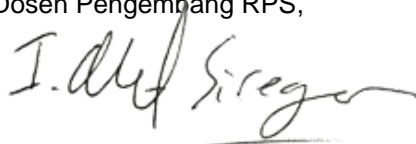
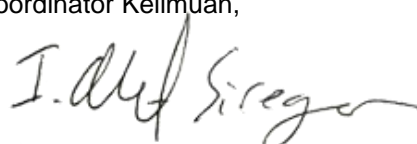
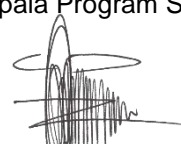
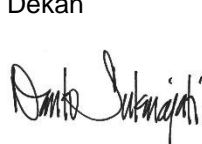


Mata Kuliah	: Sketsa dan Rendering Produk (Sketching & Rendering Product)	Tanggal	: 07 Agustus 2024
Kode MK	: DP 208	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,  Ismail Alif Siregar, M.A	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DP-CPL-03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
	23-DP-CPL-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DP-CPMