andi). 2. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). A framework for marketing management (p. 352). Boston, MA: Pearson.	
Dosen Pengampu		
Matakuliah syarat	-	

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1, 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi filosofi, konsep dasar dan anatomi produk dari contoh produk apparel (C2, P1, A2)	Ketepatan mengidentifikasi makna ragam hias, karakter bentuk, jenis – jenis kain nusantara/ art content, komponen, kegunaan, dan teknik pembuatan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Responsi **Metode :** Diskusi **Penugasan :** Membuat modul tentang kain nusantara/		**Pengenalan Batik : Filosofi, Konsep & Pembuatan** **Pustaka :** Kusrianto, A. (2013). Batik: Filosofi, motif, dan kegunaan. CV Andi Offset	**5**

				art berdasarkan komponen utama, menambahkan keterangan makna / filosofi (Tugas 1) **Estimasi waktu :** 1x2x50'			
3	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pattern berbasis wastra Nusantara (C3, P4, A4)	Ketepatan stilasi bentuk berdasarkan karakteristik motif kain Nusantara/ art	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Tutorial Responsi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat sketsa modifikasi desain motif batik berdasarkan batik khas masing- masing (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Modifikasi Desain Pattern / Ragam Hias** https://drive.google.com/drive/folders/1xZyhqkKvlq6O9qxR5bqauk9xbxCIvW8-?usp=sharing Proses Pembuatan Batik https://www.y outube.com/w atch?v=znhcIP9ofaM Brand batik modern https://www.instagram.com/sejauh_mata_memandang/ **Pustaka :** Kusrianto, A. (2013). Batik: Filosofi, motif, dan kegunaan. CV Andi Offset.	**10**

4	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pattern berbasis wastra Nusantara (C3, P4, A4)	Keselarasan penggunaan warna berdasarkan karakter batik dan konsep desain	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop Responsi **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Pewarnaan sketsa final (Tugas 3) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Modifikasi Desain Pattern / Ragam Hias** Praktek pewarnaan sketsa motif batik https://drive.g oogle.com/driv e/folders/1jyJlc ch9NKL2TnX7E sc4FkjwhX8- dXKy?usp=shar ing	**10**
5, 6	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pattern berbasis wastra Nusantara (C3, P4, A4)	Ketepatan penyusunan pola, pewarnaan, kelengkapan komponen motif dan teknik pembuatan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, kepekaan bentuk dan estetika **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Responsi Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** membuat rancangan pengaplikasian pada final design pattern pada produk apparel terpilih dan kain		**Pengembangan Desain Produk Berbasis Wastra Nusantara** Praktek membuat batik https://drive.g oogle.com/dri ve/folders/1v WRqP8Fbn1O Od7zB4r4izfJfo NyL_ctL?usp=s haring **Pustaka :** 4. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad.	**20**

				beserta konsep desain (Tugas 4) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		5. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.	
7	Mahasiswa mampu mengonsepkan peluang usaha berdasarkan segmentasi pasar (C3, P3, A3)	Ketepatan menentukan kompetitor produk berdasarkan segmen pasar	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Responsi Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Membuat analisis kompetitor dan perceptual map berdasarkan brand apparel (Tugas 5) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – Analisis Peluang Usaha https://docs.google.com/spreadsheets/d/1S3ZPswAeCfPjaiGS1uCVTVNVXYYEFFzl782Hy1JDGWA/edit?usp=sharing https://docs.google.com/presentation/d/1y5gEJvE1HhyQD6K2gOdig7Fz1ZZD4paJYCeyrF6C2hY/edit?usp=sharing **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). A framework for marketing management (p. 352). Boston, MA: Pearson.	**10**
Evaluasi Tengah Semester							
9, 10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi istilah, komponen, dan ekosistem dalam bisnis	Ketepatan mengidentikasi tokoh legendaris industri fashion, profil user (berdasarkan	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Diskusi **Metode :** Case based learning		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – *Branding & People in Fashion Business (I)* **Pustaka :**	**10**

	fashion (C2, P1, A2)	tingkat generasi), karya fashion fenomenal		Penjelasan mengenai tokoh fashion, karya, dan profil target user berdasarkan generasi **Estimasi waktu :** 2x2x50'		1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.	
11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi istilah, komponen, dan ekosistem dalam bisnis fashion (C2, P1, A2)	Ketepatan mengidentifikasi komponen dalam pembuatan brand	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Diskusi **Metode :** Case based learning Penjelasan mengenai value, label, fashion show, material yang digunakan pada		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – *Branding & People in Fashion Business (II)* **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.	**5**

				brand apparel **Estimasi waktu :** 1x2x50'			
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi istilah, komponen, dan ekosistem dalam bisnis fashion (C2, P1, A2)	Ketepatan memahami proses perjalanan dan pengalaman praktisi dalam membangun brand	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Diskusi **Metode :** Case based learning Penjelasan mengenai promotion guide, influencer, visualisasi brand **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – Brand Recognition **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers	**5**
13, 14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi istilah, komponen, dan ekosistem dalam bisnis fashion (C2, P1, A2)	Ketepatan mengidentifikasi teknik digital marketing & komponen dalam industri retail	**Kriteria :** Ketepatan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Diskusi **Metode :** Case based learning **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – Go Online & Retail **Pustaka :** 1. Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad.	**10**

						2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers 3. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). A framework for marketing management (p. 352). Boston, MA: Pearson.	
15	Mahasiswa mampu menguraikan rencana bisnis produk apparel yang telah dikembangkan (C4, P4, A4)	Ketepatan menyusun rencana bisnis berdasarkan analisis peluang usaha dan pengetahuan dalam bisnis fashion	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** menyusun rencana bisnis dari final desain batik yang dikembangkan (Tugas 6) **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Manajemen Bisnis Pada Produk Apparel / Tekstil** – Brief Rencana Bisnis **Pustaka :** 1.Anitha, D. (2005). *Fashion and Apparel Designing: Fashion and Garment Making*. State Institute of Vocational Education, Directorate of Intermediate Education. Government of Andhra Pradesh Hyderabad. 2. Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers 3. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). A framework for marketing management (p. 352). Boston, MA: Pearson.	**10**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**100**

DP234526 PILIHAN : FURNITURE

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : FURNITURE	**DP234526**	Perancangan Produk	**T= 1**	**P=2**	**5 (lima)**	10 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Audit Yulardi, S.T, M.Ds	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mengetahui aspek teknis perancangan furnitur.
	CPMK-2	Memahami dasar struktur dan konstruksi produk furnitur.
	CPMK-3	Mampu merancang produk furnitur eksperimental.

	CPMK-4	Mampu membuat perencanaan produksi & RAB produk furnitur yang dirancang.
	CPMK-5	Mempresentasikan hasil rancangan produk berupa model skala atau prototipe.
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-9
CPMK-1	V		
CPMK-2	V		
CPMK-3		V	
CPMK-4		V	
CPMK-5			V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari proses perancangan yang fokus pada eksplorasi produk furnitur ekperimental, melalui sistem pembelajaran studio dengan mengaplikasikan teori dasar perancangan furnitur, eksplorasi bahan, fungsi dan sistem desain furnitur. Sehingga mahasiswa memiliki kemampuan untuk merancang produk furnitur eksperimental sesuai dengan kaidah perancangan produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 7. Furnitur ekperimental 8. Aspek teknis desain furnitur 9. Ekplorasi dan ideasi desain furnitur eksperimental. 10. Simulasi & evaluasi desain produk furnitur 11. Perencanaan produksi 12. Penyusunan RAB
Pustaka	**Utama :**
	7. Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. 8. Dunne, A., Raby, F. 2013. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, The MIT Press, London. England.
	Pendukung :
	-

Dosen Pengampu	Audit Yulardi, S.T., M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mengetahui rencana pembelajaran perkuliahan Mengetahui pengertian serta contoh contoh perancangan desain furnitur eksperimental.	Mahasiswa mengingat rencana pembelajaran Mampu mempresentasikan referensi dan contoh produk furnitur eksperimental	Melaksanakan diskusi dengan baiki.	Kuliah, Diskusi 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. Dunne, A., Raby, F. 2013. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, The MIT Press, London. England.	-
2	Mengetahui eksplorasi material, fungsi, dan sistem desain pada desain furnitur experimental.	Mampu mempresentasikan contoh & proses eksplorasi material, fungsi dan sistem desain pada produk furnitur eksisting.	Mampu mempresentasikan dengan baik, sumber dan referensi relevan, pembahasan sesuai studi kasus.	Presentasi, Diskusi 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada. Dunne, A., Raby, F. 2013. Speculative	4

						Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, The MIT Press, London. England.	
3	Mampu membuat analisis *user/ custommer*	Mampu membuat analisis user persona.	Analisis user persona sesuai.	Praktik, Diskusi & Presentasi 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	4
4	Memahami ergonomi produk furnitur	Mahasiswa mampu merencanakan geometri dasar desain furnitur sesuai teori ergonomi dan data antropometri.	Mampu menghasilkan ukuran dan geometri dasar dengan ukuran sesuai acuan antrometri dan referensi teori ergonomi.	Kuliah, Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	4
5	Memahami aspek dasar struktur dan konstruksi pada produk furnitur	Mahasiswa mengerti macam macam konstruksi pada produk furnitur Mahasiswa memahami struktur dan konstruksi pada produk furnitur	Mampu menerapkan konstruksi yang benar pada perancangan desian furnitur.	Kuliah, Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	4
6	Membuat konsep desain, referensi desain, moodboard, material board.	Mampu membuat deskripsi konsep desain, referensi ide,	Deskripsi konsep, referensi desain, moodboard dan material board sesuai	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	4

		moodboard dan material board					
7	Melakukan ekplorasi desain produk furnitur: sketsa ide.	Mampu membuat eksplorasi desain melalui sketsa ide	Sktesa ide sesuai konsep desain.	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	4
8	Mampu melakukan ekplorasi desain produk furnitur: model *low fidelity*.	Mampu membuat eksplorasi desain melalui model *low fidelity*	Model low fidelity sesuai konsep.	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	6
9	Melakukan simulasi pada final desain.	Mampu menentukan final desain dari alternatif desain terpilih. Simulasi bentuk dan detailing komponen dengan software 3D model.	Penentuan final desain sesuai konsep & secara desain memenuhi aspek teknis.	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	8
10	Melakukan pengembangan desain	Simulasi bentuk dan detailing komponen dengan software 3D model.	Komponen lengkap dan ukuran sesuai dengan skala.	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	8
11	Evaluasi desain	Mampu melaksanakan evaluasi desain dengan gambar skala 1:1.	Laporan evaluasi sesuai.	Diskusi, Presentasi 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	9

12	Merencanakan proses produksi dan RAB	Mampu membuat perencanaan produksi dan menyusun RAB.	Perencanaan produksi dan RAB sesuai desain.	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	8
13	Pembuatan mockup/ prototype final desain dan pendokumentasian karya	Mampu membuat mockup/ prototype dan gambar teknik	Hasil model/ prototype sesuai desain, log book sesuai, gambar teknik seusai desain	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	9
14	Pembuatan mockup/ prototype final desain dan pendokumentasian karya	Mampu membuat mockup/ prototype dan gambar teknik	Hasil model/ prototype sesuai desain, log book sesuai, gambar teknik seusai desain	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	9
15	Pembuatan mockup/ prototype final desain dan pendokumentasian karya	Mampu membuat mockup/ prototype dan gambar teknik	Hasil model/ prototype sesuai desain, log book sesuai, gambar teknik seusai desain	Diskusi, Praktik 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	9
16	Presentasi produk	Melaksanakan pameran & mempresentasikan karya.	Mampu mempresentasikan produk dengan baik.	Presentasi, 150 menit	-	Postell, Jim. 2012. Designing Furniture, Second Edition, Willey, Canada.	10

DP234527 PILIHAN : CAR STYLING

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : CAR STYLING	**DP234527**	Perancangan Produk	**T=1**	**P=2**	**5 (Lima)**	10 Nopember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.

	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mempresentasikan desain secara lisan, tulisan, dan multimedia dalam bentuk abstraksi dan visual, secara detil fungsinya pada kendaraan (carstyling)
	CPMK-2	Mahasiswa mengerti konsep teoritis produk desain : (1) fungsi, (2) estetika, (3) ekonomi, (4) sosial, dan (5) teknologi secara umum dalam pengembangan produk
	CPMK-3	Mahasiswa mengerti proses explorasi kreatif dan berbagai metode pencarian bentuk pada kendaraan (carstyling)
	CPMK-4	Mampu membaca trend dan gaya bentuk kendaraan sesuai dengan persona penggunanya
	CPMK-5	Mahasiswa menguasai kemampuan menyusun konsep desain yang disampaikan secara lisan, tulisan, dan multimedia dalam bentuk abstraksi dan visual terkait value dari bentuk kendaraan (carstyling)

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-8
CPMK-1	v	v			v
CPMK-2	v			v	
CPMK-3	v		V		V
CPMK-4	v		v		
CPMK-5	v			V	v

Deskripsi Singkat MK	Tuliskan relevansi & cakupan materi/bahan kajian sesuai dengan matakuliah ini dan sesuai dengan Sub-CPMK
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Peran carstyling pada value kendaraan 2. Morfologi bentuk 3. Biomimicry 4. Persona-image board 5. Trendforecasting 6. Brand identity- Bahasa Merek 7. Brand Identity- Melahirkan merek

	8. Transformasi bentuk dan DNA 9. Iconic, signature & archetype studi 10. Syntactic forming 11. Semantic case study 12. Aerodynamic vs diamond cut 13. Minor change & major change 14. Studi model dan studi kasus sederhana
Pustaka	**Utama :**
	1. Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. 2. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS 3. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 4. Dewey, Adrian (2017)"How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition", Veloce Publishing , Dorchaster UK 5. Nikolaos Gkikas (2013), "Automotive Ergonomics-Driver Vehicle Interaction", CRC Press, Taylor & Francis Group, 6000 Broken Sound Parkway, NW Suite 300, Boca Raton, London. 6. Stuart Macey,Geoff Wardley (2008), "H Point-The Fundamental of Car Design & Packaging", Design Studio Press, Higuera Street, Culver City, California. 7. Eissen, Koos & Roselien Steur.2014. Sketching Product Design Presentation, Amsterdam:BIS Publisher
	Pendukung :
	1. Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007), "Consumer Behaviour", Ninth Edition, Prentice Hall, Pearson Education, Inc, New Jersey.
Dosen Pengampu	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**

1	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menyatakan pendapat terkait contoh konsep carstyling dan mengidentifikasi manfaat styling pada value kendaraan (C2,A3,P3)	Kejelasan penyamapaian pendapat terkait contoh konsep carstyling dan maanfaatnya pada value kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes Diskusi	**Bentuk :** Kuliah Responsi Diskusi **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas **Penugasan :** Menyampaikan pendapat beserta contoh konsep carstyling dan manfaatnya pada value kendaraan **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Peran carstyling pada value kendaraan) **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York.	5
2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode morfologi bentuk pada proses kreatif carstyling (C3,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode morfologi di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Case methods workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode morfologi **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Metode morfologi pada eksplorasi kreatif bentuk kendaraan (carstyling) **Pustaka :** Dewey, Adrian (2017)"How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition", Veloce Publishing , Dorchaster UK	7

						Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode biomimicry pada proses kreatif carstyling (C3,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode biomimicry di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Case methods workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode biomimicry **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Metode biomimicry pada eksplorasi kreatif bentuk kendaraan (carstyling) **Pustaka :** Dewey, Adrian (2017)"How to Illustrate and Design Concept Cars: New Edition", Veloce Publishing , Dorchaster UK Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal	7

						Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode persona dan imageboard pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode persona imageboard di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematika, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode persona **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Persona (carstyling) **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions.	7

						Massachusetts: Rockport Publishers	
5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode trendforecasting pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode trendforecasting di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, sistematika, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode trendforecasting **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** ''Trendforecasting (carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	7
6	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode brand identity pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :**	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :**	-	**Materi :** ''Brand identity-(carstyling)' **Pustaka :**	7

		metode brand identity di kendaraan	Workshop Sketsa kendaraan	Student Centre Learning (SCL) – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode brand identity **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode brand identity dan melahirkan merk pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode brand identity – merek baru di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Case methods – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan	-	**Materi :** 'Branding-(carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York.	7

				metode brand identity – merek baru **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester : Pengumpulan dokumen desain workshop disertai revisi**						
9	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode transformasi bentuk produk kendaraan dalam satu DNA pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode tranformasi bentuk DNA di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Student Centre Learning (SCL) – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode transformation forming **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Transformation forming-(carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-	7

						100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
10	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode pengembangan bentuk atas dasar produk iconic, signature dan archetypenya pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P3)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode pengembangan bentuk atas dasar produk iconic, signature dan archetypenya di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksploratif **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Case methods – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode identifikasi iconic, signature dan archetype **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** ''DNA formula-(carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions.	5

						Massachusetts: Rockport Publishers	
11	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode syntactic forming pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P4)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode syntactic forming di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, Pengembangan bentuk **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Case methods – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode syntactic forming **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit	-	**Materi :** 'Syntac: Morphology Complexity - (carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	7
12	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode pendekatan semantika	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan,	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop	-	**Materi :** 'Semantics: look a like – (carstyling)' **Pustaka :**	7

	pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P4)	menggunakan metode pendekatan semantika di kendaraan	Pengembangan bentuk **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Metode :** Student Centre Learning (SCL) – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode pendekatan semantika **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode pendekatan bentuk aerodinamika dan diamond cutting pada proses kreatif carstyling (C4,A4,P4)	Ketepatan ekplorasi kreatif dengan sketsa menggunakan metode pendekatan aerodinamika dan diamond cutting di kendaraan	**Kriteria :** Ketepatan, penguasaan, eksplorasi **Bentuk :** Workshop Sketsa kendaraan	**Bentuk :** Kuliah Responsi Workshop **Metode :** Team based project – workshop **Penugasan :** Sketsa kendaraan pribadi dengan metode pendekatan	-	**Materi :** 'Semantics ; forming look a like-(carstyling)' **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation	5

				aerodynamika dan diamond cutting **Estimasi Waktu :** 1x3x50 = 150 menit		Design"", Routledge, New York. Stuart Macey,Geoff Wardley (2008), "H Point-The Fundamental of Car Design & Packaging", Design Studio Press, Higuera Street, Culver City, California.	
14,15	Mahasiswa mampu mengembangkan bentuk kendaraan dengan studi kasus yang sudah ditentukan dan memilih metode yang sudah dikuasai dengan batasan minor change dann major change (C4, A4,P5)	Inovasi ide dan gagasan dalam sketsa yang baik beserta sistematika penyampaian konsep explorasi kreatif	**Kriteria :** Ketepatan, Sistematis, penguasaan **Bentuk :** Non test Penyajian dokumen desain	**Bentuk :** Kuliah Responsi Pameran kelas **Metode :** Team based project **Penugasan :** Presentasi dan penyajian dokumen desain carstyling **Estimasi Waktu :** 2x3x50	**-**	**Materi :** Team based project – electric vehicle indonesia **Pustaka :** Meadows, jordan (2017), "Vehicle Design: Aesthetic Principles in Transportation Design"", Routledge, New York.	7
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester : Pengumpulan portfolio karya dan pembahasan kesimpulan perkuliahan**						15

DP234528 PILIHAN : PERHIASAN

LOGO	ITS, FDKBD, DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PILIHAN : PERHIASAN	**DP234528**	Perancangan Produk	T=1	P=3	4	30 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mampu menggunakan konsep desain pragmatik (desain yang didasarkan pada penggunaan bahan dan dilakukan dengan eksperimen, sampai tercipta suatu bentuk yang sesuai) dan konstruktif.
	CPMK-2	Mahasiswa mengetahui aspek teknis dasar pada perhiasan
	CPMK-3	Mampu memahami dan merencanakan detail bentuk perhiasan secara tiga dimensi
	CPMK-4	Mahasiswa mengetahui nilai-nilai dalam produk perhiasan.
	CPMK-5	Mampu melakukan pengembangan ide bentuk untuk memperkaya alternatif dan eksplorasi reka bentuk
	CPMK-6	Mahasiswa mampu membuat model ringan dengan material substitusi sebagai representasi konsep

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V		V		
CPMK-2	V	V			
CPMK-3		V		V	V
CPMK-4	V		V		
CPMK-5			V	V	V
CPMK-6				V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari produk kategori styling-perhiasan melalui sistem pembelajaran studio berupa penelusuran ide, perumusan konsep dan praktik menggambar sesuai kaidah perancangan kreatif melalui pengolahan elemen dan prinsip desain menjadi sebuah ornamen dan motif yang estetik dan diharapkan mampu berinteraksi dengan tubuh manusia yang mengenakannya.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Mengoleksi benda-benda atraktif sekitar untuk dijadikan point of interest dari produk perhiasan 2. Mengolah material atraktif yang telah diambil menjadi lebih memiliki tingkat fungsionalitas untuk tahap eksplorasi berikutnya. Minimal memiliki fungsi perlindungan material atraktif dari impact luar dan ergonomi. 3. Sistem sketsa dan penggambaran dalam penataan batu standar industri untuk tiap kasus bentuk bidang. 4. Sistem mechanism and chains pada perhiasan sebagai fungsi rangkaian dan dekorasi 5. Eksplorasi bentuk dan motif perhiasan dengan membuat sketsa alternatif perhiasan (liontin atau cincin) 6. Evaluasi tugas sketsa alternatif. Pengerucutan menuju desain final yang akan dimodelkan 7. Asistensi pengembangan alternatif terpilih 8. Perhiasan Polymer Clay 9. Jewelry values 10. Desain variasi

	11. Material Populer dari Waktu ke waktu 12. Jewelry Inspiration 13. Dasar-dasar penyusunan 14. Tren perhiasan 15. Padu padan busana 16. Presentasi akhir
Pustaka	**Utama :**
	· Untracht, O. (2011). Jewelry concepts & technology. Doubleday. · Gollberg, J. (2010). The ultimate jeweler's guide: the illustrated reference of techniques, tools & materials. · Morton, P. (1976). Contemporary jewelry: A studio handbook. Holt McDougal.
	Pendukung :
Dosen Pengampu	Ari Dwi Krisbianto, Gunanda Tiara Maharany
Matakuliah syarat	

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu mengenali material yang dapat dijadikan sebagai material atraktif dalam perhiasan	Mahasiswa mampu menunjukkan material-material atraktif yang berpotensi untuk dikemas dalam bentuk perhiasan	Material merupakan material sederhana dan berada di sekitar. Tantangannya adalah mengemas material yang sebelumnya tidak terlihat menarik dikemas menjadi atraktif	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5

			Bentuk: membuat sketsa material dengan menentukan sisi point of interest material				
2	Mahasiswa mengetahui cara menggunakan material atraktif dan memberikan proteksi pada perhiasan	Mahasiswa mampu memberikan alternatif teknik memegang material atraktif dan menyambungkan dengan komponen perhiasan	Material atraktif masih terlihat dominan. Terpegang dengan erat dan aman Bentuk: diskusi dan eksplorasi membuat alternatif holder	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
3	Mahasiswa memahami ergonomi perhiasan	Mahasiswa mampu merencanakan bentuk perhiasan yang aman digunakan, baik saat dikenakan maupun orang lain yang bersinggungan	Perhiasan tidak tersangkut, stabil, seimbang dan tidak melukasi Bentuk: Pencarian referensi dan eksplorasi bentuk	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
4	Mahasiswa mampu menata dan melakukan rencana penempatan batu (stone setting)	Mahasiswa mampu menata batu dengan rapat dan menggunakan gigi pengikat yang minim	Tidak ada sisa ruang antara batu yang lebar dan batu tertata rapi Bentuk: praktik penataan batu	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
5	Mahasiswa mampu membuat sketsa desain perhiasan berdasarkan kaidah-kaidan pendesainan perhiasan	Mahasiswa mampu membuat sketsa yang jelas bentuk, warna, tekstur dan isian material atraktif bidang di perhiasan	Garis tersambung tidak terputus, jelas shape-nya, pewarnaan (finishing) dan luwes Bentuk: praktik sketsa dan pencarian alternatif detail	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
6	Mahasiswa mengetahui komponen-komponen perhiasan	Mahasiswa mampu menentukan komponen perhiasan yang akan digunakan dan	Komponen perhiasan tertata apik, sesuai dengan kaidah penyusunan bentuk yang baik	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) &	5

		meletakkan pada rangkaian perhiasan	Bentuk: praktik membuat bentuk alternatif perhiasan			Gollberg, J. (2010)	
7	Mahasiswa mengetahui sistem mekanis pada perhiasan	Mahasiswa mampu merencanakan sistem mekanis yang sesuai berdasarkan studi kasus bentuk perhiasan	Perhiasan tergambar dengan proporsi dan seimbang secara visual Bentuk: sketsa penataan dan penentuan titik sambung antar komponen	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						15
9	Mahasiswa mampu mempraktikkan aplikasi sistem gerak perhiasan sederhana	Mahasiswa mampu menggunakan sistem mekanis yang sesuai berdasarkan studi kasus bentuk perhiasan	Perhiasan dapat terangkai dan bergerak dengan baik dan seimbang Bentuk: praktik penataan dan penentuan titik sambung antar komponen	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
10	Mahasiswa mengetahui aspek ketebalan dan jarak penataan komponen perhiasan dengan tujuan dimensi untuk ergonomi dan konstruksi	Mahasiswa mengetahui titik kritis dan bisa menempatkan treatment penguatan pada sisi komponen perhiasan	Perhiasan seimbang dan terdapat struktur tambahan bisa berupa komponen atau bidang penguat yang ikut disusun Bentuk: sketsa alternatif dan penentuan titik-titik kritis	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
11	Mahasiswa mampu mengeksplorasi bentuk dan motif perhiasan	Mahasiswa mampu membuat alternatif-alternatif motif dan bentuk perhiasan	Mahasiswa mampu merancang beberapa alternatif yang baik dan baru sesuai dengan kaidah yang sudah disampaikan	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5

			Bentuk: sketsa alternatif dengan detail motif				
12	Mahasiswa mengetahui detail form perhiasan	Mahasiswa mampu menghadirkan berbagai kombinasi detail form perhiasan	Mahasiswa mampu mensketsa bidang perhiasan kilap, bertekstur, lekuk, miring, cembung dll Bentuk: praktik sketsa desain	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
13	Mahasiswa mengetahui nilai-nilai dalam perhiasan	Mahasiswa mampu menyebutkan nilai perhiasan dan mampu mengategorikan kasus sesuai nilai	Mahasiswa mampu menyimpulkan dan menentukan jenis perhiasan sesuai dengan value-nya Bentuk: diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Morton, P (1976)	5
14	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan desain alternatif perhiasan	Mahasiswa mampu membuat beberapa jenis variasi alternatif bentuk dan motif perhiasan	Mahasiswa mampu menyesuaikan bentuk dari aspek teknis yang mengikuti Bentuk: praktik simulasi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	5
15	Mahasiswa mampu menganalisis tren dan motif desain perhiasan	Mahasiswa mampu menerapkan hasil analisis tren dan motif perhiasan dari referensi sistem fesyen yang lain	Mahasiswa mampu menyajikan sebuah perhiasan yang match and fit dengan desain busana yang dijadikan acuan Bentuk: diskusi dan praktik mensketsa	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Untracht, O. (2011), Morton, P (1976) & Gollberg, J. (2010)	10
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						10

DP234529 PILIHAN : TOYS

	ITS, FDKBD, DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PILIHAN : TOYS	**DP234529**	Perancangan Produk	T=1	P=4	5	25 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Primaditya	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, pengalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memiliki wawasan mengenai desain dan kategori produk mainan secara umum
	CPMK-2	Mahasiswa mampu membuat konsep desain karakter, menvisualisasikan dan mengembangkannya menjadi model mainan tiga dimensi
	CPMK-3	Mahasiswa mampu dan terampil menggunakan peralatan manual atau digital pada saat membuat produk mainan sederhana
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat mock-up/prototype mainan tiga dimensi secara manual

	CPMK-5	Mahasiswa memiliki ketrampilan presentasi lisan, tulisan dan visual ketika mengkomunikasikan rancangan produk mainan sederhana
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	integrasi teori & latihan aplikasi estetika, reka bentuk tri-matra serta pengenalan perancangan benda produk dengan aspek fungsi sederhana.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Pengantar desain mainan Kategori produk mainan Profil designer & karyanya Deskripsi profil karakter-persona Image & mood board Design Ideation Design Development Character poster Manual/ digital modeling Prototyping Toy design portfolio
Pustaka	**Utama :**

1. Bou, Louis, We Are Indie Toys: Make Your Own Resin Characters, 2014
2. Budnitz, Paul, I am plastic: the designer toy explosion, Abrams - 2006
3. Hakim, Primaditya, Development of Designer-toy by Utilizing Wood-Waste, 2013
4. Lawson, B., How Designers Think. London: The Architectural Press Ltd, 2012

	5. Phoenix, W, Plastic culture: how Japanese toys conquered the world, 2006
	Pendukung :
	1. Ledden, E., The Presentation Book. London: Pearson, 2017 2. Eissen, Koos & Roselien S., Sketching Product Design Presentation. Amsterdam:BIS Publisher, 2014 3. Leondes, C. T., Computer-Aided Design, Engineering, and Manufacturing: Systems Techniques and Applications, Volume III, Operational Methods in Computer-Aided Design. CRC Press, 2000
Dosen Pengampu	Primaditya
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mengenal ruang lingkup, aturan dan rencana Perkuliahan Designer Toy	Mahasiswa mengingat lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Designer Toy	Mahasiswa dapat menyebutkan lingkup, aturan dan rencana perkuliahan Designer Toy	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit			0
2	Mahasiswa mengetahui macam, tipe, kategori produk kategori mainan secara umum	Mahasiswa dapat mengingat macam, tipe, kategori produk kategori mainan secara umum	Mahasiswa dapat menuliskan kembali ringkasan macam, tipe, kategori produk kategori mainan secara umum dalam bentuk deskripsi sebanyak 2-4 halaman.	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Hakim, Primaditya, 2013	5
3	Mahasiswa mengetahui profil desainer, karya serta konsep produk mainannya.	Mahasiswa dapat mengingat profil desainer, karya serta	Mahasiswa dapat menuliskan kembali ringkasan profil desainer,	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Bou, Louis, 2014	5

		konsep produk mainannya.	karya serta konsep produk mainannya, dalam format presentasi power point atau setara, sebanyak 5-10 slide dalam			Budnitz, Paul, 2006 Phoenix, W, 2006	
4	Mahasiswa menerapkan tahapan penyusunan deskripsi archetype dan persona dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa dapat menyusun deskripsi archetype dan persona dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa mampu menuliskan deskripsi archetype dan persona dari karakter yang akan diciptakan dalam bentuk deskripsi sebanyak 3-5 halaman.	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan deskripsi archetype dan persona dari karakter yang akan diciptakan 150 menit		Hakim, Primaditya, 2013 Phoenix, W, 2006	5
5	Mahasiswa menerapkan tahapan pembuatan image board dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa dapat menyusun dan merangkai image board dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa mampu membuat image terdiri dari kumpulan minimal 10 gambar atau foto referensi bentuk dari karakter yang akan diciptakan	Kuliah, responsi, diskusi. Menyusun dan merangkai image board dari karakter yang akan diciptakan 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	5
6	Mahasiswa menerapkan tahapan pembuatan moodboard dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa dapat menyusun dan merangkai moodboard dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa mampu membuat moodboard terdiri dari kumpulan minimal 10 gambar atau foto referensi visual dari karakter yang akan diciptakan	Kuliah, responsi, diskusi. Menyusun dan merangkai moodboard dari karakter yang akan diciptakan 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	5
7	Mahasiswa melakukan tahapan ideasi visual dari karakter yang akan diciptakan	Mahasiswa dapat melakukan ideasi visual dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa mampu membuat minimal 30 gambar sketsa (*thumbnail sketch*) dari karakter yang akan diciptakan sejumlah 5 hal A4	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan eksplorasi bentuk visual 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	5
8	Mahasiswa melakukan tahapan pengembangan	Mahasiswa dapat melakukan	Mahasiswa mampu membuat minimal 15 gambar karakter	Kuliah, responsi, diskusi.		Ledden, 2017	7

	visual dari karakter yang diciptakan	pengembangan desain dari karakter yang diciptakan	dengan lebih detil dan proposional dari karakter yang diciptakan sejumlah 3 hal A4	Melakukan pengembangan bentuk visual karakter 150 menit		Eissen, 2014	
9	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						8
10	Mahasiswa melakukan tahapan pengembangan visual dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa dapat melakukan pengembangan desain dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa mampu membuat minimal 7 gambar tampak berwarna dengan lebih detil dan proposional dari karakter yang diciptakan sejumlah 3 hal A4	Kuliah, responsi, diskusi. Melakukan pengembangan bentuk visual karakter 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	7
11	Mahasiswa mampu membuat Character poster	Mahasiswa dapat membuat desain poster dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa mampu membuat presentasi visual dalam bentuk poster dari karakter yang diciptakan dalam format A4	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat poster desain karakter 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	7
12	Mahasiswa mampu membuat Manual/ digital modeling	Mahasiswa dapat membuat Manual/ digital modeling dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa mampu mewujudkan desain karakter dalam bentuk tiga dimensi dengan teknik manual atau digital modeling	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat pemodelan tiga dimensi dari desain karakter 150 menit		Leondes, C.T., 2000	8
13	Mahasiswa menerapkan tahapan Manual/ digital modeling	Mahasiswa dapat membuat Manual/ digital modeling dari karakter yang diciptakan	Mahasiswa mampu mewujudkan desain karakter dalam bentuk tiga dimensi dengan teknik manual atau digital modeling	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat pemodelan tiga dimensi dari desain karakter 150 menit		Leondes, C.T., 2000	8
14	Mahasiswa menerapkan tahapan Manual/ digital modeling Prototyping	Mahasiswa dapat membuat Manual/ digital	Mahasiswa mampu mewujudkan desain karakter dalam bentuk tiga dimensi	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat pemodelan tiga dimensi dari desain karakter		Leondes, C.T., 2000	8

		modeling dari karakter yang diciptakan	dengan teknik manual atau digital modeling	150 menit			
15	Mahasiswa mampu membuat presentasi dan portofolio desain karakter	Mahasiswa dapat menyusun semua tahapan desain dari desain karakter yang diciptakan dalam sebuah portofolio desain	Mahasiswa mampu menyusun semua tahapan desain dari desain karakter yang diciptakan dalam sebuah portofolio desain yang terdiri dari minimal 15 halaman	Kuliah, responsi, diskusi. Membuat portofolio designer toy 150 menit		Ledden, 2017 Eissen, 2014	8
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**8**

DP234530 PILIHAN : ALAT KESEHATAN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : ALAT KESEHATAN	**DP234530**	Teknologi Desain Produk	**T=?**	**P=?**	5	10 Nop 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**			**Ketua PRODI**	
	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech.	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech.			Bambang Tristiyono,ST., M.Si.	

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mampu memahami dan menerapkan wawasan dan keilmuan terkait tinjauan desain, sistem desain, perkembangan teknologi untuk desain alat kesehatan.
	CPMK-2	Mampu memahami dan menerapkan wawasan dan keilmuan yang terkait ekonomi dan bisnis, kode etik dan HKI, untuk desain alat kesehatan
	CPMK-3	Mampu memahami tahapan proses digital fabrication untuk produk alat kesehatan
	CPMK-4	Mampu memahami kebutuhan desain alat kesehatan yang bersifat custom dan tepat guna serta bisa menerapkannya secara terbatas melalui prototip kepada pengguna.

		Matrik CPL – CPMK CPMK | CPL-5 | CPL-7 | CPL-9 CPMK-1 | | V | V … | V | |
		V | V |
		… | | |
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa untuk mengetahui dan memberikan desain alternatif untuk berbagai jenis teknologi bantu/adaptif yang menjawab berbagai kebutuhan penyandang disabilitas, teknologi alat kesehatan custom tepat guna, memahami dan mampu melakukan rapid prototyping & additive manufacturing, serta pemahaman tentang uji etik dan uji klinis dalam desain alat kesehatan	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Profil Kesehatan Indonesia (Kemenkes) Fractures, Healing and Principles of Management Injury Surveillance Guidelines Medical Device Product Development Process Applying Product Design Methods to Medical Device Design Digital Fabrication: Integrated Digital Design Additive Manufacturing & Rapid Prototyping HKI & ethical clearances	
Pustaka	**Utama :**	
	Tuliskan pustaka utama yang digunakan, termasuk bahan ajar yang disusun oleh dosen pengampu MK ini. Gunakan referensi yang terbaru	
	Pendukung :	
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi	
Dosen Pengampu	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech.	
Matakuliah syarat	CAD	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							
2							
...							
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9							
...							
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

UG234912 BAHASA INDONESIA

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK					
MATA KULIAH		**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
BAHASA INDONESIA		**UG234912**	**SKPB**	**2**	**VI/VII**	28 Oktober 2022
OTORISASI		**Pengembang RP**		**Koordinator RMK**	**Ka PRODI**	
		Eka Dian Savitri, S.Hum., M.A. Dra. Enie Hendrajati, M.Pd. Dra. Siti Zahrok, M.Pd.		**Eka Dian Savitri, S.Hum., M.A.**	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	
Capaian Pembelajaran (CP) ***Learning Outcomes (LO)***	**CPL-PRODI / *Progamme LO***	S8 : Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. *Internalizing values, norms, and academic attitude.* KU9 : Mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. *Documenting, storing, securing, and recovering data to ensure validity and prevent plagiarism.* KU1 : 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.				

Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the context of developing or implementing science and technology that pays attention to and applies humanities values in accordance with their field of expertise.

CPMK1/ SubCPMK1:

Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI.

Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.

CPMK2/ SubCPMK2:

Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat.

Able to apply reference and citation techniques appropriately.

CPMK3/ SubCPMK3:

Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI.

Able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.

CPMK4/ SubCPMK4:

Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.

CPMK4/ SubCPMK5:

Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.

CPMK4/ SubCPMK6:

	Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. **CPMK1/ SubCPMK1:** Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI. *Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.* **CPMK2/ SubCPMK2:** Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat. *Able to apply reference and citation techniques appropriately*. **CPMK3/ SubCPMK3:** Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI. *Able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.* **CPMK4/ SubCPMK4:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.* **CPMK4/ SubCPMK5:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.* **CPMK4/ SubCPMK6:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

CPMK1/ SubCPMK1:
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI.
Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.
CPMK2/ SubCPMK2:
Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat.
Able to apply reference and citation techniques appropriately.
CPMK3/ SubCPMK3:
Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI.
Able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.
CPMK4/ SubCPMK4:
Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
Able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.
CPMK4/ SubCPMK5:
Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.
CPMK4/ SubCPMK6:
Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

	CPMK1/ SubCPMK1: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI. *Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.* **CPMK2/ SubCPMK2:** Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat. *Able to apply reference and citation techniques appropriately*. **CPMK3/ SubCPMK3:** Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI. *Able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.* **CPMK4/ SubCPMK4:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.* **CPMK4/ SubCPMK5:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.* **CPMK4/ SubCPMK6:** Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

	Able to compile KTI conclusion and abstract parts well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian. **CPMK5/ SubCPMK7:** Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penyusunan KTI dengan baik sesuai prinsip komunikasi efektif. *Able to present the results of the preparation of KTI properly according to the principles of effective communication.*

Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah bahasa Indonesia termasuk salah satu mata kuliah wajib umum/nasional, oleh karena itu mahasiswa akan mendalami materi perkuliahan meliputi: (a) etika akademik; (b) teknik pereferensian; (c) sistematika KTI dan formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI; (d) penyusunan KTI secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar; (e) teknik presentasi efektif. Materi yang dipelajari bermanfaat dalam menyusun karya tulis ilmiah baik berupa tugas perkuliahan, laporan penelitian, maupun karya tulis ilmiah yang dikompetisikan.

	The Indonesian language course is one of the general / national compulsory courses, therefore students will explore lecture materials including: (a) academic ethics; (b) referencing techniques; (c) Systematics of Scientific Writing (KTI) and Indonesian language formulations used in KTI with due observance of grammar, PUEBI, and KBBI principles; (d) structuring KTI logically, critically, systematically, and innovatively by using good and correct Indonesian; (e) effective presentation techniques. The material studied is useful in compiling scientific papers in the form of lecture assignments, research reports, as well as competed scientific papers.
Pokok Bahasan / Bahan Kajian	1. Etika akademik. 2. Teknik pereferensian. 3. Sistematika, gaya selingkung, dan kaidah gramatika bahasa Indonesia dalam KTI. 5. Presentasi efektif. 1. *Academic writing of scientific papers.* 2. *Reference techniques and Mendeley applications for reference systems.* 3. *Systematics, writing style, and grammatical rules for the Indonesian language in KTI. Effective presentation.*
Pustaka	**Utama:**

	1. Alwi, Hasan, 2007, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Balai Pustaka: Jakarta. 2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*, 2016, Jakarta, Dirjen Belmawa. 3. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (daring atau luring), Kemdikbud RI, https://kbbi.kemdikbud.go.id/ 4. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia* (PUEBI), 2016, http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf **Pendukung :** Pratapa, Suminar, 2018, *Etika ilmiah, Hak cipta, dan Plagiarisme*. Rosmawaty, 2017, *Menulis Karya Ilmiah, 2017.* The Structure, Format, Content, and Style of a Journal-Style Scientific Paper, Bates Collage, http://jrtdd.com/wpcontent/uploads/2018/05/How-to-Write-a-Paper-in-Scientific-Journal-Style-and-Format.pdf	
Media Pembelajaran	**Preangkat lunak :**	**Perangkat keras :**
Team Teaching	Eka Dian Savitri, S. Hum., M.A. Dra. Siti Zahrok, M.Pd. Dra. Enie Hendrajati, M.Pd.	
Matakuliah syarat		

Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pemebelajaran (Sub-CP-MK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Daring (*online*)	Luring (*offline*)		

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1 s.d. 2	Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat penerapan etika akademik dalam dalam menyusun KTI; *Students are able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.*	1.1 Ketepatan menjelaskan konsep etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme 1.2 Ketepatan menjelaskan manfaat penerapan etika akademik *1.1 Accuracy explains the concepts of scientific ethics, copyright, and plagiarism* *1.2 Accuracy explains the benefits of applying academic ethics*	**Kriteria**: Rubrik pemahaman etika akademik dan plagiarisme **Teknik nontes**: Observasi dan unjuk kerja diskusi kelompok tentang etika llmiah dan plagiarisme ***Criteria**:* *Rubrics of understanding academic ethics and plagiarism* ***Nontest techniques**:* *Observation and performance of group discussions*	• **Kuliah** • **Diskusi kelompok** • **Tugas 1:** Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta , dan plagiarisme. ***Lecture*** ***Group discussions*** ***Task 1:*** *Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism*	**Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; **Diskusi kelompok** **Tugas 1**: Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta , dan plagiarisme. ***Virtual face-toface lectures**.* ***MyITS-Classroom**:* ***synchronous and asynchronous**;* ***Group discussions*** ***Task 1**:*	Kontrak perkuliahan • Tujuan belajar KTI • artikel “Etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme” oleh Prof. Suminar. • Tulisan Franz Magnis Suseno “Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral” (materi tersedia di myitsclassroom) • *Lecture contract* • *The purpose of learning KTI* • *article "Etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme" by Prof. Suminar.* • *Franz Magnis Suseno's writings "*	10

			on ethics and plagiarism		*Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism*	Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral"	

3 s.d. 4	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat; *Students are able to apply reference and citation techniques appropriately.*	1.1 Ketepatan menelusuri referensi kredibel 1.2 ketepatan mengutip referensi dengan benar *1.1 Accuracy of tracing credible references 1.2 Accuracy of quoting references correctly*	**Kriteria** Rubrik praktik menelusuri referensi kredibel dan mengutip menggunakan mendeley **Teknik nontes** Observasi dan unjuk kerja Menelusuri artikel penelitian yang kredibel ***Criteria:*** *Practice rubrics tracing credible references and citing using mendeley* ***Technical nontes*** *Observation and performance*	• Kuliah • Tutorial • Diskusi • Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar. • *Lecture* • *Tutorial* • *Discussion* • *Task 2* *Correctly citing and using references in scientific papers.*	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron • Tutorial • Diskusi • Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar. • *Virtual face-toface lectures. MyITSClassroom: synchronous and asynchronous* • *Tutorial* • *Discussion* • *Task 2* *Correctly citing and using*	• Jenis-jenis kutipan. • Tutorial mendeley: https://www.youtube.com/watch?v=Gv6_HuCYExM • Tautan penelusuran referensi: http://gen.lib.rus.ec/scimag/ http://e-resources.perpusnas.go.id/ http://sinta.ristekbrin.go.id/journals • *Types of citations.* • *Tutorial mendeley:* https://www.youtube.com/watch?v=Gv6_HuCYExM • *Reference search link:* http://gen.lib.rus.ec/scimag/	**10**

			Browse credible research articles		*references in scientific papers.*		

5 s.d. 6	Sub-CPMK3: Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI. *Students are able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.*	1.1 Ketepatan mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah) 1.2 Ketepatan mengidentifikasi gaya penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah) 1.3 Keaktifan kerja kelompok. *1.1 Accuracy of identifying the systematics of KTI (scientific journal articles)* *1.2 Accuracy of identifying the writing style of KTI (scientific journal articles)*	**Kriteria**: Rubrik **Teknik nontes**: • Observasi & unjuk kerja Mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah). Mengidentifikasi gaya selingkung penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah). ***Criteria***: *Rubric* ***Nontest techniques***: *1. Observation & performance*	• **Kuliah**: • **Diskusi kelompok.** • **Tugas 3**: - Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya. • ***Lectures***: • ***Group discussions.*** • ***Task 3***: • *Review of research articles based on their systematics and writing style.*	• **Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; • **Diskusi kelompok.** **Tugas 3**: Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya. • ***Virtual face-toface lectures***. ***MyITS-Classroom***: ***synchronous and asynchronous***; • ***Group discussions.***	Materi "Menulis Karya Ilmiah" oleh Prof. Rosmawati (tersedia di MyITSClassroom) Link penulisan artikel jurnal ilmiah: https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg Penelusuran artikel jurnal ilmiah di www.sciencedirect.com , www.sagepublication.com , www.springer.com , http://sinta.ristekbrin.go.id/journals *Material "Writing Scientific Papers" by Prof. Rosmawati*	**10**

		1.3 *Activeness of group work.*	*Identify the systematics of KTI (scientific journal articles).* *Identifying the cheating style of*		• ***Task 3**: Reviewing research articles based on their systematics and cheating style.*	*(available at MyITSClassroom)* *Link to writing scientific journal articles:*	
				TM = [2mggx(2sksx50")] **PT = [2mggx(2sksx60")]** **BM = [2mggx(2sksx60")]**			

			writing KTI (scientific journal articles).		*https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCq* *Search for scientific journal articles in* www.sciencedirect.com , www.sagepublication.com , www.springer.com , http://sinta.ristekbrin.go.id/journals	

7 s.d. 8	Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan sebagai wujud berfikir logis, logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Students are able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking*	1.1 Ketepatan menyusun judul dan pendahuluan berisi latar belakang, tujuan, dan metode 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah *1.1 Accuracy of composing the title and introduction containing the background, purpose, and method* *1.2 Accuracy of using Indonesian*	**Kriteria** Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian judul dan pendahuluan **Teknik nontes** Observasi dan unjuk kerja Menyusun judul dan bab pendahuluan ***Criteria*** *Rubric preparation of scientific journal articles in the title and introduction section* ***Nontest technique***	• **Kuliah**, • **Diskusi kelompok** • **Tugas 4**: Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode. • *Lecture,* • *Group discussions* • *Task 4: Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature*	• **Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; • **Diskusi kelompok, Tugas 4**: Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode. • ***Virtual face-toface lectures***. ***MyITS-Classroom***:	Materi: -Kamberlis *Handout* (tersedia di MyITSClassroom) *Material:* *-Kamberlis Handout (available in MyITSClassroom)*	**10**

	ability using good and						

	correct Indonesian.	*formulations according to scientific principles Indonesian*	*Observation and performance* *Composing the title and introductory chapter*	*studies, and methods.*	***synchronous and asynchronous;*** • ***Group discussion, Task 4****:* *Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature studies, and methods.*		
				TM = [2mggx(2sksx50”)] **PT = [2mggx(2sksx60”)]** **BM = [2mggx(2sksx60”)]**			

9 s.d. 10	Sub-CPMK5: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan sebagai wujud berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Students are able to apply logical, critical, systematic, and innovative*	1.1 Ketepatan menyusun hasil dan pembahasan 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah *1.1 Accuracy of compiling results and discussion* *1.2 Accuracy of using Indonesian formulations according to scientific principles*	**Kriteria** Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian hasil dan pembahasan **Teknik nontes** Observasi dan unjuk kerja Menyusun bab hasil dan pembahasan ***Criteria*** *Rubric of preparation of scientific journal articles part of*	• **Kuliah** • **Diskusi kelompok** • **Tugas 4**: - Menyusun karangan bab hasil dan pembahasan • ***Lecture*** • ***Group discussions*** • ***Task 4****: Compile a chapter essay of results and discussion*	• **Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; • **Diskusi kelompok, Tugas 4**: Menyusun karangan bab hasil dan pembahasan. • ***Virtual face-toface lectures****.* ***MyITS-Classroom****:* ***synchronous and asynchronous****;*	PPT review contoh artikel jurnal bagian hasil dan pembahasan (tersedia di MyITSClassroom). *PPT review sample journal articles section results and discussion (available at MyITSClassroom)*	10

	thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.	*Indonesian language*	*results and discussion* ***Nontest technique*** *Observation and performance* *Compile chapters of results and discussions*		• ***Group discussion, Task 4**:* *Compile chapter essays and discussions.*		
				TM = [2mggx(2sksx50")] **PT = [2mggx(2sksx60")]** **BM = [2mggx(2sk sx60")]**			

11	Sub-CPMK6: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak sebagai wujud berfikir logis logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Students are able to compile KTI conclusion and abstract parts well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability*	1.1 Ketepatan menyusun kesimpulan 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah *1.1 Accuracy of drawing conclusions* *1.2 Accuracy of using Indonesian formulations according to scientific principles Indonesian*	**Kriteria** Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian kesimpulan **Teknik nontes** Observasi dan unjuk kerja Menyusun bab kesimpulan ***Criteria*** *Rubric preparation of scientific journal articles conclusion section* ***Nontest Technique*** *Observation and performance*	• **Kuliah** • **Diskusi kelompok** • **Tugas 5**: - Menyusun karangan bab kesimpulan • *Lecture* • *Group discussions* • *Task 5: Compiling a conclusion chapter essay*	• **Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; • **Diskusi kelompok Tugas 5**: Menyusun karangan bab kesimpulan • *Virtual face-toface lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous;* • *Group discussions Task 5;* • *Compiling a conclusion chapter essay*	PPT review contoh artikel jurnal bagian kesimpulan (tersedia di MyITSClassroom) *PPT review sample journal articles conclusion section (available at MyITSClassroom)*	**10**
				TM = [1mggx(2sksx50”)] PT = [1mggx(2sksx60”)]			

	using good and correct Indonesian.		*Drafting the conclusion chapter*			

				BM = [1mggx(2sksx60”)]		

12 s.d. 14	Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penyusunan KTI dengan baik sesuai prinsip komunikasi efektif; *Students are able to present the results of the preparation of KTI properly according to the principles of effective communication.*	1.1. Ketepatan dalam menjelaskan hasil penyusunan karya tulis ilmiah sesuai kaidah gramatika, kohesi dan koherensi, sistematis, dan menarik. 1.2 Keefektifan komunikasi lisan 1.3 Keaktifan kerja kelompok *1.1. Accuracy inexplaining the results of the preparation of scientific papers in accordance with the rules of grammatics, cohesion and coherence, systematic, and interesting.* *1.2 Effectiveness of oral communication*	**Kriteria** Rubrik presentasi **Teknik nontes** Observasi dan unjuk kerja Melakukan presentasi sesuai prinsip komunikasi efektif ***Criteria*** *Presentation rubric* ***Nontest technical*** *Observation and performance* *Make presentations according to the principles of effective communication*	• **Kuliah**,	• **Kuliah tatap muka maya**. **MyITS-Classroom**: **sinkron dan asinkron**; • **Diskusi kelompok.** • **Presentasi**: Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah, presentasi diunggah ke youtube. • ***Virtual face-toface lectures***. ***MyITS-Classroom***: ***synchronous and asynchronous***; • ***Group discussions.***	Tautan presentasi menarik: *Interesting presentation link:* https://www.youtube.com/watch?v=bbz2boNSeL0 https://www.youtube.com/watch?v=NSuJL6xN-I	15

		1.3 Activeness of group work		• **Diskusi kelompok** • **Presentasi**: Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah. • *Lectures,* • ***Group discussions*** • ***Presentation**: Conveying the results of the preparation of scientific articles.* **TM = [1mggx(2sksx50")] PT = [1mggx(2sksx60")]**	• ***Presentation**: Delivering the results of the preparation of scientific articles, presentations are uploaded to* Youtube.		
				BM = [1mggx(2sksx60")]		
16	**Evaluasi Akhir Semester *End of Semester Evaluation***					25
Total						100

UG234913 KEWARGANEGARAAN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK) ***Course***	**KODE** ***Code***	**Rumpun MK** ***Course Cluster***	**BOBOT (sks)** ***Credits***		**SEMESTER** ***semester***	**Tgl Penyusunan**
KEWARGANEGARAAN	**UG234913**	**Mata Kuliah Wajib Kurikulum** ***Compulsory Curriculum***	**2 SKS**		**6/7**	

OTORISASI / PENGESAHAN ***AUTHORIZATION / ENDORSEMENT***	**Dosen Pengembang RPS** ***Semester Lecture Plan Developer Lecturer***	**Koordinator RMK** ***Course Cluster Coordinator***	**Ka Prodi/ *Head of Study Program***
	TIM Dosen ***Lecturer TEAM***	**Ni Wayan Suarmini**	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran ***Learning***	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** ***PLO Program Charged to The Course***	

Outcomes	CPL 1 (S3)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila .
	CPL 2 (S4)	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa .
	CPL 3 (S7)	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara .
	CPL 4 (KU7)	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya .
	PLO 1 (S3)	*Contribute to improving the quality of life in society, nation, state and civilization based on Pancasila.*
	PLO 2 (S4)	*Acting as citizens who are proud and love the country, have nationalism and a sense of responsibility to the state and nation.*
	PLO 3 (S7)	*Obeying the law and discipline in social and state life.*
	PLO 4 (KU7)	*Being responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to workers under their responsibility.*
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ***Course Learning Outcome (CLO)***	

	CP MK 1/Sub – CPMK1	Memahami substansi pendidikan kewarganegaraan untuk memiliki kepribadian Indonesia , membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air, sehingga menjadi warga negara yang baik dan terdidik (smart and good citizen) dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis.
	CP MK 2/Sub – CPMK2	Memahami korelasi pendidikan kewarganegaraan dengan nilai-nilai kehidupan sehingga menjadi warganegara yang berkepribadian Indonesia memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisifasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.
	CP MK 3/Sub-CPMK3	Mampu mengaplikasikan konsep kewarganegaraan untuk menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara dalam mencapai tujuan nasional serta menjadi warga negara yang demokratis, yaitu warga negara yang cerdas, berkeadaban dan dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahun, teknologi dan seni yang dimilikinya.
	CPMK 4/ Sub-CPMK 4	Mampu berkontribusi dalam bentuk tata sikap dan tata nilai, yaitu menghargai ke-bhinekaan, bekerjasama, memiliki sifat amanah, kepekaan social dan kecintaan yang tinggi terhadap masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.
	CLO 1/LLO1	*Mastering the substance of citizenship education to have an Indonesian personality, build a sense of nationality and love the country, so that they become good and educated citizens (smart and good citizen) in the life of a democratic society, nation and state.*
	CLO 2/LLO2	*Understand the correlation of civic education with the values of life so that becoming a citizen with an Indonesian personality is competitive, disciplined and actively participates in building a peaceful life based on the Pancasila value system.*
	CLO 3/LLO3	*Able to apply the concept of citizenship to make good citizens who are able to support the nation and state in achieving national goals and to become democratic citizens, namely citizens who are intelligent, civilized and responsible for the survival of the Indonesian state in practicing scientific and technological abilities and his art.*

	CLO4/LLO4	*Able to contribute in the form of attitudes and values, namely respecting diversity, cooperating, having trustworthiness, social sensitivity and high love for the people, nation and state of Indonesia*

Peta CPL – CP MK
Map of PLO - CLO

Tuliskan peta matriks antara CPL dengan CPMK (Sub CP MK)

	CPL1	**CPL2**	**CPL3**
CPMK 1 / SUB CPMK 1		√	√
CPMK 2 / SUB CPMK 2	**√**	**√**	√
CPMK 3 / SUB CPMK 3	√		√
CPMK 4 / SUB CPMK 4		**√**	

Diskripsi Singkat MK
Short Description of Course

Kewarganegaraan (Kwn) pada dasarnya membahas tentang ke-Indonesiaan yakni: menjadi warga negara yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air Indonesia, dengan demikian akan dapat menjadi warga negara yang baik dan terdidik (*Smart and good citizen)* dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis

Civics (Kwn) basically discusses Indonesianness, namely: becoming a citizen with an Indonesian personality, building a sense of nationality and loving the Indonesian homeland, thereby becoming a good and educated citizen (Smart and good citizen) in people's lives, a democratic nation and state.

Bahan Kajian: Materi pembelajaran ***Course Materials***	1. Hakikat dan tantangan Kewarganegaraan bagi masa depan bangsa 2. Negara: Konstitusi dan Demokrasi 3. Identitas dan Integrasi Nasional 4. Penegakan Hukum: Hak dan Kewajiban Warga Negara, dan HAM. 5. Pendidikan Anti Korupsi 6. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 7. Ketahanan Nasional: Posisi Negara dalam era global dan Bela Negara 1. *The nature and challenges of KWN* 2. *State: Constitution and Democracy* 3. *National Identity and Integration* 4. *Law Enforcement: Rights and Obligations of Citizens, Legal Certainty and Justice* 5. *Anti-Corrupotion Education* 6. *Archipelagic Insight and Regional Autonomy* 7. *Ketahanan Nasional: Posisi Negara dalam era global dan Bela Negara*
Pustaka ***References***	**Utama:** ***Main:*** Kemenristekdikti. 2016. Modul Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Dirjen Belmawa Kemenristekdikti

	Pendukung: ***Supporting***

	1. Armaidy Armawi, Geostrategi Indonesia, Jakarta, Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi, 2006 2. Azyumardi Azra, paradigma Baru Pendidikan Nasional dan Rekrontruksi dan Demokratisasi, Penerbit Kompas, Jakarta, 2002 3. Bahar, Dr. Saefrodin, "Konteks Kenegaraan, Hak Asasi Manusia, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000. 4. Kaelan, Pendidikan Kewarganegaraan, UGM Press, Yogyakarta 2005. 5. Slamet Soemiarno, Geopolitik Indonesia, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2006
Dosen Pengampu ***Lecturers***	Tim : Dyah Satya Yoga,Niken Prasetyawati,Ni Wayan Suarmini, Windiani, Tri Widyastuti,Tony Hanoraga,Banu Prastyo, Aurel Ratu,
Matakuliah syarat ***Prerequisites***	

Mg Ke- ***Week..***	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** ***Final ability of each learning stage (LLO)***	**Penilaian/** ***Assesment***		**Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi waktu]** ***Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]***		**Materi Pembelajaran [Pustaka]** ***Learning Material***	**Bobot Penilaian (%)** ***Assesment Load (%)***
		Indikator/ ***Indicator***	**Kriteria & Teknik** ***Criteria & Techniques***				
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**Tatap Muka (5)**	**Daring (6)**	**(7)**	**(8)**

1-4	**CP MK 1 : Memahami substansi pendidikan kewarganegaraan untuk memiliki kepribadian Indonesia , membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air, sehingga menjadi warga negara yang baik dan terdidik (smart and good citizen) dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis.**	Unjuk kerja, ketepatan mengumpulkan tugas Presentasi *Performance, accuracy of collecting tasks*	Instrumen Rubrik Teknik ;Non Tes (Observasi, Presentasi dan tugas) *Rubric Instrument Techniques; Non-Test (Observation, presentations and assignments*)	TM: (8x50 mnt) Kontrak Kuliah Pembentukan kelompok Ceramah bervariasi Problem solving ***TM: (8x50 min)***	Syncronous /Unsyncronus Learning Link : https://classroom.its.ac.id/	• Kontrak Kuliah: menjelaskan bentuk evaluasi,referensi dan Pembentukan kelompok. • *Lecture Contract: Types of evaluation and reference, forming groups.* • Hakekat dan Tanntangan KWN untuk masa depan	19

	***CLO 1/LLO1**:* *Mastering the substance of citizenship education to have an Indonesian personality, build a sense of nationality and love the country, so that they become good and educated citizens (smart and good citizen) in the life of a democratic society, nation and state.*	*Presentation*		***Lecture Contract Group formation*** ***Various lectures Problem solving*** **Tgs 1 (Individu) : menganalisa kasus dengan tema sesuai materi** ***Task 1 (Individual): analyze cases with themes according to the material*** **Tugas 2 (Kelompok) menganalisa kasus**		bangsa. • *The essence and challenges of KWN for the future of the nation* • Pengertian Bangsa dan Negara , sifat hakikat negara dan • tujuan negara. *Definition of Nation and State, the nature of the nature of the state* • *and the purpose of the state.* Konstitusi, nilai dan norma • konstitusional UUD RI 1945 dan konstitusionalitas per UU dibawah	

				skala nasional dengan tema sesuai materi		UUD 1945 Constitution, constitutional values and norms of the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia and	

				Task 2 (Group) analyzes cases on a national scale with a theme according to the material		• constitutionality per law under the 1945 Constitution Lembaga dan hubungan antar lembaga negara pemerintahan negara dan Sistem pemerintahan daerah.	

						• *Institutions and relationships between state government agencies and local government systems.* • Teori dan konsep demokrasi Indonesia berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. • Hakikat demokrasi sebagai sistem nilai dan sistem politik, partai politik, pemilu dan sistem perwakilan, pendidikan demokrasi	

						• *Indonesian democracy based on Pancasila and the 1945 Constitution.* • *The essence of democracy as a value system and political system, political parties, elections and representative systems, democratic education* • Identitas nasional sebagai salah satu determinan pembangunan bangsa dan karakter bangsa	

						• Integrasi nasional sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa. • *National identity as one of the determinants of national* • *development and national character* *The urgency of*	
						national integration as one of the parameters of national unity and integrity	

5-7	**CP MK 2: Memahami korelasi pendidikan kewarganegaraan dengan nilai-nilai kehidupan sehingga menjadi warganegara yang berkepribadian Indonesia memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisifasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila** ***CLO 2/LLO2: Understand the correlation of civic education with the values of life so that becoming a citizen with an Indonesian personality is competitive,***	Bentuk kerjasama, kepekaan sosial. Unjuk kerja, kesesuaian hasil kerja dengan tema Presentasi *Forms of cooperation, social sensitivity.* *Performance, suitability of the work with the theme* *Presentation*	Instrumen Rubrik Teknik : Non Test (Tanya jawab, sikap, diskusi, presentasi, Penilaian Essay *Rubric Instrument* *Technique: Non Test (questions and answers, attitude, discussion, presentation, Essay Assessment*	TM; (6x50 mnt) Kuliah: Ceramah bervariasi Problem solving *TM; (6x50 min) Lectures: Lectures vary Problem solving* **Tugas 2 (Kelompok) membuat makalah dengan Tema studi kasus sesuai materi** ***Task 2 (Group) make papers with a case study theme according to the material***	Syncronous /Unsyncronus Learning Link : https://classroom.its.ac.id/	• Penegakan Hukum : Kepastian dan Keadilan Hukum • *Law enforcement : Legal Certainty and Justice* • Hak Dan Kewajiban Negara dan Warga Negara, • Dinamika, Tantangan hak dan kewajiban Negara Dan Warga Negara • *Rights and Duties of the State and Citizens, Dynamics, Challenges of the*	13

	disciplined and actively participates in building a peaceful life based on the Pancasila value system.					*rights and obligations of the State and Citizens* • Pengakuan Atas Martabat Dan HakHak Yang Sama (HAM). • *Recognition of Dignity and Equal Rights (HAM)*	
8	CP MK 1 dan CP MK 2 *CLO 1/LLO1 dan CLO2/LLO2*	**Ujian Tengah Semester/ *Midterm exa n***					15

9-12	CPMK 3/ SUB CPMK 3 Mampu mengaplikasikan konsep kewarganegaraan untuk menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara dalam mencapai tujuan nasional serta menjadi warga negara yang demokratis, yaitu warga negara yang	Memahami keberagaman Unjuk kerja, kerja sama Memahami konten Hasil temuan lapangan. *Understanding diversity*	Instrumen: Rubrik Teknik: Observasi Diskusi, Presentasi Penilaian essay, penilaian projek	TM; (8x50 mnt) Kuliah; ceramah bervariasi *Problem solving* *TM; (8x50 min)* *Studying; various*	Syncronous /unsyncronous Learning Link : https://classroom.its.ac.id/ (2x 50 mnt)	• Pendidikan anti korupsi untuk mewujudkan warga negara yang berkeadaban dan bertanggungjawab bagi kelangsungan hidup bangsa dan negara Indonesia. • Tindakan pidana	20

	cerdas, berkeadaban dan dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahun, teknologi dan seni yang dimilikinya. *CLO 3/LLO3:* *Able to apply the concept of citizenship to make good citizens who are able to support the nation and state in achieving national goals and to become democratic citizens, namely citizens who are intelligent, civilized and responsible for the survival of the*	*Show work, cooperate* *Understanding content* *Field findings*	*Instrument: Rubric* *Technique: Observation* *Discussion, Presentation* *Essay assessment, project assessment*	*lectures* *Problem solving* **Tugas1 (Individu)** Menganalisa kasus dengan tema sesuai materi *Task1 (Individual) Analyze cases with themes according to the material* **Tugas 3 (Kelompok) Projek : survey dengan Tema sesuai materi**		• Korupsi dan peraturan perundangundangan *Anti-corruption education to create civilized and responsible citizens* • *for the survival of the Indonesian* • *nation and state. Corruption laws and regulations.* wawasan nusantara sebagai konsepsi dan pandangan kolektif kebangsaan • Indonesia dalam konteks pergaulan dunia *Indonesian archipelago insight as a collective conception and viewpoint of the Indonesian*	

	Indonesian state in practicing scientific and technological abilities and his art.			***Task 3 (Group) Project: survey with a theme according to the material***		*nationality in the context of world*	

						relations • otonomi daerah dalam konteks persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia • *regional autonomy in the context of the unity of the Indonesian nation*	

13-15	CP MK 4 : Mampu berkontribusi dalam bentuk tata sikap dan tata nilai, yaitu menghargai kebhinekaan, bekerjasama, memiliki sifat amanah, kepekaan social dan kecintaan yang tinggi terhadap masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. *CLO 4/LLO4* *Able to contribute in the form of attitudes and values, namely respecting*	Memahami konten Unjuk kerja Kerjasama Temuan terkait projek. *Understanding content* *Work method* *Cooperation* *Project related findings.*	Instrumen Rubrik Teknik: Non test (tanya jawab, sikap,diskusi, Presentasi, Penilaian essay, penilaian projek,Presentasi *Rubric Instrument* *Techniques: Nontest (question and*	TM; (6x50 mnt) Kuliah; Ceramah Diskusi /Debat/ role play /Problem & Solving *TM; (6x50 min)* *Studying; Lecture Discussion / Debate / role play / Problem & Solving* Tugas 3(Klp) :Projek	Syncronous /Unsyncronus Learning Link : https://classroom.its.ac.id/ [6X50 mnt)	• Ketahanan nasional dan bela negara dalam membangun komitmen kolektif kebangsaan. • Tantangan Tannas dan Bela Negara dalam era global • *National resilience and state defense in building a collective national commitment. Challenges of national security and national*	18

	diversity, cooperating, having trustworthiness, social sensitivity and high love for the people, nation and state of Indonesia		*answer, attitude, discussion, presentation, essay assessment, project assessment, presentation*	membuat Video /dengan tema sesuai materi *Task 3 (Group): Project to make a video / with a theme according to the material*		*defense in the global era*	
16	**CP MK 3 dan CP MK 4** ***CLO 3/LLO3 dan CLO 4/LLO4***	**UJIAN AKHIR SEMESTER/ *FINAL EXAMS***					**15**

UG234916 APLIKASI TEKNOLOGI DAN TRANSFORMASI DIGITAL

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK

COURSES	CODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Date of derafting
AUTOMATIC CONTROL SYSTEM	Kode MK UG. 184916	SPKB	3 SKS	6 dan 7	Tgl revisi / penyusunan RPS

AUTHORIZATION	RP Developer	RMK Coordinator	Ka PRODI
	1. Dra. Sukriyah Kustanti Moerad.MSi. 2. Dra, Endang Susilowati, M.Kes. 3. Lienggar Rahardiantino, SE.,M.Sc. 4. Deti Rahmawati, S.IP. M.T 5. Dr. Tridani Widyastuty, MSi.MT 6. Yudha Prasetyawan, ST. M.Eng. 7. Endarko, MSi. Ph.D 8. Gogor Arif Handiwibowo, ST.,MMT 9. Lissa Rosdianna ST.,MT 10. Gita Widi Bhawika, ST.,MT 11. Dr. Dra. Dian Saptarini, MSc. 12. Herdayanto S Putro, SSi, MSi. 13. Zjahra Vianita Nugraheni, SSi.,MSi. 14. Moh Singgih Purwanto, SSi.,MT. 15. Dr. Ir. Lily Pudjiastuti, MT.	Dra. Sukriyah Kustanti Moerad, MSi	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

	16. Dr.Ir. Hasan Ikhwani, MSc. 17. Dr.Ir. Niniek Fajar Puspita, M.Eng. 18. Dyah Savitri, ST.,MT 19. Dr. Irhamah SSi., MSi. 20. Ir. Eko Nurmianto, M.Eng., Sc. 21. M. Riduwan, S.Kom.M. Kom.		

	22. Ir. Arief Abdurachman, MT. 23. Dr. Atria Pradityana, ST. MT. 24. Ciptian Weried P, SST., 25. Ir. Joko Susilo, MT 26. Ir. Arief Musthofa , MT. 27. Muhammad Hafiizh Imaaduddiin, MT.		

Learning Outcome | **CPL-PRODI**

CPL	Description Learning outcomes
S6	Able to cooperate and have social sensitivity, as well as concern for the community and the environment
KU1	Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the context of the development or implementation of science and technology that pays attention to and applies humanities values in accordance with their field of expertise

KU3	Able to use Technology Applications for the development or implementation of science and technology based on scientific rules, procedures and ethics in order to produce solutions, and ideas
KU4	Able to compile a final report / Proposal or research / innovation project / Student Creativity Program (PKM).

CP MK

CP MK	Description CPMK
CPMK 1	Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly
CPMK 2	Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive
CPMK 3	Able to have conservation insights into natural and human resources in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG's Theories and Concepts.
CPMK 4	Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos)

Brief description of the course	The Technology Application and Digital Transformation Courses (APTEKTRANSIDI) is one of the Institute's content courses that must be taken. This course is an ITS character, which will inspire students in developing insights into science, technology and innovative products that are competitive and the form of application in society and the environment. Students will receive material 1) Digital Literacy Knowledge and Concepts; 2) Systems Theory and Systemic Thinking; 3) Knowledge of the National Research Roadmap and ITS; 4) Introduction to Science Technopark (STP); 5) Knowledge and Concepts of Sustainable Development Goals (SDGs); 6)Opensource Mobile Application Technology, E Comerce; 7) Creative and Innovative Knowledge; and 8) Making Proposals for Student Creativity Programs (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles and Videos). At the end of the lecture, students are able to compile a Student Creativity Program Proposal (PKM) based on the knowledge that has been given in this lecture. The benefits of learning the APTEKTRANSIDI Course are: Students are able to explain, explain and implement problems in society and the environment with a Technology Application approach and expertise in their fields in accordance with the principles in the APTEKTRANSIDI teaching material.
Subject Matter / Study Material	The material of the Technology Application and Digital Transformation course is 1. Digital Literacy Knowledge and Concepts 2. Theory of Systems Thinking and Information Transformation 3. Introduction and Knowledge of Science Technopark (STP) 4. Knowledge of ITS and National Research Roadmaps 5. The concept of SDGs (Sustainable Development Goals) 6. Open Source Technology and IT Ethics 7. Student Creative Program Proposal Concept (PKM)
Bibliography	**Main:**

	1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cottolica del Sacro Cuore, Italy 2. Akhmad Hidayatno, “BERPIKIR SISTEM”, Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. Universitay of Indonesia. 3. Gerakan Literasi Nasional, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017 4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah , “Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah”, ITS Press, Surabaya, 2015. 5. Alfred Watkins and Michel Ehst, “Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction”, The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008. 6. Frieder Meyer Krahmer, “Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, “ A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998.

	7. Book : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGsTeam Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id **Supporting :** 1. .. 2.	
Learning Media	**Software:**	**Hardware:**
Team Teaching		
Subject		

Week-	Final ability at each stage of learning (Sub-CP-MK)	Evaluation		Forms of Learning, Learning Methods and Assignments Students		Learning Materials	Bobot Penilaian (%)	Lecturer
		assessment indicators	Criteria & Forms of Assessment	Daring (online)	Luring (offline)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	**CPMK1 :** Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly Students are able :	**Digital Literacy Knowledge and Concepts :** Students able to analyze the concept of digital literacy Students able to analyze the concept of Social Networking, Transliteracy, Cybercrime, Digital identity	**Criterion:** Able to find Examples the problem that can be resolved with Digital Literacy Knowledge **Bentuk penilaian** :	**My ITS Classroom** **TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1 x50 minutes : Dskusi		Digital Literacy Knowledge and Concepts	0%	Class lecturers

	• Understand the outline of lectures • Able to explain							

	Digital Literacy Knowledge and Concepts							
2	**CPMK1 :**	Being able to find examples the	**Kriteria :** Mampu menemukan	**My ITS Classroom**		Systems Theory and Think Systemic	**5%**	Class lecturers

	Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctlybaik dan benar • Students are able to explain the concept of systematic thinking in solving common	problem can be resolved with the concept of the system	contoh-contoh permasalah yang dapat diselesaikan dengan konsep,system **Bentuk penilaian** :	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60" BM** **= 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi			

	problems						
3	**CPMK2:** Students able to utilize research centers both	Able to discuss with groups problems that it's in the Centres Good research National as well as research at ITS	**Kriteria :** Mampu menemukan permasalahan yang ada di Pusat-Pusat Penelitian baik	**My ITS Classroom** **TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60”** **BM = 1x60”**	Knowledge Roadmap National Research and ITS	**0%**	DRPM Lecturer

	locally and nationally with		Nasional maupun				

	technological applications and innovative products that are competitive Students Able to utilize Research Centers at ITS and National		penelitian di ITS **Bentuk penilaian**	Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi			
4	**CPMK2:** Students able to utilize research	Conducting group discussions to analyze Science Technopark	**Kriteria :** Able to find Examples the problem that	**My ITS Classroom**		Introduction to Science Technopark		Class Lecturer

	centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive Students understand the problems in their environment with the Technology Application approach	(STP) Knowledge)	can be resolved with the concept of Knowledge Science Techno Park (STP) **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60" BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minute s : Dskusi		(STP)		
5	**CPMK 3 :** Able to have	Conduct discussions with groups to find problems	**Kriteria :** Able to find each example	**My ITS Classroom**		Theory and Concept of Sustainable	**5%**	Class Lecturer

	conservation insights into natural and human resources in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG's Theories and Concepts. -Students can explain problems in the environment with the Sustainable Development Approach	according to aspects of the SDG's.	existing problems as per the aspects in SDG's **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi		Development Goals (SDGs)		
6	**CPMK 3:** Able to have conservation	Able to discuss with groups in Using WordPress CMS to	**Criterion:** Able to use Opensource Technology And	**My ITS Classroom**		Opensource Technology Mobile Applications, E	**0%**	Class Lecturer

	insights into natural and human resources in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG's Theories and Concepts. Students Able to utilize opensource technology and	create, Videos, websites / web blogs, as well as E. Comerce Mobile Applications	Ecommerce mobile app to finish problems in society and the environment **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures	Comerce		

	simple mobile applications			1x50 minutes : Dskusi			

7	**CPMK2:** Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive Students Able to utilize Research Centers at ITS and National	Conduct discussions with groups to find research problems according to the selected aspects	**Criterion:** Able to find research results both nationally, ITS, and internationally with Innovation approach **Bentuk penilaian**	**My ITS Classroom** **TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60" BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi		Knowledge of Roadmap National Research and ITS	**0%**	DRPM Lecturer
8	**CPMK2:**	Conduct discussions in solving problems with	**Criterion:** Able to find each example of existing problems	**My ITS Classroom**		Creative and Innovative	**0%**	STP Lecturer

	Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and	innovative creative approaches.	according to creativity and innovative aspects **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group		Knowledge		
	innovative products that are competitive Able to make creative, innovative thinking concepts based on science technology			Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
9	**Students Able to do the Midterm Exam well and on time**	**Doing the Midterm Exam questions (UTS)**	**Able to work Middle Exam questions Semester (UTS) well and On time**		**3 x 50 minutes**	**Midterm**	**25%**	Class Lecturer

10	**CPMK 4:** Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos).	Conduct discussions with groups to find PKM Proposal Topics	**Kriteria :** Able to conduct group discussions in class to produce PKM Proposal Topics **Bentuk penilaian**	**My ITS Classroom**	3 x 50 minute : Discussion of PKM proposals **TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	Discussion on Pkm Proposal Guidance	0%	Class Lecturer
	Students know the problem real in the							

	surrounding environment							
11	**CPMK 4:** Able to complete the	Conducting discussions with the group Of work	**Kriteria :** Able to present group work results with good coordination, and on time.	**My ITS Classroom**		Presentation of pkm proposal	**10%**	Class Lecturer

	making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based	results of making PKM Proposals with PPT	**Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 6 ”** **BM = 1x60”** Learning me:hods: Lectures small Group Disscussion Frequently sked Questions 2x 50 minute s : Lectures/Lec tures s : Oskusi 1x50 minute	group work in ppt form		

	projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos)						

12	**CPMK 4:** Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs	Conducting discussions with the group Of work results of making PKM Proposals with PPT	**Kriteria :** Able to present group work results with good coordination, and on time **Bentuk penilaian**	**My ITS Classroom**		Presentation of pkm proposal group work in ppt form	10%	Class Lecturer

	(Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos).			**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60" BM** **= 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
13	**CPMK 4:**	Conducting discussions with the group Of	**Kriteria :**	**My ITS Classroom**		Presentation of pkm proposal	**10%**	Class Lecture

	Able to complete the making of Student Creativity Program	work results of making PKM Proposals with PPT	Able to present group work results with good coordination, and on time. **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60”** **BM = 1x60”**	group work in Power Point		r

	Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM			Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi			

	Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos).							
14	Able to complete the making of	Conducting discussions with groups for the	**Kriteria :** Able to complete	**My ITS Classroom**		Guidance on Making Articles and	**20%**	Class Lecturer

	Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters).	creation of PKM Articles and Proposal Posters	results of group work in the form of Articles and Posters **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi		Posters from PKM Proposals		
15	**CPMK 4:** Able to complete the making of	Conducting discussions with the group to discuss the results of	**Kriteria :** Able to complete results of group work	**My ITS Classroom**		Guidance on Making Videos from PKM Proposals and	**15%**	Class Lecturer

	Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). -Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and	the work of making a PKM Proposal video	in the form of Articles and Posters **Bentuk penilaian**	**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60"** **BM = 1x60"** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	Collecting Final Proposals, Artikrl, Posters and Videos from PKM		

	similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Videos).							
16	**CPMK 4** :	Conducting discussions with groups for the	Proposal Evaluation	**My ITS Classroom**s		Final Proposals, Artikrl, Posters and	**0%**	Class Lecturer

	Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing projectbased innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity	collection of assignments2 aptektransidi courses		**TM = 3x50 menit** **PT = 1 x 60”** **BM = 1x60”** Learning methods: Lectures small Group Disscussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	Videos from PKM		

	Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM						

	Proposal Outputs (Videos).						
Total						100%	

DP234631 PENGAYAAN : PRODUCT PLANNING

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PRODUCT PLANNING	**DP234631**	Manajemen Desain dan Bisnis Produk	T=2	P=4	4	10 November 2023

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Gunanda Tiara Maharany, S.Ds., M.Ds.	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si.

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tujuan, aspek-aspek penting dan ruang lingkup proses perancangan dan pengembangan produk industri
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai komponen yang melekat dalam sebuah produk.

	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menentukan dan melakukan analisa terhadap peluang-peluang baru bagi pengembangan produk inovatif
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan metode-metode ideasi, customer journey mapping hingga menjadi produk jadi.
	CPMK-5	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan proses perancangan dan pengembangan produk dimulai dari fase perencanaan, perancangan sampai dengan fase produk launching

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	V	V	
CPMK-2	V	V	V
CPMK-3	V	V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari tentang tahap-tahap merancang dan mengembangkan produk mulai dari proses identifikasi kebutuhan pasar, proses desain produk, pengembangan alternatif konsep, sampai dengan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan inovasi teknologi
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• Proses perancangan dan perencanaan produk • Proses pengembangan desain • Evaluasi desain • Issue terkini perancangan dan pengembangan produk
Pustaka	**Utama :**
	• Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020 • Dormer, Peter, “The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”, Thames and Hudson, 1994. • Walker, Stuart, “Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice” Earthscan, 2006
	Pendukung :
	• Otto, K.N. and Wood, K.L, Product Design: Techniques in Reverse Engineering and New Product Development, Prentice Hall, 2001

	• Cross, Nigel. Engineering Design Methods: Strategies for Product Design. New York; John Wiley & Sons, 1996.
Dosen Pengampu	-
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	*Course Introduction*	Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		Introduksi perkuliahan (Deskripsi mata kuliah, tata tertib perkuliahan)	
2	Cara berpikir ala desain	Memahami cara-cara pemecahan masalah secara kreatif dan unik	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		Konsep desain dan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah **Pustaka:**	

				Penugasan : - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		Dormer, Peter, “The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”, Thames and Hudson, 1994.	
3	*Product Design and Development*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		• Ruang Lingkup perancangan dan pengembangan produk • Definisi dan pengertian beberapa konsep dasar berkaitan dengan produk, design dan proses perancangan dan pengembangan produk. • Fungsi dan Nilai Tambah Produk • Karakteristik pengembangan produk yang sukses,	

						• Tantangan dalam pengembangan produk	
4	*Breaktrough and Opportunity Exploration*	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menentukan dan melakukan analisis terhadap peluang-peluang baru bagi pengembangan produk inovatif.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50'		• Inovation idea • Breaktrough concept • Succesful Product • The Blue Ocean Concept in Product Innovation	
5	*Product Planning I*	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tujuan, aspek-aspek penting dan ruang lingkup proses perancangan dan pengembangan produk industri	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan identifikasi dan evaluasi users dengan menerapkan pengetahuan metode		• Design Thinking • Proses perencanaan produk • Busines landscape dan tantangannya • Analisa Pasar dan peluang • Strategi dan Proses pengembangan produk	

				analisis users yang sudah dipelajari **Estimasi waktu :** 1x2x50’		• Proses pengembangan generik • Team pengembangan produk Organisasi pengembangan produk	
6	*Product Planning II*	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tujuan, aspek-aspek penting dan ruang lingkup proses perancangan dan pengembangan produk industri	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		• Design Thinking • Proses perencanaan produk • Busines landscape dan tantangannya • Analisa Pasar dan peluang • Strategi dan Proses pengembangan produk • Proses pengembangan generik • Team pengembangan produk	

						Organisasi pengembangan produk	
7	*Understanding the Customer Needs*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x2x50'		• Voice of customer (VOC) • Customer Journey Mapping • Etnography	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	*Product Planning Development Economy*	Mahasiswa mampu mengevaluasi trade off biaya terhadap kualitas dalam spesifikasi produk.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan identifikasi fungsi operasional sebuah produk interaktif berdasar prinsip dan persyaratan interaktivitas. **Estimasi waktu :**		• Analisis pasar dan penentuan volume produksi • Analisis ekonomis pengembangan konsep produk (HPP)	

				1x2x50’			
10	*Design for Assembly I*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		• Product Architecture • Design For Manufacturin • Design For Assembly • Design For X	
11	*Design for Assembly II*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		• Product Architecture • Design For Manufacturin • Design For Assembly Design For X	
12	*Concept of Product*	Mempertajam dan mengusulkan ide kreatif hasil brainstorming bersama terhadap realitas permasalahan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		Brainstorming pematangan konsep dan proposal desain **Pustaka:**	

		perencanaan produk desain terkait.		**Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan pembuatan proposal produk interaktif berdasarkan aspek-aspek proses *Interaction Design* yang telah dipelajar **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Walker, Stuart, "Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice" Earthscan, 2006	
13	*Product Planning Presentation I*	Mahasiswa mampu melakukan review dan menyampaikan solusi produk yang dihasilkannya.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Presentasi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50'		• Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok • Memahami kompleksitas permasalahan pada perencanaan produk	
14	*Product Planning Presentation II*	Mahasiswa mampu melakukan review dan menyampaikan solusi produk yang dihasilkannya.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Presentasi **Penugasan :**		• Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok • Memahami kompleksitas	

				- **Estimasi waktu :** 1x2x50’		permasalahan pada perencanaan produk	
15	*Closing course*	Evaluasi materi perkuliahan dan diskusi	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Presentasi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x2x50’		Review tugas dan implementasi pada praktek perancanaan produk	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

DP234632 STUDIO DESAIN PRODUK 4

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
STUDIO DESAIN PRODUK 4	**DP234632**	Perancangan Produk	**Teori = 1**	**Praktek = 6**	7	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Dr. Agus Windharto, DEA	Ari Dwi Krisbianto, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	V	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-7	V	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	V	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Product planning- Mampu menyusun konsep desain dengan mengidentifikasi sumber masalah, menganalisis, dan mensintesis kebutuhan dengan mempertimbangkan aspek estetika, kenyamanan dan keselamatan pengguna pada suatu produk.
	CPMK-2		Mampu menentukan DR&O, Platform, spesifikasi teknis dan Konsep pada desain produk atau perancangannya beserta analisis dan metodologi desain terkait
	CPMK-3		Mampu mengusulkan solusi terbaik dengan mengevaluasi alternatif-desain, melakukan tes dan menyempurnakan solusi untuk menyelesaikan masalah desain berdasarkan pertimbangan user, operasional, manufaktur, dan efisiensi produksi.
	CPMK-4		Ketrampilan rekabentuk dan visualisasi 2 dan 3 secara mendalam dilengkapi dokumen desain lainnya
	CPMK-5		Presentasi visual perancangan produk secara baik dengan kelengkapan desain berupa model berskala atau prototipe, portfolio, animasi dan gambar kerja

Matrik CPL – CPMK

CPMK	**CPL-3**	**CPL-4**	**CPL-5**	**CPL-6**	**CPL-7**	**CPL-8**	**CPL-9**
CPMK-1	V	V	V	V	V		
CPMK-2	V	V	V	V	V		
CPMK-3	V	V	V	V	V		
CPMK-4	V			V		V	V
CPMK-5	V					V	V

Deskripsi Singkat MK	STUDIO DESAIN PRODUK 4 adalah mata kuliah inti yang menekankan pengetahuan,wawasan dan keahlian dalam perancangan produk dan sistemnya dengan mempertimbangkan aspek kompleks yang menyertainya, meliputi : prinsip dasar desain dan estetika, utilitas dan

	fungsional produk, ergonomi , manufaktur termasuk pengetahuan material bahan dan proses, aspek teknis dan teknologi, sosial budaya dan ekonomi. Target luaran yang disyaratkan adalah perumusan product planning,*design requirements & objectives,* pembuatan konsep, analisis dan sintesis, menghasilkan dokumen desain, model atau prototip, presentasi dan pameran hasil proyek desain. Bidang minat Studio Desain Produk 4 sama seperti studio desain produk sebelumnya diantaranya : Alat Transportasi, Workstation dan Furniture, Apparel dan Fashion, Appliances.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Product Planning 2. Design Requirements & Objectives 3. Konseptual Design 4. Preliminary Design 5. Basic Design – Platform 6. Alternatif Design 7. Detail Analisa – Pengembangan Desain 8. Studi Model, Simulasi & Evaluasi 9. Final Desain 10. Dokumen visualisasi & Presentasi Desain
Pustaka	**Utama :**
	1. Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd 2. Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design- 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers 3. LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer 4. Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020 5. Cross, Nigel. Engineering Design Methods: Strategies for Product Design. New York; John Wiley & Sons, 1996. 6. Hallgrimsson, Bjarki, 2019. Prototyping and Model Making for Product Design: Second Edition. Paperback 7. Mootee, I. (2013). Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school. John Wiley & Sons. 8. Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press.

	9. Aulia Siti Aisjah at al. (2022), Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas/Proyek Akhir Program Sarjana Dan Sarjana Terapan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2022.
	Pendukung :
	1. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 2. Tilley, A. R. (2001). *The measure of man and woman: human factors in design*. John Wiley & Sons. 3. Ashby, M.F., & Johnson, K. (2013). *Material and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Elsevier 4. Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. 5. Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. 6. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS 7. Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. 8. O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need. Rockport.
Dosen Pengampu	Dr. Agus Windharto , DEA
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu menguraikan hasil empatized terkait fenomena yang menjadi latar belakang perancangan (C2,A2,P2)	Kepekaan menerjemahkan fenomena Ketepatan merumuskan latar belakang , subjek perancangan.	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido dilanjut Lapangan [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Self Direct learning	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah, dan Design thinking **Pustaka :** Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The	

				Penugasan Mahasiswa: Empatized terkait fenomena yang menjadi latar belakang perancangan. Literasi penelitian terdahulu dan menentukan subjek penelitian.		Architectural Press Ltd Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020	
2	Mahasiswa mampu memahami permasalahan dan membuat skema product planning (C2,A3,P3)	Ketepatan merumuskan latar belakang sebagai urgensi judul. Penguasaan membuat skema product planning termasuk skema penelitian dan perancangan	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Membuat skema product planning. Membuat diagram alur penelitian dan perancangan produk	-	**Materi :** Product planning Design thinking **Pustaka :** Lawson, Bryan.2012. How Designers Think, London: The Architectural Press Ltd Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how*	**20%**

				beserta jadwal pelaksanaannya		*designers think and work*. Berg. Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020	
3	Mahasiswa mampu membuat analisa awal terkait product planning, mendeskripsikan latar belakang secara tertulis, menguraikan permasalahan, ruang lingkup termasuk menentukan tujuan desain. (C3, A3,P3)	Kepekaan mengindetifikasi permasalahan sesuai fenomena Ketepatan menyusun latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup dan tujuan peracangan	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan **Bentuk :** Non tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Membuat presentasi proposal singkat perancangan produk berisi : Latar belakang, studi dan analisis awal terkait data primer urgensi judul, deskripsi judul, metodologi, rumusan masalah dan ruang lingkupnya.	-	**Materi :** Product Planning & Metodologi Riset desain **Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020.	

4	Mahasiswa mampu menelaah Design Requirement & objectives dan tolok ukur keberhasilan desain (C4,A4,P4)	Kepekaan dalam menyusun tolok ukur keberhasilan peracangan Ketepatan membuat *design requirements*	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Membuat Design Requirements & Objectives sekaligus tolok ukur (kriteria) keberhasilan desain berupa (dimensi, fitur, dan desain)	-	**Materi :** Product Planning & Design Requirements Objectives **Pustaka :** Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020 Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publishers	
5	Mahasiswa mempu membuat Konseptual Design sekaligus mempresentasikan hasil	Ketepatan dalam membuat konsep desain	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit]	-	**Materi :** Konseptual design **Pustaka :**	

	riset awal terkait konseptual design (C4,A4,P4)	Kedalaman dalam menysusun konsep sesuai target pengguna dan operasional Penguasaan dalam mempresentasikan hasil riset awal terkait konseptual desain	Kedalaman **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Membuat konsep desain dari pendekatan data primer, penelitian terdahulu, tinjauan lapangan, tinjauan pusataka, dan tinjauan lapangan dalam bentuk visualisasi konsep atau gambaran umumnya.		Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020 Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer	
6	Mahasiswa mampu mengevaluasi konseptual design dengan mempertimbangkan kompleksitas analisis terkait prinsip dasar	Ketepatan dalam mengevaluasi konseptual design dengan mempertimban	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning	-	**Materi :** Konseptual design & Principal design methods **Pustaka :**	

	desain dan estetika, utilitas dan fungsional produk, ergonomi , manufaktur termasuk pengetahuan material bahan dan proses, aspek teknis dan teknologi, sosial budaya dan ekonomi. (C5,A4,P4)	gkan kompleksitas analisis terkait prinsip dasar desain dan estetika, utilitas dan fungsional produk, ergonomi , manufaktur termasuk pengetahuan material bahan dan proses, aspek teknis dan teknologi, sosial budaya dan ekonomi	Non tes [Asistensi & tanya jawab]	Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Evaluasi konseptual design dengan mempertimbangkan kompleksitas analisis terkait prinsip dasar desain dan estetika, utilitas dan fungsional produk, ergonomi , manufaktur termasuk pengetahuan material bahan dan proses, aspek teknis dan teknologi, sosial budaya dan ekonomi.		Ulrich, K.T, Eppinger, S.D., Product Design & Development, 7nd Edition, McGrawHill, 2020 Martin, Bella and Bruce Hanington. 2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.	
7	Mahasiswa mampu menghasilkan visualisasi ide dalam tahapan preliminary design (C5, A4,P4)	Kepekaan dan penguasaan dalam memvisualisasikan ide awal dalam sketsa	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning	-	**Materi :** Preliminary design **Pustaka :** Martin, Bella and Bruce Hanington.	**10%**

		Ketepatan menghasilkan ide ide awal untuk menyelesaikan masalah dalam perancangan	Non tes [Presentasi & tanya jawab]	Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Preliminary design berupa sketsa ide awal yang terkait gagasan gagasan penyelesaian masalah desain berupa sketsa produk dengan kualitas yang baik dan kuantitas yang sudah disepakati di awal perkuliahan.		2010. Universal Methods of Design-100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	
8	Mahasiswa mampu analisis dan menentukan basic desain sebagai platform produk(C5,A4,P4)	Ketepatan dalam menentukan platform (basic design) Kedalaman dan penguasaan aspek teknis yang menyertai pemilihan platform / basic design	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa** Menentukan basic desain sebagai platform produk dapat berupa study platform yang sudah ada, pemilihan platform yang sudah		**Materi :** Platform , Anatomy & Basic Design **Pustaka :** Cross, Nigel. Engineering Design Methods: Strategies for Product Design. New York; John Wiley & Sons, 1996. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	

				ada, atau membuat platform baru dengan pertimbangan DRnO dan Konseptual design. Melengkapi basic design dengan anatomy, spesifikasi teknis dan kriteria kriteria pemilihan basic design.			
9	Mahasiswa mampu membuat alternatif design dengan menggunakan platform yang sudah ditentukan termasuk menyesuaikan dengan konsep desainnya (C5,A4,P4)	Penguasaan aspek teknis Kepekaan Aspek estetika Ketepatan dalam menghasilkan alternatif desain Kedalaman dalam mengurai alternatif solusi desain	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** membuat alternatif design dengan menggunakan platform yang sudah ditentukan dalam bentuk visualisasi desain (sketsa) yang mengarah pada alternatif solusi atas permasalahan desain.	-	**Materi :** Alternative Design **Pustaka :** Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	

10	Mahasiswa mampu melakukan analisa lanjutan sebagai pengembangan desain (C5,A4,P4)	Ketepatan dalam melengkapi analisis lanjutan terkait pengembangan desain. Kedalaman dan penguasaan aspek teknis	**Kriteria :** Ketepatan Kepekaan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Pengembangan desain dengan melakukan study dan analysis lanjut seperti : analisa bentuk (forming development), analisa teknis, analisa pasar (segmentasi, targeting, positioning, brand,bisnis dll), produksi (material, bahan, dan proses manufaktur), analisa pemilihan parts dan komponen , analisa lain yang menunjang pengembangan produk.	-	**Materi :** Product Development & Analysis **Pustaka :** Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler. 2003. Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. Kurniawan, Arie. 2018. Peek & Seek : System Design . Surabaya : Despro ITS	
11	Mahasiswa mampu menghasilkan study model sebagai bagian dari analisa lanjutan untuk evaluasi	Ketepatan dalam mewujudkan gagasan	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan Kedalaman	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit]	-	**Materi :** Study Model, usability testing, user testing	

	menuju final desain (C5,A4,P5)	menjadi study model Penguasaan evaluasi studi model, usability testing atau user testing	**Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Study model dengan menyesuaikan subjek perancangan, beberapa diantaranya melakukan usability testing, user testing atau simulasi digital sebagai bentuk evaluasi fungsi, desain dan fitur menuju final desain.		**Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press.	
12	Mahasiswa mampu menentukan final desain (C6,A5,P5)	Ketepatan dalam menentukan final desain sesuai tolok ukur keberhasilan desain dan konseptual desain yang sudah ditentukan di	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Menentukan final desain dan kriteria yang udah	-	**Materi :** Evaluasi studi model dan final design **Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and	

		awal perancangan		ditentukan sebagai tolok ukur keberhasilan desain.		Product Modelling. Springer Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press.	
13	Mahasiswa mampu melengkapi atribut produk sebagai kelengkapan final desain seperti branding, packaging, color scheme, dsbg (C6,A5,P5)	Ketepatan dan penguasaan dalam melengkapi atribut produk sebagai kelengkapan final desain.	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan Kedalaman **Bentuk :** Non tes [Asistensi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** melengkapi atribut produk sebagai kelengkapan final desain seperti branding, packaging, color scheme, dsbg	-	**Materi :** Final design **Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press.	

14	Mahasiswa mampu memvisualisasikan final produk dalam skala tertentu (C6,A5,P5)	Ketepatan dan penguasaan mewujudkan visualisasi produk yang menjadi final desain dalam bentuk produk berskala ataupun prototyping	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan **Bentuk :** Non tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:** Model berskala atau prototype final menyesuaikan subjek penelitian dan kesetaraan biaya pembuatan	-	**Materi :** Final design **Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press.	**20%**
15	Mahasiswa mampu melengkapi dokumen desain sebagai penyerta final desain berupa : Gambar teknik, dokumentasi proses & pembuatan final desain bersakala, poster, slide pameran, animasi/ video prpfil produk, HKI dan	Kelengkapan melengkapi dokumen desain sebagai penyerta final desain berupa : Gambar teknik, dokumentasi proses & pembuatan	**Kriteria :** Ketepatan Penguasaan Kelengkapan **Bentuk :** Non tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah Stuido [2x7x50 = 700menit] **Metode Pembelajaran:** Self Direct learning Project based Learning **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Final design **Pustaka :** LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and	**50%**

	artikel publika si.(C6,A5,P5)	final desain bersakala, poster, slide pameran, animasi/ video prpfil produk, HKI dan artikel publikasi sesuai ketetapan departemen desain produk.		melengkapi dokumen desain sebagai penyerta final desain berupa : Gambar teknik, dokumentasi proses & pembuatan final desain bersakala, poster, slide pameran, animasi/ video prpfil produk, HKI dan artikel publikasi sesuai kontrak perkuliahan dan kesepakatan kelas.		Product Modelling. Springer Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020.	
16	**PAMERAN KARYA STUDIO DESAIN PRODUK 4**						

DP234633 PILIHAN : DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)

FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
PILIHAN : DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA	**DP234633**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	T=2 P=1		10 November 2023

OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ka Prodi
	Gunanda Tiara Maharany, S.Ds., M.Ds.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si.

Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK		
	CPL 1	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	CPL 2	S11	Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
	CPL 3	KU1	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan 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
	CPL 4	KK2	Mampu mempresentasikan desain secara lisan, tulisan, dan multimedia dalam bentuk abstraksi dan visual, secara detil fungsinya

	CPL 5	KK5	Mampu membuat model untuk menyelesaikan masalah desain yang kompleks secara kreatif berdasarkan prinsip-prinsip desain dan rekayasa, dengan mempertimbangkan faktor ekonomi, keamanan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan
	CPL 6	P1	Menguasai konsep teoretis desain: 1. fungsi, 2. estetika, 3. ekonomi, 4. sosial dan, 5. teknologi secara umum
	CPL 7	P3	Ketrampilan rekabentuk dan visualisasi 2 dan 3 matra secara mendalam
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CP MK 1	Mahasiswa mampu mendefinisikan dan menjelaskan konsep dasar desain pengalaman pengguna, tahapan proses dan teknik-teknik pada desain pengalaman pengguna; dalam diskusi di kelas dan melalui ujian praktek	
	CP MK 2	Mahasiswa mampu mendefinisian dan menjelaskan penerapan UX Design; melalui tugas secara berkelompok atau individu.	
	CP MK 3	Mahasiswa mampu menunjukkan kemahiran dalam menggunakan tools dan metode UX Design serta menunjukkan cara memilih metode atau pendekatan yang paling tepat untuk proyek tertentu; dengan menyelesaikan proyek dan mempresentasikan proses kerjanya.	
	CP MK 4	Mahasiswa mampu mendefinisikan dan menyusun rencana kegiatan untuk pengujian user experience.	
	CP MK 5	Mahasiswa mampu mendeskripsikan, menganalisis, dan menyimpulkan konsep nilai dan pengalaman pengguna (users experiences) pada desain layanan/servis yang dirancangnya.	

Peta CPL – CP MK

	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7
CPMK 1 / SUB CPMK 1			√	√		√	
CPMK 2 / SUB CPMK 2	√	√					√
CPMK 3 / SUB CPMK 3							
CPMK 4 / SUB CPMK 4		√			√		√
CPMK 5 / SUB CPMK 5	√	√	√	√	√	√	√

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari pendekatan *usercentered* dan metode *co-design* dalam pembuatan produk nirwujud (*intangible product*) yang bermanfaat (*useful*), dapat digunakan (*usable*) serta sesuai dengan pengalaman pengguna dengan solusi layanan yang kreatif, efektif, dan berkelanjutan.
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Pengenalan dasar desain pengalaman pengguna 2. Proses pengembangan desain pengalaman pegguna 3. Prototyping desain pengalaman pengguna
Pustaka	**Utama:** 1. Marsh, J, 2016. UX for Beginners. Canada: O'Reilly Media, Inc. 2. Saffer, Dan. 2007. Chapter 8: Service Design in Designing for interaction. AIGA: New Riders 3. Unger, R, Chandler, C, 2012. A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making (2nd Edition). Berkeley: New Riders. **Pendukung:** 1. Coleman, R., Clarkson, J., Dong, H, & Cassim, J. 2007. Design for Inclusivity: A practical guide to accessible, innovative, and user-centered design. UK: Gower Publishings
Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Non Daring (6)	(7)	(8)
1	*Course Introduction*	Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** • 1x3x50’		Introduksi perkuliahan (Deskripsi mata kuliah, tata tertib perkuliahan)	
2	*User Experience Design: An Introduction*	Mahasiswa mengetahui dan memahami definisi *User Experience Design* serta landasan pengetahuan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		• *What Is UX?* • *The Five Main Ingredients*	

		teoritikal terkait *User Experience Design*		**Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		*of UX Perspective* • *The Pyramid of UX Impact* **Pustaka:** Marsh, J, 2016. UX for Beginners. Canada: O’Reilly Media, Inc.	
3	*Principles UX Design I*		**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		• *Principles and characteristics of UX Design* • *Design models to address customers’ needs*	

						Pustaka: • Meroni-Sangiorgi (2009): Section 1 • Saffer (2007): Ch 8	
4	*Principles UX Design II*	Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi konsep user-centered design serta konteks terciptanya nilai (value).	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		*User-centered and direction in service design research* **Pustaka:** • Coleman et al (2007): Ch 9 • Saffer (2007): Ch 8	
5	*User Experience Design Process I*	Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai metode dan strategi analisis	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		*Methods and strategies to identify meaningful users' experiences on service*	

		pengalaman pengguna (users' experiences) seperti customer journey map, cultural probes, persona, mobile ethnography, dsb.		**Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50'		**Pustaka:** Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5	
6	*User Experience Design Process II*	Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan 5 (lima) aspek pengelolaan proses perancangan layanan / servis: design aspects, service solution, supporting system, technology architecture, dan measurement system.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** Mahasiswa melakukan latihan identifikasi dan evaluasi users dengan menerapkan pengetahuan metode analisis users yang sudah dipelajari **Estimasi waktu :**		*Managerial and supervisory aspects of service design processess* **Pustaka:** Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5 Edman (2010): Ch 5	

				1x3x50’			
7	Prototyping *UX Design*	Mahasiswa mampu memahami, mendeskripsikan, dan memeta-kan pengalaman pengguna (simulatif dan antisipatif) sebagai dasar untuk mendefinisikan cetak biru layanan bagi customer *(customer service blueprint)*	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50’	•	• *Idenifying simulated and anticipated experiences* • *Defining customers’ service blueprints* **Pustaka:** Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	*Service, Innovation, and Enterprise*	Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan aspek sektoral dan melalui ekspose berbagai kasus service enterprise yang dianggap berhasil (sukses)	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :**		• *Sectoral and commercial aspects of service design* • *Case of service enterprise*	

				Estimasi waktu : 1x3x50’		**Pustaka:** Stickdorn-Schneider (2012): Ch 6	
10	*User Experience Design Studio* I	Mahasiswa mengetahui dan memahami proyek desain pengalaman pengguna (UX) yang akan dikerjakannya Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan mengevaluasi berbagai aspek touchpoints berdasar 4 fase metode doublediamond untuk perancangan produk	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50’		• *Introduction of UX design project* • *Double-diamond design process* ***Pustaka:*** • *Unger, R, Chandler, C, 2012. A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field*	

						or in the Making (2nd Edition). Berkeley: New Riders. • *Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5*	
11	*User Experience Design Studio* II	Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi,dan mengevaluasi kebutuhan & pengalaman pengguna dengan menggunakan berbagai metode identifikasi pengguna yang		**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50’		*Phase of discovery: exploring users’ needs and developing initial ideas of service* **Pustaka:**	

		sesuai, untuk menentukan aspek-aspek produk yang akan dikembangkan				Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5	
12	*User Experience Design Studio* III	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menyimpulkan alternatif solusi berupa produk terbaik yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna		**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50'		*Phase of definition: identifying possibilities and identifying briefs od service solution* **Pustaka:** Design Methods for Developing Services (UK Design	

						Council, 2011)	
13	*User Experience Design Studio* IV	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menyimpulkan alternatif solusi berupa produk terbaik yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna		**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi **Penugasan :** **Estimasi waktu :** 1x3x50'		*Phase of development: developing and refining service solution* **Pustaka:** Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 & 5	
14	*User Experience Design Studio* V	Mahasiswa mamp menganalisis, mensintesa, menyimpulkan dan merancang solusi produk final yang sesuai dengan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Responsi		*Phase of delivery: finalizing product solution*	

		kebutuhan & pengalaman pengguna		**Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’			
15	*User Experience Design Presentation*	Mahasiswa mampu melakukan review dan menyampaikan solusi produk yang dihasilkannya.	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :** Presentasi	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Presentasi **Penugasan :** - **Estimasi waktu :** 1x3x50’		*Presentation*	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

DP234634 PILIHAN : DESAIN DAN METAVERSE

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK						**Kode Dokumen**
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : DESAIN DAN METAVERSE		**DP234634**	Teknologi Desain Produk	**T=3**	**P=**	1	10 Nov 2022
OTORISASI		**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua PRODI**	
		Ahmad Rieskha Harseno, S.T,M.Ds		Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech		Bambang Tristiyono, ST., M.Si.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.					
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.					
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu					

		lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau ke depan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami digital innovation (C2, A2, P2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen digital innovation (C2, A3, P3)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan digital innovation (C3, A4, P3)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan digital innovation (C2, A2, P2)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu mengintegrasikan digital innovation (C4, P4, A4)
		Metrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	V			
CPMK-2	V	V	V	
CPMK-3		V	V	V
CPMK-4	V	V		V
CPMK-5			V	V

Deskripsi Singkat MK	Penerapan desain produk fisik keranah produk digital dengan penerapan AR VR MR sehingga mahasiswa memiliki kemampuan dalam proses inovasi dalam desain produk digital	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Pengenalan inovasi dalam dunia desain produk pada ranah digital	
Pustaka	**Utama :**	
	Tuliskan pustaka utama yang digunakan, termasuk bahan ajar yang disusun oleh dosen pengampu MK ini. Gunakan referensi yang terbaru	
	Pendukung :	

	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi						
Dosen Pengampu	Ahmad Rieskha Harseno, S.T., M.Ds.						
Mata kuliah syarat	-						
Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	CPMK-1 Mahasiswa mampu memahami digital innovation (C2, A2, P2)		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Bentuk:** Kuliah Responsi **Metode:** Ceramah Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50’	**Penugasan:** 1. Apa alasan dalam menekuni bidang digital innovation? 2. Sebutkan contoh desain, acara atau exibithion berkaitan dengan bidang digital inovation? 3. Sebut dan jelaskan bidang yg menurut Anda menarik dan sedang berkembang saat dan Anda	Pengenalan & Sejarah Digital Innovation / Metaverse (AR, VR, MR, Wearables & Senses)	**5**

					tertarik untuk mengembangkannya? 4. Sebutkan semua aplikasi yang Anda kuasai atau sedang Anda ingin pelajari, berikut alasannya?		
2	CPMK-2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen digital innovation (C2, A3, P3)		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Bentuk:** Responsi Tutorial **Metode:** Ceramah Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50'	**Penugasan:** 1. Apa yang ingin Anda kembangkan melalui VR? 2. Buat Gambaran Brainstorming ide dari media VR yg ingin dikembangkan . Top five . Find Themes . Brainstorming 2. Pengumpulan list asset 3D untuk tugas VR	Materi pengenalan dan penerapan VR	**5**
3 4 5	CPMK-3 Mahasiswa mampu menerapkan		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:**	**Bentuk:** Responsi **Metode:**	**Tema Besar:** **Virtual Exhibition** **Penugasan:**	Penerapan VR secara sederhana	**10**

	digital innovation (C3, A4, P3)		non tes	Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50’	Perkuat media VR dengan memperhatikan: . Storyboard . Role Playing . Persona .Prototyping . Get Feedback		
6	CPMK-2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen digital innovation (C2, A3, P3)		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Bentuk:** Responsi Tutorial **Metode:** Ceramah Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50’	**Penugasan:** 1. Apa yang ingin Anda kembangkan melalui AR? 2. Buat Gambaran Brainstorming ide dari media AR yg ingin dikembangkan . Top five . Find Themes . Brainstorming 2. Pengumpulan list asset 3D untuk tugas AR	Materi pengenalan dan Penerapan AR produk digital	**5**
7	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						**15**
8 9 10	CPMK-3 Mahasiswa mampu		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian	**Bentuk:** Responsi **Metode:**	**Tema Besar:** **Benda bersejarah Indonesia**	Penerapan AR produk digital secara sederhana	**10**

	menerapkan digital innovation (C3, A4, P3)		**Teknik:** non tes	Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50’	**Penugasan:** Perkuat media VR dengan memperhatikan: . Storyboard . Role Playing . Persona . Prototyping . Get Feedback		
11	CPMK-2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen digital innovation (C2, A3, P3)		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Bentuk:** Responsi Tutorial **Metode:** Ceramah Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50’	**Penugasan:** 1. Apa yang ingin Anda kembangkan melalui AR face recognition? 2. Buat Gambaran Brainstorming ide dari media AR face recognition yg ingin dikembangkan . Top five . Find Themes . Brainstorming 2. Pengumpulan list asset 3D untuk tugas AR	Materi penerapan AR face recognition pada social media	**5**
12 13	CPMK-3		**Kriteria:**	**Bentuk:** Responsi	**Tema Besar:**	Penerapan AR face recognition	**10**

	Mahasiswa mampu menerapkan digital innovation (C3, A4, P3)		Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Metode:** Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50'	**Wajah/Ciri Khas Pahlawan Indonesia** **Penugasan:** Perkuat media VR dengan memperhatikan: . Storyboard . Role Playing . Persona . Prototyping . Get Feedback	pada social media	
14	CPMK-4 Mahasiswa mampu menjelaskan digital innovation (C2, A2, P2)		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian **Teknik:** non tes	**Bentuk:** Responsi **Metode:** Case Based Learning **Estimasi waktu:** 1x3x50'	**Penugasan:** Presentasi dan evaluasi dari hasil karya . future digital inovation kedepannya bagaimana . Rekomendasi untuk penyempurnaan	Presentasi masing-masing mahasiswa / kelompok dari 3 project yg telah dikerjakan	**10**
15	CPMK-5 Mahasiswa mampu mengintegrasikan		**Kriteria:** Ketepatan, penguasaan, kerapian	**Bentuk:** Responsi **Metode:**	**Penugasan:** Penyusunan dan pengumpulan seluruh tugas	Penyusunan dan pengumpulan seluruh tugas pada Canva, Behance dan	**10**

	digital innovation (C4, P4, A4)		**Teknik:** non tes	Group Project **Estimasi waktu:** 1x3x50’		Akun Sosial Media	
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**15**

DP234635 PILIHAN : MILITARI PRODUK

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PILIHAN : MILITARI PRODUK	**DP234635**	Perancangan Produk	T=1	P=3	5	31 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Andhika Estiyono	Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mampu memahami faktor manusia, ergonomi dan prinsip dasar pada produk militer

	CPMK-2	Mampu menerapkan hasil studi faktor manusia, ergonomi dan kebutuhan dasar peralatan militer untuk performansi produk
	CPMK-3	Mampu menganalisis kebutuhan desain untuk setiap unit studi kasus aktivitas militer
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mensketsa dan membuat model dan prototipe produk militer
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
CPMK-1	V			
CPMK-2		V		
CPMK-3				V
CPMK-4			V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari produk untuk kebutuhan pertahanan dan militer yang meliputi desain fisik dan karakteristik operasionalnya
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Perkenalan Mata Kuliah Desain Produk Militer. Penjelasan tugas pertama Desain Produk Militer 2. Studi aktivitas dan Faktor Manusia pada peralatan militer 3. Penentuan topik bersama 4. Reverse engineering desain produk militer dari produk referensi 5. Studi dan tinjauan produk eksisting 6. Material produk militer 7. Aspek teknis produk militer 8. Ergonomi produk militer 9. Struktur dan konstruksi produk militer 10. Pengetahuan spesifikasi produk militer 11. Ideasi dan sketsa desain produk militer 12. Low-fi alternatif model produk militer 13. User testing dan umpan balik dari user militer 14. Evaluasi desain 15. Final desain 16. Prototipe dan model
Pustaka	**Utama :**
	· Adedeji B. Badiru, Marlin U. Thomas - Handbook of Military Industrial Engineering (Industrial Innovation Series) (2009)

	· Military Handbook - MIL-HDBK-17-4A_ Composite Materials Handbook, Volume 4 - Metal Matrix Composites-U.S. Department of Defense (2002) **Pendukung :**
Dosen Pengampu	Andhika Estiyono
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa memahami lingkup desain produk militer	Mahasiswa mampu menentukan ranah desain produk militer yang dikembangkan	Mahasiswa mampu mengemukakan bidang area yang dikerjakan dalam desain produk militer Bentuk: diskusi dan eksplorasi	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
2	Mahasiswa menemukan aktivitas dan faktor manusia khusus yang terdapat pada produk militer beserta peruntukannya	Mahasiswa mampu membedakan produk yang umum dengan produk militer dari sisi penggunaan, waktu dan tempat	Mahasiswa mampu mengemukakan kekhususan produk militer sehingga terdapat level lebih yang harus diterapkan pada produk Bentuk: diskusi dan eksplorasi	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
3	Mahasiswa memahami jenis-jenis produk yang	Mahasiswa mampu menyebutkan produk-produk militer yang khusus	Mahasiswa mampu memberikan contoh-contoh produk militer sekaligus sebagai bahan referensi	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan	5

	terdapat pada bidang pertahanan dan militer	digunakan untuk keperluan tertentu	Bentuk: Pencarian referensi dan eksplorasi bentuk			Miracle, D. B. (2005)	
4	Mahasiswa mampu memilih produk yang akan didesain dengan batasan yang telah diberikan	Mahasiswa mampu menentukan produk militer yang akan dipelajari	Produk digunakan pada aktivitas militer Bentuk: pencarian referensi dan benchmarking	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
5	Mahasiswa mampu menerapkan dasar-dasar manufaktur untuk membuat desain produk militer	Mahasiswa mampu memperkirakan proses yang diterapkan pada pembuatan produk militer	Mahasiswa mampu memberikan alternatif proses assembly dan disassembly produk Bentuk: praktik sketsa dan diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005))	5
6	Mahasiswa mampu menganalisis konfigurasi interface, bentuk dan operasi produk eksisting	Mahasiswa mampu menentukan komponen dan alat operasi produk	Mahasiswa mampu merencanakan pendalaman tinjauan pencarian inovasi dan pengembangan Bentuk: sketsa, simulasi 3D dan diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
7	Mahasiswa mengetahui jenis-jenis material produk militer	Mahasiswa mampu menyebutkan jenis-jenis material khusus untuk produk militer	Mahasiswa mampu merangkum jenis-jenis material yang didapatkan dari literatur maupun sumber data sekunder Bentuk: eksplorasi dan diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						15
9	Mahasiswa mengetahui fitur dan kriteria desain produk militer	Mahasiswa mampu menyebutkan fitur-fitur dari studi kasus produk	Mahasiswa merangkum dan mendata fitur-fitur dari produk	Kuliah, responsi dan diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan	5

		militer yang sedang dikembangkan	eksisting dan mampu memberikan tawaran altenatif pengembangan Bentuk: eksplorasi dan diskusi			Miracle, D. B. (2005)	
10	Mahasiswa mengetahui cara operasi, aktivitas dan kenyamanan penggunaan produk militer	Mahasiswa mengetahui bagaimana produk digunakan dan dapat menerima masukan kekurangan atau yang bisa dimasukkan pada produk terkait operasi produk militer	Mahasiswa mampu mendapatkan data masukan untuk digunakan sebagai pengembangan Bentuk: praktik uji coba dan diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
11	Mahasiswa mengetahui spesifikasi dasar produk militer	Mahasiswa mampu menjelaskan spesifikasi produk militer	Spesifikasi berdasarkan data dari hasil masukan untuk pengembangan Bentuk: diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
12	Mahasiswa mampu membuat desain sketsa produk militer dari hasil studi dan analisis	Mahasiswa mampu menghadirkan alternatif bentuk desain baru	Desain jelas bentuk dan fungsi operasinya Bentuk: praktik sketsa desain	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
13	Mahasiswa mampu membuat model sederhana untuk diujicobakan	Mahasiswa mampu membuat model lo-fi untuk diujikan sebelum dibuat final	Model harus mempresentasikan dengan jelas operasi dan rencana fitur-fiturnya Bentuk: praktik dan diskusi	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	5
14	Mahasiswa mampu mengamati dan dapat	Mahasiswa mampu menangkap input baru	Input baru sesuai dengan batasan masalah	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U.	5

	melakukan perbaikan dari masukan user		Bentuk: praktik simulasi			(2009); dan Miracle, D. B. (2005)	
15	Mahasiswa mampu membuat desain final produk militer berupa model/prototipe	Mahasiswa mampu menerapkan hasil analisis dan studi beserta masukan untuk diterapkan pada produk militer	Mahasiswa mampu menyajikan model/prototipe desain final yang lebih sesuai untuk aktivitas dan operasionalnya Bentuk: praktik	Kuliah, responsi, diskusi. 150 menit		Badiru, A. B., & Thomas, M. U. (2009); dan Miracle, D. B. (2005)	10
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						10

DP234636 PILIHAN : FOTOGRAFI PRODUK

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PILIHAN : FOTOGRAFI PRODUK	**DP234636**	TEKNOLOGI DESAIN PRODUK	**T = 1**	**P=2**	**6 (enam)**	10 Nopember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Audit Yulardi, S.T, M.Ds	Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Memahami teknik dasar fotografi digital untuk keperluan foto produk.
	CPMK-2	Mengetahui jenis - jenis peralatan fotografi produk dan mampu mengoperasikan.
	CPMK-3	Mampu menghasilkan dan mempresentasikan foto katalog produk.
	CPMK-4	Mampu menghasilkan dan mempresentasikan foto produk komersial.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-5	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	v		
CPMK-2		v	
CPMK-3			v
CPMK-4			v

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa terkait pengetahuan dasar fotografi digital untuk keperluan foto produk. Setelah mengerti dan memahami teknik dasar, selanjutnya mahasiswa mengaplikasikan teori dasar dengan membuat projek foto katalog produk dan foto produk konseptual. Setelah menyelesaikan perkuliahan ini, mahasiswa memiliki kemampuan untuk merencanakan konsep, persiapan pemotretan dan pasca produksi foto produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Dasar fotografi digital 2. Peralatan dan perlengkapan fotografi produk 3. Dasar pencahayaan dalam fotografi 4. Teknik pengambilan gambar dalam fotografi produk 5. Fotografi katalog 6. Fotografi konseptual
Pustaka	**Utama :**
	9. Peterson, Bryan. (2016*). Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera*. Paperback. 10. Sakura, Nath. (2022). *Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques*. Rocky Nook, USA. 11. Wijaya, Taufan. (2016). Photo Story handbook: Panduan Membuat Foto Cerita. Gramedia. Jakarta.
	Pendukung :
	-
Dosen Pengampu	Audit Yulardi, S.T., M.Ds.
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengetahui rencana pembelajaran perkuliahan. Mengetahui jenis dan fungsi peralatan fotografi.	Mahasiswa mengingatrencana pembelajaran Mahasiswa mengingat jenis dan fungsi peralatan fotografi. Mahasiswa dapat mengoperasikan kamera digital.	Mampu menjelaskan rencana pembelajaran Mampu menyebutkan jenis dan fungsi peralatan fotografi. Dapat mengoperasikan kamera digital, mengerti pengaturan dasarnya.	Kuliah, Diskusi 150 menit	-	Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera	
2	Memahami dasar segi tiga eksposur.	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dasar segi tiga eksposur dalam karya fotografi.	Mampu membuat karya foto dengan menerapkan segi tiga eksposur sesuai ketentuan.	Kuliah, Demonstrasi, Diskusi 150 menit	-	Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera	4
3	Memahami arah dan karakteristik cahaya pada fotografi	Mahasiswa mengerti macam macam arah dan karakter cahaya.	Mampu mempresentasikan karya foto terdahulu dengan fokus pembahasan pemanfaatan arah dan karakter cahaya.	Demonstrasi, Diskusi 150 menit	-	Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera	4

4	Memahami teknik dasar fotografi: sudut pandang, komposisi dan pembingkaian.	Mahasiswa memahami teknik komposisi dan pembingkaian foto	Mampu membuat karya foto dengan komposisi dan pembingkaian sesuai ketentuan.	Demonstrasi, Praktik, Diskusi 150 menit	-	Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera	4
5	Mengerti teknik pembuatan foto dengan pencahayaan buatan.	Mengetahui jenis jenis pencahayaan buatan Mengetahui jenis jenis peralatan lampu studio, asesoris dan fungsinya.	Mampu menjelaskan jenis jenis pencahayaan buatan dan asesorisnya. Mampu mengoperasikan cahaya buatan.	Demonstrasi, Praktik, Diskusi 150 menit	-	Understanding Exposure, Fourth Edition: How to Shoot Great Photograph With Any Camera	4
6	Memahami pembuatan foto menggunakan 1 sumber cahaya buatan	Mampu menerapkan teori dasar fotografi dan menghasilkan foto dengan 1 sumber cahaya buatan	Menghasilkan foto dengan 1 sumber cahaya buatan sesuai ketentuan	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	4
7	Memahami pembuatan foto menggunakan lebih dari 1 sumber cahaya buatan	Mampu menerapkan teori dasar fotografi dan menghasilkan foto dengan lebih dari 1 sumber cahaya buatan	Menghasilkan foto dengan lebih dari 1 sumber cahaya buatan sesuai ketentuan	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	4
8	**Evaluasi Tengah Semester**						**6**
9	Mengerti teori foto produk katalog	Mengingat pengertian foto produk katalog serta fungsinya.	Mampu menjelaskan pengertian foto produk katalog serta fungsinya. Mempresentasikan karya foto produk katalog terdahulu dengan pembahasan terkait	Kuliah, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	8

			teknis pengambilan gambar dan setting pencahayaan.				
10	Foto produk katalog	Mampu merencanakan projek foto katalog	Menghasilkan perencanaan berupa: story board, dan shoot plans yang rinci untuk projek	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Photo Story handbook: Panduan Membuat Foto Cerita	8
11	Foto produk katalog	Mampu menghasilkan foto produk katalog sesuai studi kasus	Sudut pandang pengambilan gambar, pencahayaan tepat.	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	9
12	Foto produk komersial: konseptual	Mampu merencanakan projek foto komersial konseptual	Mempresentasikan perencanaan konsep, moodboard, pencahayaan, dan properti dengan baik	Praktik, Diskusi 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	8
13	Foto produk komersial: konseptual	Mampu melaksanakan foto produk komersial	Melaksanakan pemotretan sesuai perencanaan dan tepat waktu.	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Product Photography: Lighting, Composition, and Shooting Techniques.	9
14	Pasca produksi foto produk komersial	Mampu mengolah dan mengkoreksi hasil foto	Hasil koreksi foto sesuai dengan konsep dan kebutuhan presentasi.	Diskusi Presentasi Quiz 150 menit	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC. Sparke, P. (2002). *A century of car design*. Mitchell Beazley.	9
15	Foto produk komersial: konseptual	Mampu mengolah dan mengkoreksi hasil foto	Hasil koreksi foto sesuai dengan konsep dan kebutuhan presentasi.	Diskusi Presentasi Quiz	-	Fiell, C., & Fiell, P. (2016). *The Story of Design: From the*	9

				150 menit		*Paleolithic to the Present*. The Monacelli Press, LLC.	
16	Evaluasi Akhir Semester						10

DP234637 PILIHAN : PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PEMASARAN DAN BISNIS DESAIN	DP234637	Manajemen dan Pengembangan Produk	**Teori= 1**	**Praktek = 2**	7	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mampu memahami dan menganalisis Strategi pemasaran produk, pasar dan segmentasi pasar.

	CPMK-2	Mampu memahami dan menganalisis Produk, branding, dan packaging, Pricing strategy
	CPMK-3	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis Distribusi dan channel management, Promosi dan komunikasi pemasaran.
	CPMK-4	Mampu memahami, menerapkan dan membuat Bisnis model dan bisnis plan, Studi kasus bisnis desain produk.
	CPMK-5	Mampu memahami, menerapkan Etika bisnis desain produk.
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-9
CPMK-1		V	V
CPMK-2		V	V
CPMK-3		V	V
CPMK-4	V	V	V
CPMK-5	V	V	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemasaran dan Bisnis Desain Produk memberikan pemahaman tentang cara mengelola produk dan bisnis desain dari sisi pemasaran. Mata kuliah ini akan memberikan wawasan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola produk dan bisnis desain secara efektif dan membantu mahasiswa dalam memahami bagaimana menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan mengembangkan strategi pemasaran yang tepat untuk meningkatkan penjualan produk. Mahasiswa akan belajar tentang konsep dan strategi pemasaran, analisis pasar, segmentasi pasar, produk, branding, packaging, pricing strategy, distribusi, channel management, promosi dan komunikasi pemasaran, manajemen produk, pengembangan produk, bisnis model, bisnis plan, entrepreneurship, inovasi produk, analisis SWOT dan perencanaan pemasaran, studi kasus produk dan bisnis desain, desain thinking, desain management, etika bisnis dan tanggung jawab sosial perusahaan dalam desain produk.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Strategi pemasaran produk 2. Analisis pasar dan segmentasi pasar 3. Produk, branding, dan packaging 4. Pricing strategy 5. Distribusi dan channel management

	6. Promosi dan komunikasi pemasaran 7. Bisnis model dan bisnis plan 8. Studi kasus bisnis desain produk 9. Etika bisnis desain produk
Pustaka	**Utama :**
	8. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15th ed.). Pearson. 9. Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Product design and development (6th ed.). McGraw-Hill Education. 10. Martin, R. L. (2009). The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage. Harvard Business Review Press. 11. Burns, P. (2013). Entrepreneurial marketing: An effectiveness-driven approach. Routledge. 12. Shenkar, O. (2017). The new product development game. Oxford University Press. 13. Lockwood, T. (2010). Marketing strategies for design-driven companies. Rockport Publishers. 14. Foote, C. S. (2010). The business of design: Balancing creativity and profitability. HOW Books. 15. Mootee, I. (2017). Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school. John Wiley & Sons.
	Pendukung :
	1. Hermawan, K. (2015). Marketing revolution: Mengubah cara berpikir, berkompetisi, dan memenangkan pasar. PT Gramedia Pustaka Utama. 2. Wahyudi, A. (2010). Pemasaran desain produk. PT Gramedia Pustaka Utama. 3. Santoso, H. (2010). Desain produk: Dari konsep sampai produksi. PT Gramedia Pustaka Utama. 4. Kurniawan, Y. (2018). Desain produk inovatif: Memahami dan menerapkan desain thinking. PT Gramedia Pustaka Utama.
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	
2	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Strategi pemasaran produk	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Strategi pemasaran produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Strategi pemasaran produk **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	

3	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Analisis pasar dan segmentasi pasar	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Analisis pasar dan segmentasi pasar.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Analisis pasar dan segmentasi pasar **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
4	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Produk, branding, dan packaging **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	

5	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Produk, branding, dan packaging **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
6	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Produk, branding, dan packaging	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Produk, branding, dan packaging **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	

7	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Pricing strategy	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Pricing strategy	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Pricing strategy **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
8	Ujian Tulis-Evaluasi Tengah Semester						**20%**
9	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Distribusi dan channel management	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Distribusi dan channel management	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Distribusi dan channel management **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	

10	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengemukakan Promosi dan komunikasi pemasaran	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis dan mengemukakan Promosi dan komunikasi pemasaran	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Promosi dan komunikasi pemasaran **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	**20%**
11	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan membuat Bisnis model dan bisnis plan	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat Bisnis model dan bisnis plan	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Bisnis model dan bisnis plan **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	

12	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Studi kasus bisnis desain produk **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
13	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Studi kasus bisnis desain produk **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	**40%**

14	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat Studi kasus bisnis desain produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Studi kasus bisnis desain produk **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
15	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan membuat Etika bisnis desain produk	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat Etika bisnis desain produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Etika bisnis desain produk **Pustaka :** Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2018). Martin, R. L. (2009). T Burns, P. (2013). Foote, C. S. (2010). Hermawan, K. (2015). Wahyudi, A. (2010).	
16	Evaluasi Akhir						**20%**

DP234638 PILIHAN : DESAIN DAN ETNOGRAFI

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
PILIHAN : DESAIN DAN ETNOGRAFI	**DP234638**	Kajian Desain dan Faktor Manusia	**T=2**	**P=1**	5	13 Desember 2022
OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua Prodi**			
	Irna Arlianti, S.T., M.Ds.	Hertina Susandari, S.T., M.T.	Bambang Tristiyono, S.T., M.Si			

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.

	CPL-5	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami teori & prinsip etnografi dalam proses desain (C2, P1, A2)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)
	CPMK-3	Mahasiswa mampu merumuskan pertanyaan berdasarkan masalah dan fenomena sosial budaya (C3, P3, A3)
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan metode etnografi untuk mencari solusi ide desain (C3, P3, A3)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu membuat solusi ide desain dalam bentuk konsep desain (C4, A4, P4)
		Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V			V				
CPMK-2	V	V						
CPMK-3	V	V				V		
CPMK-4	V	V				V	V	
CPMK-5	V	V						V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah integrasi teori etnografi dan aplikasinya dalam membuat solusi ide desain produk

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Teori dan prinsip etnografi pada desain produk (Fase Emphatize, Human behaviour & Persona) 2. Teori dan prinsip etnografi pada desain produk (Local Genius, Identitas Budaya Indonesia, Transformasi Tradisi) 3. Metode etnografi dalam desain produk 4. Aplikasi etnografi dalam desain produk
Pustaka	**Utama :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork*. Taylor & Francis. **Pendukung :** 1. Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Holroyd, A. T., & Jung, J. (Eds.). (2018). Design roots: Culturally significant designs, products and practices. 2. Nugraha, A. (2012). Transforming tradition: A method for maintaining tradition in a craft and design context.
Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami teori & prinsip etnografi dalam proses desain (C2, P1, A2)	Ketepatan mengidentifikasi hubungan antara teori & prinsip etnografi dan	**Kriteria :** Ketepatan dan wawasan **Bentuk :**	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Diskusi		**Teori dan prinsip etnografi pada desain produk –** (Pengantar Etnografi x Desain Produk) Fase	**5**

		keilmuan desain produk	Non tes	**Penugasan :** Membuat contoh sederhana penerapan teori & prinsip etnografi dalam kehidupan sehari - hari disertai persona target user (Tugas 1) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Emphatize, Human Behaviour, Persona **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork*. Taylor & Francis.	
2	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	Kepekaan mengidentifikasi keberadaan sumber local genius yang ada di suatu daerah	**Kriteria :** Wawasan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Diskusi **Penugasan :** Melakukan studi eksisting tentang		**Teori dan prinsip etnografi pada desain produk –** Local Genius **Pustaka :** Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Holroyd, A. T., & Jung, J. (Eds.). (2018).	**5**

				sumber local genius yang dimiliki suatu daerah (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Design roots: Culturally significant designs, products and practices.	
3	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	Kesesuaian ide aplikasi etnografi terhadap studi eksisting	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Mengembangkan solusi ide desain tentang local genius berdasarkan studi eksisting (Tugas 3) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Aplikasi etnografi pada desain produk –** Local Genius **Pustaka :** Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Holroyd, A. T., & Jung, J. (Eds.). (2018). Design roots: Culturally significant designs, products and practices.	**5**
4	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	Kepekaan mengidentifikasi keberadaan identitas budaya Indonesia yang ada di suatu daerah	**Kriteria :** Wawasan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Diskusi **Metode :** Diskusi		**Teori dan prinsip etnografi pada desain produk –** Identitas Budaya Indonesia **Pustaka :**	**5**

				Penugasan : Melakukan studi eksisting tentang Identitas Budaya Indonesia yang dimiliki suatu daerah (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Holroyd, A. T., & Jung, J. (Eds.). (2018). Design roots: Culturally significant designs, products and practices.	
5	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	Kesesuaian ide aplikasi etnografi terhadap studi eksisting	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Mengembangkan solusi ide desain tentang Identitas Budaya Indonesia berdasarkan studi eksisting (Tugas 3) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Aplikasi etnografi pada desain produk –** Identitas Budaya Indonesia **Pustaka :** Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Holroyd, A. T., & Jung, J. (Eds.). (2018). Design roots: Culturally significant designs, products and practices.	**5**
6	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial	Kepekaan mengidentifikasi	**Kriteria :**	**Bentuk :** Kuliah		**Teori dan prinsip etnografi pada**	**5**

	budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	fenomena transformasi tradisi yang ada di suatu daerah	Wawasan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	Diskusi **Metode :** Diskusi **Penugasan :** Melakukan studi eksisting tentang Transformasi Tradisi yang ada di suatu daerah (Tugas 2) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**desain produk –** Transformasi Tradisi **Pustaka :** Nugraha, A. (2012). Transforming tradition: A method for maintaining tradition in a craft and design context.	
7	Mahasiswa mampu peka terhadap tatanan nilai sosial budaya dikaji dari kebiasaan, tren, sejarah (C2, P1, A2)	Kesesuaian ide aplikasi etnografi terhadap studi eksisting	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop **Metode :** Case based learning **Penugasan :** Mengembangkan solusi ide desain tentang Transformasi Tradisi berdasarkan studi eksisting (Tugas 3)		**Aplikasi etnografi pada desain produk –** Transformasi Tradisi **Pustaka :** Nugraha, A. (2012). Transforming tradition: A method for maintaining tradition in a craft and design context.	**5**

				Estimasi waktu : 1x2x50’			
Evaluasi Tengah Semester							
9	Mahasiswa mampu merumuskan pertanyaan berdasarkan masalah dan fenomena sosial budaya (C3, P3, A3)	Kesesuaian topik yang diangkat terhadap metode etnografi	**Kriteria :** Kepekaan, kreativitas **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Kuliah Responsi **Metode :** Small group discussion **Penugasan :** [Group project] Memetakan alternatif topik bertema budaya khas dalam mind mapping (Tugas 4) **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Metode etnografi dalam desain produk – Brief Project** Brainstorming topik (UKM ; workshop pengrajin) **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork*. Taylor & Francis.	**5**

10, 11	Mahasiswa mampu menerapkan metode etnografi untuk mencari solusi ide desain (C3, P3, A3)	Ketepatan cara pengambilan data, kepekaan menangkap fenomena, micro gesture, pola perilaku	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik lapangan **Metode :** Discovery Learning **Penugasan :** [Group project] Melakukan survei lapangan dengan metode pengambilan data terpilih (Tugas 5) **Estimasi waktu :** 2x2x50'		**Metode etnografi dalam desain produk – Emphatize (Pengambilan data lapangan)** Participatory research ; shadowing ; diary studies Identifikasi masalah, menentukan extreme user berdasarkan tatanan nilai budaya Indonesia **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019).	**20**

						Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork. Taylor & Francis.	
12	Mahasiswa mampu membuat solusi ide desain dalam bentuk konsep desain (C4, A4, P4)	Kesesuaian solusi ide terhadap masalah ; fenomena kedaerahan	**Kriteria :** Kepekaan, penguasaan, dan inovasi **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop **Metode :** Discovery Learning **Penugasan :** [Group project] Memetakan solusi ide yang mungkin dilakukan berdasarkan pengumpulan data lapangan – membuat scrapbook report (Tugas 6) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Metode etnografi dalam desain produk – Define** Brainstorming solusi ide (How might we?) berdasarkan tatanan nilai budaya Indonesia **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design:*	**10**

						Scenographic experiments in fieldwork. Taylor & Francis.	
13	Mahasiswa mampu membuat solusi ide desain dalam bentuk konsep desain (C4, A4, P4)	Penyajian ideasi yang representatif terhadap masalah ; fenomena kedaerahan	**Kriteria :** Kepekaan, penguasaan, dan inovasi **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Workshop Responsi **Metode :** Discovery Learning **Penugasan :** [Group project] Membuat sketsa ideasi berdasarkan solusi ide pada scrapbook report (Tugas 7) **Estimasi waktu :** 1x2x50’		**Metode etnografi dalam desain produk – Ideation** Ideasi desain (produk, jasa, sistem) berdasarkan tatanan nilai budaya Indonesia **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in*	**10**

						fieldwork. Taylor & Francis.	
14	Mahasiswa mampu membuat solusi ide desain dalam bentuk konsep desain (C4, A4, P4)	Penyajian ideasi yang representatif terhadap masalah ; fenomena kedaerahan	**Kriteria :** Kepekaan, penguasaan, dan inovasi **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik bengkel **Metode :** Case based Learning **Penugasan :** [Group project] Membuat perwujudan ide desain (Tugas 8) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Metode etnografi dalam desain produk – Prototype** Perwujudan desain (purwa rupa ; mock up) **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork*. Taylor & Francis.	**10**

15	Mahasiswa mampu membuat solusi ide desain dalam bentuk konsep desain (C4, A4, P4)	Ketepatan cara menguji kepada user dan kepekaan terhadap umpan balik	**Kriteria :** Kepekaan dan penguasaan **Bentuk :** Non tes	**Bentuk :** Praktik lapangan **Metode :** User testing **Penugasan :** [Group project] Mempresentasikan hasil desain kepada user dan diujikan (Tugas 9) **Estimasi waktu :** 1x2x50'		**Metode etnografi dalam desain produk – Testing** Pengujian kepada pengrajin ; pengusaha UKM (User testing ; in depth interview ; FGD ; card sorting) **Pustaka :** 1. Müller, F. (2021). *Design ethnography: epistemology and methodology* (p. 93). Springer Nature. 2. Cantarella, L., Marcus, G. E., & Hegel, C. (2019). *Ethnography by design: Scenographic experiments in fieldwork*. Taylor & Francis.	**10**
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**100**

UG234903 AGAMA ISLAM

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK				
MATA KULIAH	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
AGAMA ISLAM	**UG234901**	**Rumpun MKWK**	**2 sks**	**6 / 7**	**28-10-2022 /**
OTORISASI	**Pengembang RP**		**Koordinator RMK**	**Ka PRODI**	
	Ttd Koordinator		**Ttd RMK**	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI**	
	1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius (S.1); 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S.2); 3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S.8); 4. 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 (KU.1	
	CP MK	

	1. Menerapkan Qur'ani (KK.1); 2. Terampil m sebagai 3. Terampil Ihsan 4. ensi relasi manusia dengan Allah, dengan sesama manusia dan dengan lingkungan alam dalam paradigma enyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter (KK.2); bersikap secara terhadap koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan , serta irkan Islam *rahmatan lil alamin* (KK.3); ensi Pendidikan Agama Islam sebagai komponen Mata Kuliah Wajib dan urgensinya sebagai itualitas yang menjadi salah satu determinan dalam pembangunan karakter bangsa (P.1);

	5. Memahami korelasi antara ajaran Islam dengan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai *rahmatan lil alamin* (P.3); 6. Menguasai aplikasi konsep Islam tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial-humaniora, dan masalah kesejahteraan umat (P.4);
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pendidikan Agama Islam ini membahas dan mendalami materi-materi dengan substansi relasi manusia dengan Allah untuk mewujudkan generasi bertakwa dengan paradigma Qur'ani; relasi mausia dengan sesama manusia dalam rangka mengintegrasikan Iman, Islam dan Ihsan; serta relasi manusia dengan lingkungannya dalam rangka membumikan Islam untuk mewujudkan kesejahteraan. Dengan demikian lahirlah generasi religius, humanis, berwawasan luas dan memiliki kepedulian.

Pokok Bahasan / Bahan Kajian	1. Membangun Paradigma Qur'ani 2. Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual 3. Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia 4. Agama Mewujudkan Kebahagiaan 5. Membumikan Islam di Indonesia 6. Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman 7. Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf 8. Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejarteraan Umat 9. Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni 10. Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia	
Pustaka	**Utama:** 1. Wahyuddin, dkk., *Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi,* Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019. 2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi,* Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016. 3. Imarah, Muhammad, *Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan*, Jakarta, Gema Insani, 1999. **Pendukung :** 1. Muhibbin, Zainul, dkk, *Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Madani*,Surabaya, ITS Press, 2012. 2. Razaq, Nasruddin, *Dinnul Islam*, Bandung, Al-Ma,arif, 2005. 3. Iberani, Jamal Syarif dkk, *Mengenal Islam*, Jakarta: eL-Kahfi, 2003.	
Media Pembelajaran	**Perangkat lunak :**	**Perangkat keras :**
	MyITSclassroom Aplikasi Al-Qur'an, As-Sunnah, Zakat, Waris	Buku ajar Pendidikan Agama Islam Buku referensi pendukung
Team Teaching	Tim Dosen Agama Islam	

Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	**Kemampuan akhir pada tiap tahap pemebelajaran (Sub-CP-MK)**	**Penilaian**		**Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator Penilaian	**Kriteria & Bentuk Penilaian**	**Daring (online)**	**Luring (offline)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	P.1, KK.1	Penguasaan Ketepatan penerapan	Ketepatan pelaksanaan tugas Hasil tugas	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		• Pendahuluan • Kontrak kuliah • Pemberian tugas	5
2-3	P.1, KK.2, KK.3	• Kualitas hasil tugas • Keterampilan presentasi • Ketepatan jawaban dan argumentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		• Membangun Paradigma Qur'ani • Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual	15
4-5	P.2, KK.3	• Kualitas hasil tugas	• Hasil tugas				15

		• Keterampilan presentasi • Ketepatan jawaban dan argumentasi	• Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	• Kemampuan baca AlQur'an • Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia	
6-7	P.2, P.3, KK.3	• Kualitas hasil tugas • Keterampilan presentasi • Ketepatan jawaban dan argumentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	• Agama Mewujudkan Kebahagiaan • Membumikan Islam di Indonesia	15
8	**Evaluasi Tengah Semester** – merupakan kegiatan evaluasi terhadap pencapaian sub CP MK					
9-10	P.2, P.3, KK.3	• Kualitas hasil tugas • Keterampilan presentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	• Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman	15
		• Ketepatan jawaban dan argumentasi			• Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf	
11-12	P.3, P.5, KK.4	Kualitas hasil tugas Keterampilan presentasi Ketepatan jawaban dan argumentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	• Kemampuan hafalan AlQur'an • Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejarteraan Umat	15
13-14	P.4, P.5, KK.4,	Kualitas hasil tugas	• Hasil tugas			20

	KK.5	Keterampilan presentasi Ketepatan jawaban dan argumentasi	• Presentasi hasil tugas • Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	• Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni • Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia	
15-16	**Review Hasil Tugas & Evaluasi Akhir Semester merupakan kegiatan evaluasi terhadap ketercapaian sub CP MK, CP MK dan CPL yang dibebankan pada MK**					
Total						**100**

UG234911 PANCASILA

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA,
FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL,
PRODI DESAIN PRODUK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK) COURSE	KODE CODE	Rumpun MK	BOBOT (sks) CREDITS		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pancasila	UG234911	SKPB	2 sks	0	VI/VII	28 Oktober 2022
OTORISASI / PENGESAHAN AUTHORIZATION	**Dosen Pengembang RPS RPS Development Lecturer**		**Koordinator RMK**		**Ka PRODI**	
	Aurelius Ratu, S.S., M.Hum. Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil. Dr. Soedarso		Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil.		Bambang Tristiyono, ST., M.Si	

Capaian Pembelajaran	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL 1 (S3)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila *Contribute to the advancement of civilization by improving the quality of life in society, nation, and state*
	CPL 2 (S5)	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain Respect the diversity of cultures, perspectives, religions, and beliefs, as well as the opinions or original discoveries of others
	CPL 3 (S6)	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Collaborate while maintaining social sensitivity and concern for society and the environment

	CPL 4 (KU3)	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
		Capable of examining the implications of science and technology development or implementation that pays attention to and applies humanities values based on scientific principles, procedures, and ethics in order to produce solutions, ideas, designs, or art criticisms

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) – Bila CP MK sebagai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran CP MK = Sub CP MK	
	CP MK 1/Sub CPMK 1	1. uk memperkuat jati diri bangsa dan identitas nasional Indonesia ry in strengthening national identity and Indonesian national identity
	CP MK 2/Sub CPMK 2	2. Mampu menganalisis problem-problem faktual kebangsaan berdasarkan perspektif Pancasila Capable of analyzing factual nationality issues from a Pancasila perspective
	CP MK 3/Sub CPMK 3	3. Mampu menganalisis konsep pengembangan sains dan teknologi berbasis nilai-nilai Pancasila Capable of analyzing the concept of developing science and technology in accordance with Pancasila values
	CP MK 4/Sub CPMK 4	4. Mampu mempraktekkan kepekaan sosial, kepedulian lingkungan dan cinta tanah air Capable of demonstrating social sensitivity, environmental stewardship, and patriotism for one's homeland

Peta CPL – CP MK

CPMK	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4
CPMK 1		X	X	X
CPMK 2	X		X	X
CPMK 3	X	X		X

	CPMK 4	X	X	X

Diskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Pancasila merupakan salah satu mata kuliah wajib umum/nasional. Dalam perkuliahan ini mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang: rasa kebangsaan dan cinta tanah air melalui wawasan tentang Pancasila sehingga menjadi warganegara yang memiliki daya saing, serta berdisiplin tinggi dan berpartisifasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila. Setelah perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan diri menjadi warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negaranya. Warga negara yang cerdas, berkeadaban dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahun, teknologi dan seni yang dimilikinya. *One of the general/national required subjects is the Pancasila course. Students will learn about Pancasila in this lecture and experience learning activities that will help them understand and be more aware of : a sense of nationality and love for the homeland; becoming competitive, highly disciplined, and actively contributing to the creation of a peaceful life based on the Pancasila value system. Students should be able to recognize themselves as decent citizens capable of supporting their country after this lesson. Intelligent, cultured, and responsible Indonesian citizens who use their skills in science, technology, and the arts to ensure the survival of the country.*

Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Urgensi Pendidikan Pancasila di Indonesia 2. Pancasila dalam Perspektif Sejarah Bangsa Indonesia 3. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia 4. Pancasila sebagai Filsafat dan Ideologi negara 5. Pancasila sebagai Sistem Etika serta implementasi sila-sila Pancasila 6. Pancasila sebagai Nilai Dasar Pengembangan Sains dan teknologi di Indonesia 1. *The urgency of Pancasila in higher education* 2. *Pancasila and Indonesia history* 3. *Pancasila as the Indonesia national principle and national ideology* 4. *Pancasila as philosophy system* 5. *Pancasila as ethic system* 6. *Pancasila as the foundation of science, technology and art development*
Pustaka	**Utama:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti **Pendukung:** 1. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. *Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI): Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 29 Mei – 19 Agustus 1945*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2. Bertens, Kees. 2004. *Etika.* Jakarta: Gramedia. 3. Kattsof, Louis O. 1992. *Pengantar Filsafat.* Yogyakarta: Tiara Wacana. 4. Latif, Yudi. 2011. *Negara Paripurna*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 5. Latif, Yudi. 2018. *Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan.* Jakarta: Mizan. 6. Magnis-Suseno, Franz. 2006. *Etika Politik: Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama. 7. Sukarno. 2001. *Tjamkan Pancasila Dasar Falsafah Negara*. Jakarta: Panitia Nasional Peringatan Lahirnya Pancasila 1 Juni 1945 – 1 Juni 1964. 8. Soedarso. 2014. *Filsafat Pancasila Identitas Indonesia*. Surabaya: Pustaka Radja.

Dosen Pengampu	Tim Dosen Pancasila ITS: Aurelius Ratu, S.S., M.Hum. Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil. Dr. Soedarso Deti Rahmawati, S.IP., M.T.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
	My ITS Classroom	Laptop LCD
Matakuliah syarat	-	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa;		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Instrumen Penilaian & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1-3	CPMK1: Memahami arti penting sejarah nasional dan Identitas Nasional bangsa Indonesia CPMK1: Understanding the importance of national history and national identity of the Indonesian nation	1. Komperhensif dalam identifikasi bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di Indonesia 2. Ketepatan dalam menjelaskan kronologi pengusulan, penyusunan, pengesahan Pancasila dan UUD 1945	• **Instrumen Penilaian:** Rubrik • **Teknik Nontes:** Observasi (Sikap) Unjuk Kerja (Tugas) **Assessment** • **Instruments:** Rubric **Technical** • **Nontes:** Observation (Attitude) Performance (Task)	• **Bentuk:** Kuliah • **Metode** Diskusi [(TM: 1 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Merangkum dan mensarikan proses Pengusulan, Perumusan, dan Pengesahan Pancasila dari Buku Sejarah	• **Bentuk:** Kuliah tatap muka maya (via Zoom) • **Metode** Diskusi, Tanya Jawab [(TM: 1 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Merangkum dan mensarikan proses Pengusulan,	• **Sumber Pustaka:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. • **Materi Pembelajaran:** 1. Pancasila dalam perspektif sejarah Bangsa Indonesia • **Reference:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pancasila Education for Higher Education.*	**10**

		Comprehensive in identifying the forms of local wisdom that exist in Indonesia		BPUPKI • **Type:** Lecture • **Method** Discussion	Perumusan, dan Pengesahan Pancasila dari Buku Sejarah BPUPKI • **Type:** Zoom	Jakarta: Director General of Belmawa, Ministry of Higher Education. • **Learning Materials:** 1. Pancasila in the perspective of the	

		2. Accuracy in explaining the chronology of the proposal, preparation, ratification of Pancasila and the 1945 Constitution		• [(TM: 1 week x (2 credits x 50 minutes)] **Task 1:** Summarizing and describing the process of Proposing, Formulating, and Ratifying Pancasila from the BPUPKI History Book	[(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes)] • **Method** Discussion [(TM: 1 week x (2 credits x 50 minutes)] • **Task 1:** Summarizing and describing the process of Proposing, Formulating, and Ratifying Pancasila from the BPUPKI History Book • **Metode** Discussion, Q&A [(TM: 1 week x (2 credits x 50 minutes)] • **Task 1:** Summarizing and describing the process of Proposing, Formulating, and	history of the Indonesian Nation	

					Ratifying Pancasila from the BPUPKI History Book		

4-7	CPMK2: Mampu menganalisis problemproblem aktual kebangsaan CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara 2. Ketepatan dalam menyebutkan hubungan Pancasila dan UUD 1945 3. Keakuratan dalam menyebutkan dan memberikan solusi persoalan-persoalan SARA di Indonesia 1. Accuracy in explaining the concept of Pancasila as the ideology and basis of the state 2. Accuracy in mentioning the relationship between Pancasila and the 1945 Constitution 3. Accuracy in mentioning and	• **Instrumen Penilaian:** Rubrik • **Teknik Tes:** Unjuk Kerja (Tugas) • **Assessment Instruments:** Rubric • **Test** Technique**:** Performance (Task)	• **Type:** 1.Lectures 2.Responses • **Method** 1.Discussion 2.*Discovery Learning* [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes)] • **Task 1:** Making a review of the film "71 Into the Fire" in the perspective of ideology • **Task 2:** Group presentation with the theme "Pancasila as Ideology" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes)]	• **Bentuk:** 1. Kuliah tatap muka maya (via Zoom) 2. Responsi (via Classroom) [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Membuat kajian film “71 Into the Fire” dalam perspektif ideologi • **Tugas 2:** Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai Ideologi” [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • **Type:** 1. Lectures 2. Responses • **Method** 1. Discussion 2. *Discovery*	• **Sumber Pustaka:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. *Risalah Sidang (BPUPKI): (PPKI)* Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia. • **Materi Pembelajaran:** 1. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia 2. Pancasila sebagai Ideologi • **Reference:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pancasila Education for Higher Education.* Jakarta: Director	**15**

		providing solutions to SARA problems in Indonesia			*Learning*	General of Belmawa, Ministry of Higher Education. 2. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. *Minutes of the Session (BPUPKI):*	

					[(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes)] • **Task 1:** Making a review of the film "71 . Into the Fire" in the perspective of ideology . • **Task 2:** Group presentation with the theme "Pancasila as Ideology" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes)]	*(PPKI)* Jakarta: State Secretariat of the Republic of Indonesia. • **Learning Materials:** Pancasila as the Basis of the Republic of Indonesia Pancasila as An Ideology	
8	**Evaluasi Tengah Semester berupa Ujian Tengah Semester** **Instrumen Penilaian: Rubrik** **Teknik Penilaian: Tes**						**20**

9-12	CPMK3: Mampu menganalisis persoalanpersoalan sains dan teknologi berbasis nilai-nilai Pancasila CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality	1. Ketepatan dalam menganalis pengertian sains 3. Kelengkapan dan keakuratan dalam menganilisis problematika teknologi dan sains	• **Instrumen Penilaian:** Rubrik • **Teknik Nontes:** 1.Observasi 2.Unjuk Kerja	• **Bentuk:** Kuliah • **Metode** 1. Diskusi 2. *Small Group Disussion* 3. *Project Based Learning*,	• **Bentuk Kuliah** • **Metode:** 1. Diskusi 2. *Small Group Disussion* 3. *Contextual Learning*	• **Sumber Pustaka:** 1.Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2.Latif, Yudi. 2018. *Wawasan Pancasila:*	**10**

		berbasis nilai-nilai Pancasila 1.Accuracy in analyzing the notion of science 2.Completeness and accuracy in analysing technological and scientific problems based on Pancasila values	**1. Assessment Instruments:** Rubric **2. Technical Nontes:** Observation Performance	[(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Mengkaji video dalam perspektif etika https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g • **Tugas 2:** Presentasi kelompok dengan tema "Pancasila sebagai sistem Etika" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • **Type:** Lecture • **Method** 1.Discussion 2.*Small Group*	[(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Mengkaji video dalam perspektif etika https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g • **Tugas 2:** Presentasi kelompok dengan tema "Pancasila sebagai sistem Etika" (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • **Method:** 1. Discussion 2. *Small Group Disussion* 3. *Contextual Learning* [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Task 1:** Examining videos from the	*Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan.* Jakarta: Mizan. 3.Kattsof, Louis O. 1992. Pengantar Filsafat. Yogyakarta: Tiara Wacana. 4.Bertens, Kees. 2004. *Etika.* Jakarta: Gramedia. **Materi Pembelajaran:** 1. Pancasila sebagai sistem Filsafat 2. Pancasila sebagai sistem Etika 3. Pancasila sebagai dasar Pengembangan Ilmu • **Reference:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Latif, Yudi. 2018. *Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun*	

				Disussion 3. *Project Based Learning*, [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50	perspective of https://www.youtube.com/watch?v	*Untuk Pembudayaan.* Jakarta: Mizan. 3. Kattsof, Louis O. 1992. Pengantar Filsafat. Yogyakarta: Tiara Wacana.	

				• **Task 1:** Exploring videos from the perspective of https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g ethics • **Task 2:** Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes)]	=8dnVZibrV6g ethics • **Task 2:** Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes)]	4. Bertens, Kees. 2004. *Etika.* Jakarta: Gramedia. **Learning Materials:** 1. Pancasila as a philosophical system 2. Pancasila as an Ethical system Pancasila as the basis for the Development of Science	

13-15	CPMK4: Memiliki kepekaan sosial, kepedulian lingkungan dan cinta tanah air CPMK4: Having social sensitivity, environmental concern and love for the homeland	1. Keakuratan dalam menjelaskan implementasi 2. Kelengkapan dan keakuratan dalam mengimplementasikan sikap cinta tanah air dan kepedulian lingkungan yang dituangkan dalam *project* 1. Accuracy in explaining the implementation	• **Instrumen Penilaian:** Rubrik • **Teknik Nontes:** 1. Observasi 2. Unjuk Kerja **1.Assessment Instruments:** Rubric **2.Technical Nontes:** Observation Performance	**Bentuk:** Kuliah **Metode** 1. Diskusi 2. *Project Based Learning*, [(TM: 1 minggu x (2sks x 50 menit)] **Tugas 1:** Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema kelompok dengan jenis: reportase,	• **Kuliah tatap muka maya (via Zoom):** 1.Diskusi 2.*Small Group Disussion* 3.*Contextual Learning* [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Tugas 1:** Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema	• **Sumber Pustaka:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Bertens, Kees. 2004. *Etika.* Jakarta: Gramedia. 3. Friedman, Thomas. 2006. *The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad ke 21*. Jakarta: Dian Rakyat	**20**

		2. Completeness and accuracy in implementing the attitude of love for the homeland and environmental concerns as outlined in *the project*		*short movie, documenter.* [(PT+BM: 1+1) x (1sks x 60 menit)] • **Type:** Lecture • **Method** 1. Discussion 2. *Project Based Learning*, [(TM: 1 week x (2sks x 50 minutes)] • **Task 1:** Group assignment by creating videos based on group themes with types: reportage, *short movie, documenter.* [(PT+BM: 1+1) x (1credit x 60 minutes)]	reportase, *short movie, documenter.* https://www.youtube.com/watch?v=Xo2VjprfgEU [(PT+BM: 1+1) x (1sks x 60 menit)] • **Type:** Zoom [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes)] • **Method:** 1. Diskusi 2. *Small Group Disussion* 3. *Contextual Learning* [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • **Task 1:** Group assignment by creating videos based on group themes with types: reportage, *short movie, documenter.* https://www.youtube.	4. Schwab, Klaus. 2016. The Fourth Industrial Revolution. New York: Crown Business. • **Materi Pembelajaran:** 1. Pancasila sebagai sistem Etika 2. Pancasila sebagai dasar Pengembangan Ilmu • **Reference:** 1. Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi.* Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Bertens, Kees. 2004. *Etika.* Jakarta: Gramedia. • **Learning Materials:** 1 Pancasila as an Ethical system 2 Pancasila as the basis for the Development of Science	

					com/watch?v=Xo2VjprfgEU [(PT+BM: 1+1) x (1credit x 60 minutes)]		

16	Ujian Akhir Semester dan Evaluasi Akhir Semester **Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik** **Penilaian: Tes**	**25**
	Total Bobot Nilai	**100**

UG234914 BAHASA INGGRIS

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen-**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
SEMESTER LEARNING PLAN

MATA KULIAH (MK) -*Course*	**KODE-*Code***	**Rumpun MK-Course Group**	**BOBOT (sks) -Weight**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan - *Date***
Bahasa Inggris	*UG234914*		*2*	*-*	*6 atau 7*	
PENGESAHAN-*AUTHORIZATION*	**Dosen Pengembang RPS - *Developer***		**Koordinator RMK-*Coordinator***		**Ka Prodi -*Head of Study Program***	
					Bambang Tristiyono, ST., M.Si	
Capaian	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK -** *PLO Charged to theCourse*					

Pembelajaran ***Learning Outcome***	Sikap *Attitude*	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum,mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melaluikreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal. *Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, ethics and integrity, virtuous character, sensitive and caring for social and environmental issues, respecting cultural differences and plurality, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the wider community, through creativity and innovation, externality, strong leadership, synergy, and other potentials possessed to*

		achieve maximum results.
	Keterampila nUmum *General skill*	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian prodi, sertamampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif. *Able to study and utilize science and technology in order to apply it to the field of expertise of the study program, and able to make decisions* *precisely from the results of own work and group work in the form of final project reports or other forms of learning activities whose output isequivalent to the final project through logical, critical, systematic and innovative thinking.*
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) – *Course LearningOutcomes (CLO)*	
	CP MK 1	Mahasiswa mampu menganalisa teks dengan menerapkan strategi membaca secara efektif. *Students are able to analyze texts by applying reading strategies effectively.*
	CP MK 2	Mahasiswa mampu menulis lima paragraph essay dengan menerapkan struktur penulisan essay dengan benar. *Students are able to write five-paragraph essays by applying the essay writing structure correctly.*
	CP MK 3	Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik dengan menerapkan strategi presentasi dengan benar. *Students are able to make academic presentations by applying presentation strategies correctly.*
	CP MK 4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa untuk kebutuhan persiapan menghadapi dunia kerja. *Students are able to integrate language skills for the needs of preparing for the world of work.*

Peta CPL – CP MK ***Map of PLO - CLO***	*Peta matriks antara CPL dengan CPMK (Sub CP MK)* *PLO-CLO Matrix* **Catatan: CPL digunakan SN Dikti**

	S	KU
CPMK 1	√	√
CPMK 2	√	√
CPMK 3	√	√
CPMK 4	√	√

Diskripsi SingkatMK ***Course Description***	Mata Kuliah Bahasa Inggris sebagai mata kuliah penciri ITS dirancang untuk membantu mahasiswa mengintegrasikan keterampilanbahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan akademik dan kebutuhan kebahasaan di dunia kerja. *The English course as an ITS characteristic course is designed to help students integrate English language skills to meet academic needs and language needsin the world of work.*
Bahan Kajian: Materi pembelajaran ***Study Materials***	Reading Strategies: Skimming, Scanning, Reading for detail comprehensionVocabulary in context Text Organization/text structure Signal words for text organizationSentence Structure Paragraph Writing ProcessEssay Writing The Structure of an EssayWriting an Essay References Citation Academic Presentation Planning: Establishing the contextStructuring Your Presentation Using Visual Aids Delivering your speechDos and Don’ts English for Workplace Addressing Selection CriteriaWriting Your CV/Resume Writing Your Application At The Interview

Pustaka ***References***	**Utama -** ***Main*** **:**	

1. Hogue Ann, Oshima Alice, “Introduction to Academic Writing”, Longman,1997
2. Johnston Susan S, Zukowski Jean/Faust, “Steps to Academic Reading,” Heinle, Canada, 2002
3. Mikulecky, Beatrice S, “Advanced Reading Power”, Pearson Education, New York, 2007
4. Fellag Linda Robinson, “College Reading,” Houghton Mifflin Company, 2006
5. Hague Ann, “ First Steps in Academic Writing,” Addison Wesley Publishing Company, 1996
6. Weissman Jerry, “Presenting to Win, the Art of Telling Your Story, Prentice Hall, 2006
7. Becker Lucinda & Joan Van Emden, “Presentation Skills for Students, Palgrave, Macmillan, 2010
8. Barbara Chivers and Michael Shoolbred, *Student’s Guide to Presentation, Making Your Presentation Count*, SAGE Publication,2007
9. Godwin, J. (2014). Planning Your Essay. 2nd ed. Basingstoke: Palgrave-MacMillan
10. University of Leicester. (2012). Writing Essays. Axailable from
11. University of Essex. (2008). How to improve your academic writing. Available from
12. Cooper, H. and Shoolbred, M. (2016). Where’s your argument? London: Palgrave.
13. Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of EducatioanlObjectives. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
14. Oshima A. & Hogue, A. Writing Academic English (1998) NY: Addison Wesley Longman
15. Anderson, M & Anderson, K. 2003, Text Types in English 3, South Yarra: Macmillan Education Australia PTY LTD Macmillan.
16. Jordan, R.R. 2012, English for Academic Purposes, Cambridge: Cambridge University Press.
17. Nunan, D. 1999. Second Language Teaching and Learning, Heinle &Heinle Publisher Boston.
18. Harmer, J. 2003. How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching. England: Pearson Education Limited.
19. Valerir Ellery, 2005, Creating Strategic Readers, Florida: International Reading Association, Inc.
20. Bochner, D. 2007. Professional English Reader. Adelaide: School of Humanities, Flinders University
21. Richard J.C. & Renandya W. 2010. Methodology in Language Teaching, Cambridge: Cambridge University Press

Pendukung - *Supporting*:

	1. Root Christine & Blanchard Karen, " Ready to Read Now, Pearson Education, New York, 2005 2. Root Christine & Blanchard Karen, " Ready to Write, Pearson Education, New York, 2003 3. Bonamy David, "Technical English," Pearson Education, New York, 2011 4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006 5. Fuchs Marjorie & Bonner Margaret, " Focus on Grammar; An Integrated Skills Approach," Pearson Education, Inc, 2006 6. Hague Ann, " First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996

Dosen Pengampu ***Instructors***	Dra. Endang Susilowati, M. Kes Ratna Rintaningrum, S.S., M.Ed., Ph.D Arfan Fahmi, S.S., M.Pd Umi Trisyanti, S.S., M.Pd Hermanto, S.S., M.Pd Adi Suryani, S.S., M.Ed., Ph.D Dr. Kartika Nuswantara, S.Pd., M.Pd
Matakuliah syarat ***Pre-required subject***	Tidak ada - *Nothing*

Minggu Ke- ***meeting***	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** ***Learning outcome***	**Penilaian -** ***Assessment***		**Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa;** ***Learning methods-time***		**Materi Pembelajaran** ***References***	**Bobot Penilaian** ***weight*** **(%)**
		Indikator - ***indicators***	**Kriteria & Bentuk** ***Criteria & Format***				
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**Tatap Muka/Luring(5)**	**Daring (6)**	**(7)**	**(8)**
1 - 4	**CPMK 1:** Mahasiswa mampu menganalisa teks dengan menerapkan strategi membaca secara efektif.			- Kuliah - Diskusi - *lecture* - *discussion*	- MyITS Classroom	**Reading Strategies**: **Skimming**: generalidea **Scanning**:	**20%**

	Students are able to analyzetexts by applying reading strategies effectively. **Sub CPMK 1.1:** Mampu menerapkan reading strategies scanning, skimming and reading for	1.1.1. Mahasiswa mampu menjawab soal/pertanyaan secara lisan dan tulisan dengan	Tes: - Latihan/*exercise* - Project: Tugas kelompok/Project : Group task (reading report: comprehension,	(4 x 100 menit)		specific information **reading for detail comprehension**: analysing the contentof the text, main idea, Predicting	

	detail comprehension untukmenganalisa teks. *Students are able to apply reading strategies scanning, skimming and reading for detailcomprehension to analyze text.*	benar. *Students are able to answerquestions orally and in writing correctly.* 1.1.2. Mahasiswa mampu memprediksi isiteks. *Students are able to predictthe content of the text.* 1.1.3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi ide/gagasan utama padatiap paragraph. *Students are able to identify the main idea ineach paragraph.* 1.1.4. Mahasiswa mampu menjelaskan isiteks secara umum. *Students are able to explain the content of thetext in general.*	vocabulary in context, text structure, summary: text/note taking:list, column, mind mapping/Table/Diagram) - Kuis/*Quiz*			connecting (what I already know to what Iam reading; previous part to what I am reading Evaluating Asking questions Checking for answerto questions Translating Linguistics elements: Grammatical: sentencestructure, clause types,tense Lexical/discourse: reference item, conjunction, linking expression **Vocabulary in context:** synonyms, contextual redefinition, what doyou mean? (select words with multiple meanings),	

		1.1.5. Mahasiswa mampu menjelaskan informasi khusus yang				categorising (which words belong to), prefixes **Text**	

		terdapat pada teks. *Students are able to explain the special information contained inthe text.*				**Organization/text structure** (chronological order,cause and effect, procedure/process,	

		1.1.6. Mahasiswa mampumenjelaskan isi teks secara detil baik secara lisan maupun tertulis. *Students are able to explain the content of the text in detail both orally and in writing.* 1.1.7. Mahasiswa mampumembuat summary dalambentuk paragraph, atau dalam bentuk diagram, atau tabel. *Students are able to make summaries in the form of paragraphs, or in the formof diagrams, or tables.*				comparison and contrast, critique) **Signal words for textorganization** Punctuation The way sentences areconstructed Paragraphing Text (summary)/note taking/diagram/Table	
	Sub CPMK 1.2:	1.2.1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi signal words pada teks dengan struktur yang berbeda. *Students are able to identify signal words in textwith different structures.*					

	Mahasiswa mampu mengidentifikasi strukturteks. *Students are able to identify thestructure of the text.*	1.2.2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi strukturteks. *Students are able to identify the structure of thetext.* 1.2.3. Mahasiswa mampumenganalisa teks, baik dalam bentuk ringkasan tertulis, diagram, maupuntabel. *Students are able to analyze text, both in the form of written summaries,diagrams, and tables.*					

5 - 9	**CPMK 2:** Mahasiswa mampumenulis lima paragraf essay dengan menerapkan struktur penulisan essay secara benar. *Students are able to write fiveparagraphs of essays by applying the essay writing structure correctly.* **Sub CPMK 2.1:** Mahasiswa mempu menulis kalimat dengan menggunakan Phrasesto Clauses dengan benar. *Students are able to write*	2.1.1. Mahasiswa mampumenulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses secara benar.	Tes dan Non tes/Test and non-test: - Sentence structure test - Project: Tugas Kelompok/*Group Tasks*: Essay Writing	Diskusi kelompok dan simulasi *Group discussions and simulations* (5 x 100 menit)	MyITS Classroom	**Sentence Structure**, types of sentences, clauses types, phrases,cohesive devices, transitions **Paragraph** What is paragraph? Paragraph organization: Topic sentence Supporting sentences Concluding sentence **Writing Process** (Stages of Writing)Pre-writing: Step 1: Choose a topic	**25%**

	sentences using Phrases toClauses correctly. **Sub CPMK 2.2**: Mahasiswa mampu menggunakan Cohesive devices dalam tulisan dengan benar. *Students are able to use Cohesive devices in writingcorrectly.* **Sub CPMK 2.3**: Mahasiswa mampu menulis essay dengan benar *Students are able to writeessays correctly.*	*Students are able to write sentences using Phrases toClauses correctly.* 2.2.1. Mahasiswa mampumenulis kalimat dengan menggunakan cohesive devices dalam paragraf. *Students are able to writesentences using cohesive devices in paragraphs.* 2.3.1 Mahasiswa mampu menulis thesis statement dalam paragraf essay. *Students are able to write a thesis statement in an essay paragraph.* 2.3.2. Mahasiswa mampu menulis sesuai tahap-tahap menulis essay.				Step 2: Gather ideasStep 3: Organise Drafting (Writingitself): Step 4: Write. Reviewing andRevising Step 5: Review Structure and Content Re-writing Step 6: Revise Structure andcontent Proofread Make final corrections Essay Writing What is an Essay? The Structure of anEssay Introductory Paragraph:	

		Students are able to write according to the stages of writing an essay. 2.3.3. Mahasiswa mampu menulis paragraf introduction untuk sebuah				General Introductory Statement Thesis Statement Order of Argument Body: Paragraph 1 Paragraph 2 Paragraph 3	

		essay. *Students are able to write an introduction paragraphfor an essay.* 2.3.4. Mahasiswa mampu mengembangkan dan menjelaskan ide/gagasan utama dan argumen secara tertulis dalam paragraf essay. *Students are able to develop and explain the main ideas and argumentsin writing in essay paragraphs.* 2.3.5. Mahasiswa mampu menulis kesimpulan dengan cara membuat ringkasan dari ide/gagasan utama, memberikan komen/pandangan tentangide/gagasan utama yang dikembangkan dalam				Paragraph 4 Conclusion Restate Thesis General ConclusionFinal Concluding Statement What is a thesis statement? Writing a thesis statement: Connectingthesis statement to the Essay Developing a thesisstatement Stages of Essay Writing Generating ideas (Brainstorming ideas)(deciding topic, title, understand the	

		paragraf essay.				question) Planning (Outlining)Essay: Introduction, Body, Conclusion (how many words each, how many paragraphs) Introductor y Paragraph:	

		Students are able to write conclusions by making a summary of the main idea /idea, providing comments /views on the main idea / ideas developed in the					

		essay paragraph. 2.3.6. Mahasiswa mampumemilih dan menggunakan referensi dengan benar. *Students are able to chooseand use references correctly.* 2.3.7. Mahasiswa mampumelakukan sitasi dengan benar. *Students are able to docitations correctly.*				General Introductory Statement Thesis Statement Order of Argument **References** Menggunakan buku sebagai referensi, dan cara penulisannya (APA) style / Using a book as a reference, andhow it's written (APA) style Springer, C 1999, 'Thepleasure of the interface', in *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, ed Jenny Wolmark, Edinburgh University Press, Edinburgh, pp. 34-55. **Citation** 1. The	

						author's surname 2. The year of publication 3. The page numbers (only necessary if you make a direct quote or	

						paraphrase an ideafrom a particular page) Contoh: **Smith (1999)** indicates that there aresignificant pockets of deases in country towns.	

10 - 12	**CPMK 3:** Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik. *Students are able to makeacademic presentations.* **Sub CPMK 3.1:** Mahasiswa mampu menerapkan struktur presentasi akademik denganbaik dan benar. *Students are able to apply thestructure of academic presentations properly and correctly.* **Sub CPMK 3.2:**	3.1.1. Mahasiswa mampumelakukan presentasi akademik dengan menerapkan teknik dan strategi presentasi akademik sesuai struktur presentasi akademik. *Students are able to make academic presentations by applying academic presentation techniques and strategies according tothe structure of academic resentations.* 3.2.1. Mahasiswa mampumelakukan presentasi	Non tes/nontest: - Unjuk kerja/teslisan/ Performance/oral test - *Exercise* - *Assignment*	- Kuliah - Tutorial - *Lecture* - *Tutorial* (3 x 100 menit)	MyITS Classroom	**Academic Presentation** (3 meetings) **Planning: Establishing thecontext** What is the purpose ofyour presentation? Who is your audience?Where are you going to talk? How long are yougoing to talk? Are you going to talkas a part of group or not? Structuring Your Presentation Introduction Reveal the topic ofyour speech Establish credibilityand goodwill Relate everything to	**20%**

	Mahasiswa mampu menggunakan media presentasi secara efektif. *Students are able to use presentation media effectively.*	dengan menggunakan media presentasi secaraefektif. *Students are able to makepresentations by using presentation media effectively.*				the audience The Main Body Build your main bodyaround 3 main ideas Link your main pointstogether through whatare known as 'connective' The Conclusion Using Visual Aids Ppt handouts Delivering yourspeech Practice not readingyour speech Reshape your writteninformation for the public presentation Dos and Don'ts Presentatio n Assessmen t	

14 - 15	**CPMK 4:** Mahasiswa mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa untuk kebutuhan persiapanmenghadapi dunia kerja. *Students are able to integrate language skills for the needs of* *preparing for the world of*		- Latihan - Tugas Individu: membuat CV Exercise - Individual Task: create a CV *- Exercise: role*	Kuliah Tutoria l (4 x 100 menit)	MyITS Classroom	English for Workplace Addressing Selection Criteria Near the end of your degree: Top Tips YourCareer Success What are selectioncriteria? Examples of selection	**20%**

	work. **Sub CPMK 4.1:** Mahasiswa mampu menulisCurriculum vitae/personal profile dengan benar dan menarik. *Students are able to write aCurriculum vitae / personalprofile correctly and interestingly.* **Sub CPMK 4.2:** Mahasiswa mampu menulissurat lamaran pekerjaan dengan benar. *Students are able to write a jobapplication letter correctly.* **Sub CPMK 4.3:** Mahasiswa mampu menghadapi wawancarakerja.	4.1.1. Mahasiswa mampumenulis curriculum vitae/personal profile dengan benar dan menarik. *Students are able to write acurriculum vitae / personalprofile correctly and interestingly.* 4.2.1. Mahasiswa mampumembuat surat lamaran pekerjaan dengan benar. *Students are able to carry out job interviews correctly.* 4.3.1. Mahasiswa mampu melaksanakan wawancarakerja dengan benar.	*play interview* *- Assignment* Project: Tugas kelompok video interview/ *Project: Group video interview assignment*			criteria instruction Examples of criteriaand how to address Responses to the criteria Writing Your CV/Resume Step 1: Define who you are through self-assessment Step 2: Research the employer and what they are looking for Step 3: Match yourselfto the Employer's requirement Step 4: Plan the resume structure andwhat information to include Step 5: Present your resume	

	Students are able to deal withjob interviews.	*Students are able to carryout job interviews correctly.*				professionally Step 6: Create the content of your resume Writing Your Application What is a letter ofapplication? Points to rememberSome DON'T'S A sample letter of application formatWriting your	

						application At The Interview Types of interview Presenting a professional image What happens at theinterview Your body language and the job interviewThe STAR method After the interview The telephone/video interview The Panel interviewHow would you answer More practice	
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester – *Final Exam*						**15%**

UG234915 TEKNOPRENEUR

	NAMA UNIVERSITAS MATA KULIAH BERSAMA MATA KULIAH WAJIB INSTITUT					
MATA KULIAH		**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
TEKNOPRENEUR		**UG23495**	**SKMB**	**2 (Dua)**	Semester 6 (Genap) - 7 (Gasal)	**27 Oktober 2022**
OTORISASI		**Pengembang RP**		**Koordinator RMK**	**Ka PRODI**	
		MUCHAMMAD NURIF, SE.MT				
	CPL-PRODI					

Capaian Pembelajaran (CP)	S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negaradan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan S11 - Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna S12 - Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimilikiKU2 - Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU7 - Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya KU13 - Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
	CP MK CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace) CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana. CPMK4/ SubCPMK4, Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis.

	CPMK5/ SubCPMK5, Mampu dan berani mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan *skill* kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang usaha berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah inimenggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (*hands-on experience*) secara terintegrasi dalam mengembangkan ide danpeluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif dan memiliki *added value.*
Pokok Bahasan / Bahan Kajian	1. Pengantar Technopreneur dan Bisnis 2. Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis 3. Kelayakan Bisnis 4. Mengembangkan Business Model yang effektif 5. Sistematika Penulisan Business Plan 6. Manajemen Pemasaran 7. Manajemen Operasional dan SDM 8. Manajemen Keuangan
Pustaka	**Utama:** 1. Technopreneurship. Tim Pengembangan Technopreneurship ITS (2015). Surabaya: ITS Press. **Pendukung :** 0. Barringer, B. R., & Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall. 1. Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, NJ: Wiley. 2. William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S., (2013). Business: A Practical Introduction. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall 3. International Labor Organization., (2014) Start and Improve Your Business: Implemetation Guide. ISBN: 9789221288060; 9789221288077 (web pdf) 4. International Labor Organization., (2015). Generate Your Business Idea. ISBN: 9789221287575; 9789221287582 (web pdf) 5. Kotler, Philip. 2010. Manajemen Pemasaran. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia.Jilid 1 dan 2.Jakarta : Erlangga.
Media Pembelajaran	**Preangkat lunak :** / **Perangkat keras :**

	- MyITSClassroom - Jamboard - Miro - Kahood - Click up	- Komputer - Proyektor
Team Teaching	Yuni Setyaningsih, S.K.Pm., M.Sc.	

	Muhammad Ubaidillah Al Mustofa, M.SEI Tim Dosen Technopreneur ITS
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir pada tiap tahap pemebelajaran (Sub-CP-MK)**	**Penilaian**		**Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator Penilaian	**Kriteria & Bentuk Penilaian**	**Daring (online)**	**Luring (offline)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi danbertahan dalam kondisi yang tidak pasti	**Pengantar Technopreneur dan Bisnis** a. Mampu menjelaskan prinsipTechnoprenuer dan perannya. b. Mampu mengidentifikasi danmenjelaskan karakteristik successful Technopreneur c. Mampu menjelaskan prosesmenjadi seorang Technopreneur d. Mampu menjelaskan perananTechnopreneurship dalam masyarakat	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Laporan hasil wawancara	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** Analisis Lingkungan dan Stakeholder dari bisnis (kekuatan/potensi pengembangan dari contohentrepeneur sukses).	√	chnopreneur ITS er Wawancara ner dan analisa lder	**5%**
2	CPMK2/	**Mengenali Peluang dan**	**Kriteria**:		√	1. Buku	**5%**

	SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasisteknologi dengan	**Menciptakan Ide Bisnis** a. Mampu menjelaskan pentingnya memulai usahabaru b. Mampu mengidentifikasi karakteristik personal yangdiperlukan untuk	Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50”	technoprene urITS 2. Barringer *3.* Tugas : menyusun ide bisnis – *Problem* dan S*olusi*	

	memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar(e-commerce / marketplace)	mengindentifikasi peluang bisnis c. Memahami langkah-langkah kreatif dalam mengidentifikasi peluang bisnis		**Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** 1. Menyusun ide bisnis (presentasi kelompok) 2. Mahasiswa diminta mempresentasikan Pra-Tugas 1 (Problem dan Solusi) untuk dibahas bersama pada pertemuan ke-3			
3	CPMK2/ SubCPMK2	Kelayakan Bisnis a. Mampu menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis b. Mampu menjelaskan danmengaplikasikan conceptstatement dan market feasibility c. Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** Menyusun *feasibility study*	√	1. Buku technoprene urITS 2. Barringer 3. Tugas : menyusun feasibility study	**5%**
4-5	CPMK2/	**PRESENTASI DAN**	**Kriteria**:		√	1. Buku	**10%**

	SubCPMK2	**PENGUMPULAN TUGAS 1: Menciptakan Ide Bisnis**	Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar : 1. Problems	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*,	technoprene urITS 2. Barringer 3. Presentasi Tugas 1 : Menciptakan Ide Bisnis	

			2. Solutions 3. Benefits	collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan: Tugas 1**		
6 - 7	CPMK2/ SubCPMK2	**Mengembangkan Business Model yang effektif** a. Mampu menjelaskan inovasi model bisnis b. Mampu menyusun dan merancang *Business Model Canvas* (BMC) berdasarkan ide bisnis yang telah diusulkan. c. Mampu mengevaluasi model bisnis	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** Menyusun BMC	1. Osterwalder 2. PPT Tim Technopreneur ITS	**10%**
8	CPMK2/ SubCPMK2	**Manajemen Pemasaran** a. Mampu memahami aspekpasar secara keseluruhan b. Memahami aspek pemasaran dan strategipemasaran c. Memahami konsep 4PPlace, Product, Price Promotion d. Mampu mengaplikasikan rencana pemasaran pada	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	√ **Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation*	1. Manjemen pemasaran Philip kotler 2. PPT Tim Technopreneur ITS	5%

		ideusaha		**Tugas & Latihan:** Latihan analisis pasar dan 4P			
9-10	**CPMK2/ SubCPMK2**	**PRESENTASI TUGAS 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping**	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban		√	1. Osterwalder 2. Kotler	10%
				Bentuk Pembelajaran: Kuliah			

			Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok Tugas 2 : 1. Business Model Canvas 2. Analisis strategi marketing dan rencana pasar 3. Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yangdibuat	TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan: Tugas 2**	3. PPT Tim Technopreneur ITS	
11	**CPMK3/ SubCPMK3,** Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana.	**Sistematika Penulisan Business Plan** a. Mampu menjelaskan tujuandari business plan b. Mampu menulis business plan secara sistematis danefektif	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Analisis dan *Draft Business Plan*	√ **Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion*, collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** Latihan menyusun Business Plan	1. Contoh PKM(K) dan proposal bisnis dari kompetisi 2. Buku technopreneurITS 3. PPT Tim Technopreneur ITS	5%
12	**CPMK3/ SubCPMK3,**	**Manajemen Operasional dan SDM**	**Kriteria**: Penguasaan dan	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah	a. Buku technopreneu	5%

		a. Mampu menjelaskan proses bisnis dari ide bisnis yang dirancang. b. Mampu memahami bagaimana cara membuatstruktur organisasi dan	Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion***,**	rITS b. PPT Tim Technopreneur ITS c. Tugas belajar mandiri : aspek	

		menyusun manajemenorganisasi yang baik.		collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan:** Latihan membuat alur kegiatan operasional bisnis dan menyusun struktur organisasi	manjeme nSDM	
13	**CPMK5/ SubCPMK5:** Mampu dan berani mengambilrisiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.	**Manajemen Keuangan** a. Mampu memahami fungsiaspek keuangan dari pembuatan business plan b. Mampu menghitung breakeven point c. Mampu menghitung kebutuhan modal kerja	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion***,** collaborative learning, *group presentation* **Tugas & Latihan: Latihan membuat laporan keuangan sederhana**	. Buku technoprene urITS . PPT Tim Technopreneur ITS . Tugas belajar mandiri : aspek manjemen SDM	5%

14	**CPMK4/ SubCPMK4 :** Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiridan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan	**PAMERAN PRODUK TECHNOPRENEUR**	**Virtual /Hoppin**	**Bentuk Pembelajaran: Pameran** TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran: Pameran**	Pameran Produk	5%

	mengedepankanetika bisnis					
15-16	**CPMK3/ SubCPMK3, CPMK4/ SubCPMK4, CPMK5/ SubCPMK5**	**PRESENTASI TUGAS 3 : Penyusunan Business Plan**	**Kriteria**: Penguasaan dan Ketepatan jawaban **Bentuk Penilaian:** Presentasi Kelompok	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50” **Metode Pembelajaran:** *Small group discussion***,** collaborative learning, *group presentation*	Buku technopreneurITS PPT Tim Technopreneur ITS	**30%**

			Tugas 3 - **Penyusunan Business Plan**: 1. Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan daritugas 1) 2. Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan daritugas 2) 3. Analisis operasional sertakebutuhan SDM 4. Analisis kebutuhan start-up fund, dan 5. Mengumpulkan Prototype produk/jasa yangtelah dibuat ke dosen kelas.	**Tugas & Latihan: Tugas 3**		
Total						100%

DP234739 MANAJEMEN DESAIN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
MANAJEMEN DESAIN	DP234739	Manajemen Desain dan Bisnis Produk	**Teori= 1**	**Praktek= 2**	7	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-1		Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2		Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan

			mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4		Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6		Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7		Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8		Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mampu memahami aspek penting produk dan manajemen.
	CPMK-2		Mampu memahami dan menganalisis product life cycle.
	CPMK-3		Mampu memahami dan menganalisis product strategy dan brand strategy.
	CPMK-4		Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis riset konsumen.
	CPMK-5		Mampu memahami, menerapkan dan membuat bisnis model canvas.
	CPMK-6		Mampu memahami, menerapkan dan membuat dokumen tentang HKI; desain industri dan paten.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-9
CPMK-1		V	V
CPMK-2		V	V
CPMK-3		V	V
CPMK-4	V	V	
CPMK-5	V	V	
CPMK-6	V	V	

Deskripsi Singkat MK

Manajemen desain adalah sebuah mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana cara mengelola proses desain produk agar sesuai dengan tujuan dan strategi perusahaan. Cakupan materi yang dipelajari meliputi; arti produk & Manajemen Produk, Strategi Produk, Siklus Hidup Produk, Pricing, Brand & Brand Strategy, Product Launching, Riset Konsumen, Metode Kuisioner dan Pengolahanya, Canvas Model, menyusun dokumen HKI; Paten, Desain Industri, Hak Cipta.

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran

Bahan Kajian :

1. Arti produk & Manajemen Produk
2. Strategi Produk, Siklus Hidup Produk
3. Pricing, Brand & Brand Strategy
4. Product Launching
5. Riset Konsumen
6. Metode Kuisioner dan Pengolahanya
7. Canvas Model
8. HKI; Paten
9. HKI; Desain Industri
10. HKI; Hak Cipta

Pustaka

Utama :

16. Debbie Millman (2011), Brand Thinking and Other Noble Pursuits, Allworth Press, New York, 2011 •
17. Grieves, Michael (2005). Product Lifecycle Management: Driving the Next Generation of Lean Thinking. McGraw-Hill. ISBN 978-0-07- 145230-4.
18. Haris Munandar (2009), Mengenal HAKI (Hak Kekayaan Intelektual), Airlangga, ISBN; 9789790331952.

	19. Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Managing the Dynamic of New Product Development Processes. A new Product Lifecycle Management Paradigm. Springer. hlm. 13. ISBN 978-0-85729-569-9. 20. Kathryn Best (2006), Design Management-Managing Design Strategy, Process and Implementation, AVA Publishing SA, Lausanne
	Pendukung :
	5. Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007), "Consumer Behaviour", Ninth Edition, Prentice Hall, Pearson Education, Inc, New Jersey.
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	
2	Mahasiswa mampu memahami dan mengemukakan arti produk & manajemen produk.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan mengemukakan arti produk &	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Arti produk & manajemen produk **Pustaka :** Grieves, Michael (2005).	25%

		manajemen produk	Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]		Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
3	Mahasiswa mampu memahami dan mengemukakan strategi produk, siklus hidup produk.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan mengemukakan strategi produk, siklus hidup produk	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Strategi produk, siklus hidup produk **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
4	Mahasiswa mampu memahami dan mengemukakan pricing, brand & brand strategy.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan mengemukakan pricing,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** pricing, brand & brand strategy **Pustaka :** Grieves, Michael (2005).	

		brand & brand strategy	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]		Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengemukakan product launching.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan mengemukakan product launching	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Product launching **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
6	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis riset konsumen.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Riset Konsumen **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011).	

		riset konsumen.	Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]		Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
7	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis metode kuisioner	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis metode kuisioner	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Metode Kuisioner **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
8	Ujian Tulis-Evaluasi Tengah Semester						**15%**
9	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis pembuatan kuisioner.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Pembuatan Kuisioner **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011).	

		pembuatan kuisioner.	Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Draft pertanyaan Kuisioner [1x3x50 = 150 menit]		Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
10	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis penyebaran kuisioner.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis penyebaran kuisioner.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Analisis penyebaran Kuisioner **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	**30%**
11	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis Pengolahan dan rekapitulasi kuisioner	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis Pengolahan	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Analisis Pengolahan dan rekapitulasi kuisioner **Pustaka :** Grieves, Michael (2005).	

		dan rekapitulasi kuisioner	Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]		Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
12	Mampu memahami, menerapkan dan menyusun Artikel Riset Konsumen dan Canvas Model.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menyusun Artikel Riset Konsumen dan Canvas Model.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Artikel Riset Konsumen dan canvas model [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Artikel Riset Konsumen dan Canvas Model. **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
13	Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis HKI.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** HKI **Pustaka :** Grieves, Michael (2005).	

		dan menganalisis HKI.	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi [1x3x50 = 150 menit]		Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
14	Mampu memahami, menerapkan dan membuat dokumen Desain Industri	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan membuat dokumen Desain Industri	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Desain Industri [1x3x50 = 150 menit]	-	**Materi :** Dokumen Desain Industri **Pustaka :** Grieves, Michael (2005). Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
15	Mampu memahami, menerapkan dan membuat dokumen Paten	Ketepatan dan kelengkapan dalam menerapkan dan membuat dokumen Paten	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Dokumen Paten **Pustaka :** Grieves, Michael (2005).	

			Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Paten [1x3x50 = 150 menit]		Karnie, Arie; Reich, Yoram (2011). Kathryn Best (2006). Debbie Millman (2011). Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk (2007).	
16	Evaluasi Akhir Dokumen HKI						**30%**

DP234740 ETIKA PROFESI

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
ETIKA PROFESI	DP234740	Manajemen dan Pengembangan Produk	**Teori= 1**	**Praktek = 1**	7	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Arie Kurniawan, S.T, M.Ds	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-1	V	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2		Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan

			mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4		Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	V	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7		Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8		Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9		Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk.
	CPMK-2		Mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan prinsip-prinsip dasar etika profesi yang berlaku dalam bidang desain produk.
	CPMK-3		Mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan norma-norma etika yang berlaku di dalam industri desain produk.
	CPMK-4		Mampu memahami, menerapkan dan menganalisis masalah-masalah etika yang dihadapi dalam bidang desain produk dengan menggunakan prinsip-prinsip dan norma-norma yang telah ditentukan.
	CPMK-5		Mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan, termasuk memperhatikan hak-hak orang lain, memelihara kerahasiaan, dan selalu menjaga kepercayaan yang diberikan kepada seseorang.

<table>
<tr><td></td><td>CPMK-6</td><td>Mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk, termasuk bagaimana menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Matrik CPL – CPMK
<table>
<tr><td>CPMK</td><td>CPL-1</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr>
<tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td></td><td>V</td><td></td></tr>
<tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr>
<tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr>
<tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Deskripsi Singkat MK</td><td colspan="2">Etika profesi adalah sebuah mata kuliah yang mempelajari tentang prinsip-prinsip dan norma-norma yang harus diikuti oleh seorang professional dalam menjalankan pekerjaannya. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kesadaran dan tanggung jawab moral serta etika dari seorang professional terhadap pekerjaannya, masyarakat, dan profesi yang diemban.
Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi: Prinsip-prinsip dasar etika profesi, seperti integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial. Norma-norma etika yang berlaku di dalam dunia desain produk, seperti kode etik desain produk yang dikeluarkan oleh asosiasi profesi atau organisasi yang berkaitan dengan desain produk. Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk, seperti plagiat, penyalahgunaan kekuasaan, dan konflik kepentingan. Cara menyelesaikan masalah etika yang dihadapi, dengan menggunakan prinsip-prinsip dan norma-norma yang telah ditentukan. Menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan, termasuk memperhatikan hak-hak orang lain, memelihara kerahasiaan, dan selalu menjaga kepercayaan yang diberikan kepada seseorang.</td></tr>
<tr><td>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</td><td colspan="2">Bahan Kajian :
1. Pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk.
2. Prinsip-prinsip dasar etika profesi, seperti integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial.
3. Kode etik desain produk yang berlaku di dalam industri desain produk.
4. Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk, seperti plagiat, penyalahgunaan kekuasaan, dan konflik kepentingan.</td></tr>
</table>

	5. Tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk, termasuk bagaimana memperhatikan hak-hak orang lain dan memelihara kerahasiaan. 6. Mengenal dan memahami hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap masyarakat. 7. Mengenal dan memahami hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap profesi yang diemban. 8. Memahami etika dalam menjalankan pekerjaan desain produk dan menghargai hak-hak orang lain. 9. Cara menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan. 10. Menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat. 11. Memahami hak-hak pemegang hak cipta dan menghargai hak-hak tersebut dalam menggunakan karya orang lain dan hak-hak orang yang terlibat dalam proses produksi produk, seperti hak-hak pekerja dan hak-hak pemasok. 12. Memahami dan mempertimbangkan faktor-faktor sosial dan budaya dalam proses desain produk. 13. Mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara etis dalam tim dan bekerjasama dengan rekan kerja lainnya.
Pustaka	**Utama :**
	1. Teasley, M., & Teasley, S. (2006). Ethical considerations in product design. In G. T. Ford (Ed.), Product design: Techniques in reverse engineering and new product development (2nd ed., pp. 319-338). Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall. 2. Aspinwall, E. (2005). Ethical issues in product design. In M. Fisher (Ed.), The Blackwell handbook of principles of organizational behavior (pp. 441-456). Oxford, England: Blackwell Publishing. 3. Rest, J. R. (1986). The foundations of moral development. Cambridge, MA: Harvard University Press. 4. Shaw, W. H. (2007). Business ethics: A textbook with cases (8th ed.). Boston, MA: Wadsworth.
	Pendukung :
	Beauchamp, T. L., & Childress, J. F. (2001). Principles of biomedical ethics (5th ed.). New York: Oxford University Press.
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	
2	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Pengertian etika profesi dan pentingnya memahami etika dalam profesi desain produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

3	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan Prinsip-prinsip dasar etika profesi, seperti integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan Prinsip-prinsip dasar etika profesi.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Prinsip-prinsip dasar etika profesi. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	
4	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan Kode etik desain produk yang berlaku di dalam industri desain produk.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan Kode etik desain produk yang berlaku di dalam industri desain produk.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Kode etik desain produk yang berlaku di dalam industri desain produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

5	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menganalisis Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk, seperti plagiat, penyalahgunaan kekuasaan, dan konflik kepentingan.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Masalah-masalah etika yang sering dihadapi oleh para desainer produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	
6	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menganalisis Tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk, termasuk bagaimana memperhatikan hak-hak orang lain dan memelihara kerahasiaan.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menganalisis Tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tanggung jawab sosial dan lingkungan seorang desainer produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

7	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap masyarakat.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap masyarakat.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap masyarakat. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	**20%**
8	Evaluasi Tengah Semester						**30%**
9	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap profesi yang diemban.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi	-	**Materi :** Hak-hak dan tanggung jawab seorang desainer produk terhadap profesi yang diemban. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

		profesi yang diemban.		Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]			
10	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan etika dalam menjalankan pekerjaan desain produk dan menghargai hak-hak orang lain.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan etika dalam menjalankan pekerjaan desain produk dan menghargai hak-hak orang lain.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Etika dalam menjalankan pekerjaan desain produk dan menghargai hak-hak orang lain. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	
11	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan Cara menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan Cara menjadi seorang desainer produk yang etis dalam	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi	-	**Materi :** Cara menjadi seorang desainer produk yang etis dalam menjalankan pekerjaan. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

		menjalankan pekerjaan.		Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]			
12	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Produk yang ramah lingkungan dan tidak merugikan masyarakat. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	
13	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak pemegang hak cipta dan menghargai hak-hak tersebut dalam menggunakan karya orang lain dan hak-hak orang yang terlibat dalam proses produksi produk, seperti hak-hak pekerja dan hak-hak pemasok.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan hak-hak pemegang hak cipta dan orang yang terlibat dalam proses	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi	-	**Materi :** Hak-hak pemegang hak cipta dan orang yang terlibat dalam proses produksi produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	

		produksi produk.		Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]			
14	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan faktor-faktor sosial dan budaya dalam proses desain produk.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan faktor-faktor sosial dan budaya dalam proses desain produk.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Faktor-faktor sosial dan budaya dalam proses desain produk. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	
15	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menjelaskan kemampuan untuk bekerja secara etis dalam tim dan bekerjasama dengan rekan kerja lainnya.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan dan menjelaskan kemampuan untuk bekerja secara etis dalam tim dan bekerjasama	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi	-	**Materi :** Kemampuan untuk bekerja secara etis dalam tim dan bekerjasama dengan rekan kerja lainnya. **Pustaka :** Teasley, M., & Teasley, S. (2006) Aspinwall, E. (2005) Rest, J. R. (1986) Shaw, W. H. (2007**)**	**20%**

		dengan rekan kerja lainnya.		Dokumen Word [1x2x50 = 100 menit]			
16	Evaluasi Akhir Semester						**30%**

DP234741 MAGANG

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
MAGANG	DP234741	TA KP	Teori= 0	Praktek= 5	7	30 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK		
	CPL-1		Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2	V	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.

	CPL-4	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6		Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7		Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8		Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prosedur kerja, mulai proses melamar hingga mempresentasikan pekerjaan.
	CPMK-2		Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan ilmu yang dimiliki pada dunia kerja dengan baik.
	CPMK-3		Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan etika profesionalisme kerja.
	CPMK-4		Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang
	CPMK-5		Mahasiswa mampu membuat laporan kerja praktek dengan benar.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-9
CPMK-1		V			V
CPMK-2	V		V	V	
CPMK-3	V	V			V
CPMK-4		V			V
CPMK-5		V			V

Deskripsi Singkat MK	Pengenalan lapangan kerja dan profesi agar mahasiswa mampu menerapkan ilmu dan aplikasinya dengan kondisi riil di lingkungan kerja sesungguhnya, baik dalam fase sebelum, ketika atau sesudah proses desain dikerjakan.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Prosedure magang 2. Administrasi dan verifikasi 3. Ketentuan dan syarat magang 4. Etika Magang 5. Kerja Mandiri
Pustaka	**Utama :**
	1. Bambang Tristiyono (2020), Buku Pedoman Kerja Praktek Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. 2. Departemen Pendidikan Nasional. (2013). Panduan pelaksanaan magang profesi bagi mahasiswa/i jurusan teknik elektro. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 3. Universitas Indonesia. (2015). Panduan magang profesi bagi mahasiswa/i fakultas teknik. Depok: Universitas Indonesia. 4. Widodo, A. (2016). Magang profesi bagi mahasiswa/i teknik sipil: Panduan dan contoh pengalaman. Yogyakarta: Penerbit Andi.
	Pendukung :
	6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Lulusan Perguruan Tinggi.

Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	
2	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Prosedure magang, Administrasi dan verifikasi.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan menerapkan Prosedure magang, Administrasi dan verifikasi.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. **Bentuk :** Non Tes [Diskusi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Dokumen surat lamaran dan bukti	-	**Materi :** Prosedure magang, Administrasi dan verifikasi **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	20%

				diterima magang [1x9x50 = 450 menit]			
3	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Ketentuan dan syarat serta Etika Magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan menerapkan Ketentuan dan syarat serta Etika Magang.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. **Bentuk :** Non Tes [Diskusi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Dokumen surat lamaran dan bukti diterima magang [1x9x50 = 450 menit]	-	**Materi :** Ketentuan dan syarat serta Etika Magang **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
4	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan menerapkan Ketentuan dan syarat serta Etika Magang.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. **Bentuk :** Non Tes [Diskusi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Contextual Learning [1x3x50 = 150 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Dokumen surat lamaran dan bukti diterima magang [1x9x50 = 450 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	

5	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
6	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
7	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan	Ketepatan dan kelengkapan	**Kriteria :**	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :** Kerja mandiri	

	kerja mandiri selama magang	dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]		**Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
8	Evaluasi Tengah Semester						**30%**
9	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
10	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan	Ketepatan dan kelengkapan dalam	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik.	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :**	

	kerja mandiri selama magang	memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]		Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
11	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
12	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik.	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :**	

		melakukan kerja mandiri selama magang	Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]		Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
13	Mahasiswa mampu memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan melakukan kerja mandiri selama magang	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Nilai progres kerja magang]	**Bentuk Pembelajaran:** Praktik Lapangan [1x5x50 = 250 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Melakukan magang dan Membuat logbook dan report magang [1x5x50 = 250 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
14	Mahasiswa mampu membuat laporan kerja praktek dengan benar.	Ketepatan dan kelengkapan dalam membuat laporan kerja	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target.	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020)	

		praktek dengan benar.	Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Penilaian Laporan]	Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Membuat Laporan magang [1x7x50 = 350 menit]		Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
15	Mahasiswa mampu membuat laporan kerja praktek dengan benar.	Ketepatan dan kelengkapan dalam membuat laporan kerja praktek dengan benar.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan topik. Kelengkapan lingkup target. Kedalaman tiap sub target. **Bentuk :** Non Tes [Penilaian Laporan]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** Kerja mandiri [1x5x50 = 250 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Membuat Laporan magang [1x7x50 = 350 menit]	-	**Materi :** Kerja mandiri **Pustaka :** Bambang Tristiyono (2020) Departemen Pendidikan Nasional. (2013) Universitas Indonesia. (2015) Widodo, A. (2016)	
16	Evaluasi Akhir Semester						**50%**

DP234742 PRA TUGAS AKHIR

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PRA TUGAS AKHIR	DP234742	TA KP	Teori= 1	Praktek= 1	7	30 Desember 2022

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK		
	CPL-1		Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2		Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3		Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.

	CPL-4	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6		Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	V	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8		Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mampu memahami, menemukan dan membuat usulan tema dan judul Tugas Akhir yang bekerjasama dengan mitra bisnis.
	CPMK-2		Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan dan membuat Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup usulan tema tugas akhir berbasis data primer dan sekunder.
	CPMK-3		Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat tinjauan pustaka yang relevan dengan usulan tema tugas akhir berbasis data sekunder.
	CPMK-4		Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat metodologi penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir.
	CPMK-5		Mampu memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.
	CPMK-6		Mampu menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-7	CPL-9
CPMK-1		V	V	
CPMK-2		V	V	
CPMK-3	V	V		
CPMK-4	V	V	V	
CPMK-5			V	V
CPMK-6			V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pra Tugas Akhir adalah mata kuliah yang diikuti oleh mahasiswa sebelum menyusun tugas akhir. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan sudah memiliki pemahaman yang cukup tentang topik yang akan diteliti. Cakupan materi meliputi usulan tema judul, Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup, serta tinjauan pustaka dan metodologi penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir. Mahasiswa harus mampu membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder, serta menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Ketentuan Tema dan judul Tugas Akhir 2. Latar belakang, permasalahan, 3. Batasan dan ruang lingkup, tujuan, manfaat. 4. Tinjauan pustaka 5. Metodologi penelitian 6. Perencanaan kebutuhan desain. 7. Tata tulis proposal 8. Tata tulis artikel ilmiah
Pustaka	**Utama :** 1. Aulia Siti Aisjah at al. (2022), Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas/Proyek Akhir Program Sarjana Dan Sarjana Terapan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2022. 2. Cagan, Marty. (2017) INSPIRED: How to Create Tech Products Customers Love. Wiley

	3. Norman, D. (2013). The design of everyday things. Basic Books. 4. Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press. 5. Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow. Farrar, Straus and Giroux. 6. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon & Schuster. 7. Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail. Harvard Business Review Press. 8. Carlile, P., & Langer, E. (2013). Design thinking research: Building innovators. Springer. 9. Ries, E. (2011). The lean startup: How constant innovation creates radically successful businesses. Crown Business. 10. Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperBusiness.
	Pendukung :
	1. Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. 2. Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products. 3. O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need. Rockport. 4. Kalbach, J. (2016). Mapping experiences: A complete guide to creating value through journeys, blueprints, and diagrams. " O'Reilly Media, Inc.".
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	

				Metode Pembelajaran: Penugasan Mahasiswa:			
2	Mahasiswa mampu memahami, menemukan dan membuat usulan tema dan judul Tugas Akhir yang bekerjasama dengan mitra bisnis.	Ketepatan dan kelengkapan dalam membuat usulan tema dan judul Tugas Akhir yang bekerjasama dengan mitra bisnis.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tema dan judul Tugas Akhir **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	5%
3	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan dan membuat Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup usulan tema tugas akhir berbasis data primer dan sekunder.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menemukan, menyimpulkan dan membuat Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012).	

		batasan dan ruang lingkup usulan tema tugas akhir berbasis data primer dan sekunder.	Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
4	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan dan membuat Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup usulan tema tugas akhir berbasis data primer dan sekunder.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menemukan, menyimpulkan dan membuat Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup usulan tema tugas akhir berbasis data primer dan sekunder.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, batasan dan ruang lingkup **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
5	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat tinjauan pustaka yang relevan dengan	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menemukan,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tinjauan pustaka **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022).	

	usulan tema tugas akhir berbasis data sekunder.	menyimpulkan, dan membuat tinjauan pustaka yang relevan dengan usulan tema tugas akhir berbasis data sekunder.	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
6	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat tinjauan pustaka yang relevan dengan usulan tema tugas akhir berbasis data sekunder.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat tinjauan pustaka yang relevan dengan usulan tema tugas akhir berbasis data sekunder.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tinjauan pustaka **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
7	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat metodologi	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Metodologi penelitian **Pustaka :**	

	penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir.	menemukan, menyimpulkan, dan membuat metodologi penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir.	Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
8	Evaluasi Tengah Semester						**15%**
9	Mampu memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat metodologi penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menemukan, menyimpulkan, dan membuat metodologi penelitian yang relevan dengan usulan tema tugas akhir.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Metodologi penelitian **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
10	Mampu memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan	Ketepatan dan kelengkapan dalam	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi.	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :** Kebutuhan desain **Pustaka :**	

	membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
11	Mampu memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Kebutuhan desain **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
12	Mampu memahami, menganalisis,	Ketepatan dan kelengkapan	**Kriteria :**	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :**	

	menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	dalam memahami, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat usulan kebutuhan desain berbasis data primer dan sekunder.	Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Kebutuhan desain **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
13	Mampu menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	Ketepatan dan kelengkapan dalam menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
14	Mampu menyusun dan membuat tata tulis	Ketepatan dan kelengkapan	**Kriteria :**	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :**	

	proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	dalam menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
15	Mampu menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	Ketepatan dan kelengkapan dalam menyusun dan membuat tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah dengan sistematika dan format yang benar.	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Discovery Learning, Contextual Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Tata tulis proposal tugas akhir dan artikel ilmiah **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	**50%**
16	Evaluasi Akhir Semester						**30%**

DP234843 SEMINAR

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
SEMINAR	DP234843	TA KP	Teori= 1	Praktek= 1	7	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-1		Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2		Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.

	CPL-4	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6		Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7		Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8		Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mahasiswa Mampu memahami, mengemukakan, menggambarkan, menganalisis, merangkum dan menyimpulkan Review Laporan Tugas akhir.
	CPMK-2		Mahasiswa Mampu mempresentasikan sidang Kolokium 2
	CPMK-3		Mahasiswa Mampu mempresentasikan pameran Kolokium 3
	CPMK-4		Mahasiswa Mampu mempresentasikan sidang Kolokium 4
	CPMK-5		Mahasiswa Mampu membuktikan lulus Yudisium

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-9
CPMK-1		V	V	
CPMK-2		V	V	
CPMK-3	V	V		
CPMK-4	V	V	V	
CPMK-5			V	V
CPMK-6			V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Seminar adalah presentasi ilmiah yang disampaikan oleh mahasiswa di depan dosen atau pembicara tamu yang hadir. Presentasi ilmiah tersebut merupakan hasil kajian yang telah dilakukan oleh mahasiswa terkait dengan topik yang telah ditentukan. Menjelaskan secara detail tentang hasil kajian yang telah dilakukan oleh mahasiswa terkait dengan topik yang telah ditentukan. Penjelasan meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, studi dan analisis, implementasi desain, kesimpulan dan saran.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Review Laporan Bab 1: Pendahuluan 2. Review Laporan Bab 2: Tinjauan pustaka 3. Review Laporan Bab 3: Metodologi 4. Review Laporan Bab 4: Studi dan analisis 5. Review Laporan Bab 5: Implementasi desain 6. Review Laporan Bab 6: Kesimpulan 7. Kolokium 2 8. Kolokium 3 9. Kolokium 4 10. Yudisium
Pustaka	**Utama :** 11. Aulia Siti Aisjah at al. (2022), Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas/Proyek Akhir Program Sarjana Dan Sarjana Terapan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2022.

	12. Brown, T. (2017). Effective communication skills for the workplace. Seminar on Communication Skills, Communication Association of America. 13. Lassiter, D. (2017). The complete guide to public speaking (5th ed.). Boston, MA: Pearson. 14. LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018). Design Research: Theories, Methodologies, and Product Modelling. Springer. **Pendukung :** 1. Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. 2. Lucas, S. (2015). The art of public speaking (11th ed.). New York, NY: McGraw-Hill. 3. Laurel, B. (2013). Design Research: Methods and Perspectives. MIT Press.
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah. **Pustaka :**	
2	Mahasiswa Mampu memahami dan	Ketepatan dan kelengkapan	**Kriteria :**	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :**	

	mengemukakan Review Laporan Bab 1: Pendahuluan	dalam memahami dan mengemukakan Review Laporan Bab 1: Pendahuluan	Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Review Laporan Bab 1: Pendahuluan **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
3	Mahasiswa Mampu memahami dan mengemukakan Review Laporan Bab 2: Tinjauan pustaka	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami dan mengemukakan Review Laporan Bab 2: Tinjauan pustaka	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Review Laporan Bab 2: Tinjauan pustaka **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
4	Mahasiswa Mampu memahami, mengemukakan dan	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Review Laporan Bab 3: Metodologi **Pustaka :**	

	menggambarkan Review Laporan Bab 3: Metodologi	mengemukakan dan menggambarkan Review Laporan Bab 3: Metodologi	Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
5	Mahasiswa Mampu mengemukakan, menganalisis dan menyimpulkan Review Laporan Bab 4: Studi dan analisis	Ketepatan dan kelengkapan dalam mengemukakan, menganalisis dan menyimpulkan Review Laporan Bab 4: Studi dan analisis	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Review Laporan Bab 4: Studi dan analisis **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
6	Mahasiswa Mampu mengemukakan, menggambarkan dan membuktikan Review Laporan Bab 5: Implementasi desain	Ketepatan dan kelengkapan dalam mengemukakan, menggambarka	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Review Laporan Bab 5: Implementasi desain **Pustaka :**	

		n dan membuktikan Review Laporan Bab 5: Implementasi desain	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]		Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
7	Mahasiswa Mampu merangkum dan menyimpulkan Review Laporan Bab 6: Kesimpulan	Ketepatan dan kelengkapan dalam merangkum dan menyimpulkan Review Laporan Bab 6: Kesimpulan	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Word dokumen [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Review Laporan Bab 6: Kesimpulan **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
8	Evaluasi Tengah Semester-cek kelayakan dokumen						**15%**
9	Mahasiswa Mampu mempresentasikan materi Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan materi Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Materi Kolokium 2 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017).	

			Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]		LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
10	Mahasiswa Mampu mempresentasikan materi Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan materi Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Materi Kolokium **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
11	Mahasiswa Mampu mempresentasikan materi Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan materi Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Materi Kolokium **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J.	

			Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]		M., & Brown, B. (2018).	
12	Mahasiswa Mampu mempresentasikan materi Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan materi Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Materi Kolokium **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	**15%**
13	Mahasiswa Mampu mempresentasikan pameran Kolokium 3	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan pameran Kolokium 3	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan pameran karya. **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Pameran, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Pameran Kolokium 3 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	**20%**

			Non Tes [pameran]	Pameran Karya Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]			
14	Mahasiswa Mampu mempresentasikan materi Kolokium 4	Ketepatan dan kelengkapan dalam mempresentasikan materi Kolokium 4	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Presentasi, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Materi Kolokium 4 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
15	Mahasiswa Mampu membuktikan lulus Yudisium	Ketepatan dan kelengkapan dalam membuktikan lulus Yudisium	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. **Bentuk :** Non Tes [Cek kelengkapan dokumen]	**Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Diskusi [1x2x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning [1x2x50 = 100 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Dokumen pendukung [1x2x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Yudisium **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Brown, T. (2017). LOverbeeke, K., Kiefer, C., Carroll, J. M., & Brown, B. (2018).	
16	Evaluasi Akhir Semester-sidang Akhir TA						**50%**

DP234844 TUGAS AKHIR

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KRETIF DAN BISNIS DIGITAL, PRODI DESAIN PRODUK	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	**KODE**	**Rumpun MK**	**BOBOT (sks)**		**SEMESTER**	**Tgl Penyusunan**
TUGAS AKHIR	DP234844	TA KP	Teori= 0	Praktek= 8	8	30 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si	Bambang Tristiyono, ST., M.Si

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**		
	CPL-1	V	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
	CPL-2	V	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Desain Produk, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.
	CPL-3	V	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan

			mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
	CPL-4	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang konsep teoretis perancangan produk, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-5	V	Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan, wawasan dan keilmuan yang terkait desain produk, meliputi: sejarah desain, tinjauan desain, sistem desain, perilaku dan gaya hidup, isu lingkungan, perkembangan teknologi, UI-UX design, sosial budaya, ekonomi dan bisnis, kewirausahaan, kode etik dan HKI.
	CPL-6	V	Mampu mendesain produk dan sistemnya dengan pertimbangan semua aspek yang mempengaruhinya, meliputi: prinsip dasar desain dan estetika, karakter bahan, fungsi, Penngalaman pengguna, ergonomi, rekayasa sistem desain, teknologi, faktor ekonomis, Faktor Lingkungan dan sosial budaya, aspek pasar dan bisnis.
	CPL-7	V	Mampu meneliti permasalahan, merumuskan dan mempublikasi kebutuhan desain dan solusinya untuk masa kini atau kedepan menggunakan metodologi desain dan penelitian yang relevan.
	CPL-8	V	Mampu dan terampil menggunakan sarana bantu proses desain yang meliput: peralatan manual atau digital sesuai teknologi dan perkembangan zaman.
	CPL-9	V	Mampu mempresentasikan ideasi konsep desain melalui komunikasi verbal, media visual, dan purwarupa (Model/mock-up/prototipe) dengan menggunakan berbagai teknologi yang relevan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK-1		Mampu mengelola perancangan tugas akhir secara mandiri, ber-etika dan berintegritas, logis, kritis, dan sistematis.
	CPMK-2		Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, dan menyimpulkan data-data pendahuluan tugas akhir sesuai tema, latar belakang, permasalahan, ruang lingkup dan solusi konsep desain.
	CPMK-3		Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, dan menyimpulkan kajian-kajian studi kebutuhan desain sesuai tema, latar belakang, permasalahan, ruang lingkup dan solusi konsep desain.
	CPMK-4		Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, dan menyimpulkan terkait kajian analisis desain dan detil-detilnya sesuai konsep dan ideasi desain dan alternatifnya yang menjadi penyelesaian masalah.
	CPMK-5		Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan, dan membuat gambar dan purwarupa perancangan desain akhir baik manual dan digital secara 2D maupun 3D.

	CPMK-6	Mampu memahami dan mengevaluasi desain akhir melalui simulasi, melalui model digital, model purwarupa, atau prototipe serta tes produk pada konsumen.
	CPMK-7	Mampu memahami, menerapkan dan mempresentasikan karya tugas akhir secara verbal/lisan dan dokumen tertulis sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
CPMK-1	V	V	V						
CPMK-2				V	V	V	V		
CPMK-3				V	V	V	V		
CPMK-4				V	V	V	V		
CPMK-5						V		V	
CPMK-6								V	V
CPMK-7								V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Tugas Akhir merupakan mata kuliah studio yang merupakan kelanjutan proyek desain dari studi kelayakan yang sudah dilakukan di Mata Kuliah Pra-Tugas Akhir. Pada mata kuliah ini mahasiswa melaksanakan tugas perancangannya secara mandiri di bawah supervisi Dosen Pembimbing. Teori-teori desain yang relevan yang telah diperoleh pada semester sebelumnya diimplementasikan dalam tugas akhir ini. Ruang lingkup pembahasan dan kajian meliputi aspek-aspek orientasi pasar/konsumen, aspek bisnis, kerjasama, ekonomi, sosial budaya, aspek teknologi, rekayasa sistem, material proses, ergonomi, estetika, fungsi sebuah produk. Mahasiswa dapat memimilih tema perancangan, sesuai bidang peminatanya, diantaranya adalah produk alat transportasi, furniture dan workstation, Apparel dan Fashion, Produk Appliance, Produk alat-alat kesehatan dan produk lain yang setara.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Bahan Kajian : 1. Kolokium 1 2. Kolokium 2 3. Kolokium 3 4. Kolokium 4
Pustaka	**Utama :** 1. Aulia Siti Aisjah at al. (2022), Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas/Proyek Akhir Program Sarjana Dan Sarjana Terapan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2022.

	2. Cagan, Marty. (2017) INSPIRED: How to Create Tech Products Customers Love. Wiley 3. Norman, D. (2013). The design of everyday things. Basic Books. 4. Brown, T. (2012). Design thinking: Integrating innovation, customer experience, and brand value. Oxford University Press. 5. Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow. Farrar, Straus and Giroux. 6. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon & Schuster. 7. Christensen, C. M. (2013). The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail. Harvard Business Review Press. 8. Carlile, P., & Langer, E. (2013). Design thinking research: Building innovators. Springer. 9. Ries, E. (2011). The lean startup: How constant innovation creates radically successful businesses. Crown Business. 10. Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperBusiness.
	Pendukung :
	1. Bambang Tristiyono., Buku Pedoman: Penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2020. 2. Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products. 3. O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need. Rockport. 4. Kalbach, J. (2016). Mapping experiences: A complete guide to creating value through journeys, blueprints, and diagrams. " O'Reilly Media, Inc.".
Dosen Pengampu	Bambang Tristiyono, ST., M.Si
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Bentuk**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami Introduction, silabus, kontrak kuliah.	-	**Kriteria :** **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:**	-	**Materi :** Introduction, silabus, kontrak kuliah.	

				Kuliah [1x3x50 = 150 menit] **Metode Pembelajaran:** **Penugasan Mahasiswa:**		**Pustaka :**	
2	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]	-	**Materi :** Evaluasi Kolokium 1 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	

3	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]	-	**Materi :** Evaluasi Kolokium 1 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
4	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:**	-	**Materi :** Evaluasi Kolokium 1 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013).	

		menyimpulkan dan membuat Evaluasi Kolokium 1	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]		Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
5	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :**	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:**	-	**Materi :** Target Kolokium 2 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	

			Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]			
6	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D	-	**Materi :** Target Kolokium 2 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	

				Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]			
7	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]	-	**Materi :** Target Kolokium 2 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
8	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan	Ketepatan dan kelengkapan dalam	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi	-	**Materi :** Target Kolokium 2 **Pustaka :**	

	membuat Target Kolokium 2	memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	[1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]		Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
9	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 2	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan.	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit]	-	**Materi :** Target Kolokium 2 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016).	

			Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]		Christensen, C. M. (2013).	
10	Sidang Kolokium 2						**30%**
11	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA	-	**Materi :** Target Kolokium 3 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	

				Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]			
12	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI	-	**Materi :** Target Kolokium 3 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	

				[1x11x50 = 550 menit]			
13	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 3	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi. Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit] **Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]	-	**Materi :** Target Kolokium 3 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022). Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
14	Sidang Kolokium 3						**30%**
15	Mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 4	Ketepatan dan kelengkapan dalam memahami, menerapkan,	**Kriteria :** Ketepatan bahasan materi. Kelengkapan lingkup materi.	**Bentuk Pembelajaran:** Asistensi [1x3x50 = 100 menit]	-	**Materi :** Target Kolokium 4 **Pustaka :** Aulia Siti Aisjah at al. (2022).	

		menganalisis, menyimpulkan dan membuat Target Kolokium 4	Kedalaman tiap sub materi. Kemampuan menjelaskan. Kemampuan presentasi. **Bentuk :** Non Tes [Presentasi & tanya jawab]	**Metode Pembelajaran:** Self-Directed Learning Project Based Learning [1x10x50 = 500 menit] **Penugasan Mahasiswa:** Power point Presentasi Laporan TA Portofolio proses desain Gambar Presentasi 2D/3D Gambar Teknik Mock-up/Prototipe Dokumen HKI [1x11x50 = 550 menit]		Norman, D. (2013). Brown, T. (2012). Kahneman, D. (2011). Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Christensen, C. M. (2013).	
16	Sidang Kolokium 4						**40%**

<u>Catatan</u> :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Pengelolaan Pembelajaran

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

BAB 11

11. Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pelaksanaan kurikulum dan pembelajaran mengacu pada standar pengelolaan yg terdapat pada pasal 40-41 Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 dan sesuaikan dengan SOTK UPPS

No	Aktifitas	Pejabat
1	Penanggung jawab dalam penyusunan kurikulum	**Ketua / Kadep** Bambang Tristiyono, S.T., M.Si
2	PIC Perangkat pembelajaran (RPS, RAE dan RT) MK pada Kurikulum	**Sekretaris Departemen** Andhika Estiyono, ST., MT. **Sekretaris Kurikulum** Arie Kurniwan, S.T.,M.Ds
3	PIC monitoring dan evaluasi pelaksanaan kurikulum (mengacu pada perangkat pembelajaran) • Pemeriksaan kesesuaian soal dengan CPMK dan / CPL • Pemeriksaan lama waktu asesmen dengan bobot sks MK	**Ketua RMK/** **Kepala Laboratorium** Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech Hertina Susandari, S.T., M.T. Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds. Arie Kurniawan, S.T., M.Ds.
4	PIC monev pelaksanaan MBKM • Pemeriksaan lama waktu kegiatan MBKM • Pemeriksaan kesesuaian kemampuan yang diperoleh dengan CPL • Pemeriksaan kesesuaian bentuk dan teknik dalam asesmen dengan CPL • Pemeriksaan panduan untuk mahasiswa, dosen pembimbing di lapangan, dan dosen pembimbing Prodi	**Satgas MBKM Departemen Desain Produk** Bambang Tristiyono, S.T., M.Si Arie Kurniwan, S.T.,M.Ds
5	PIC monitoring dan evaluasi ketercapaian CPL, serta pelaporan ketercapaian CPL	**Ketua RMK/** **Kepala Laboratorium** Djoko Kuswanto, ST., M.Biotech Hertina Susandari, S.T., M.T. Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds. Arie Kurniawan, S.T., M.Ds.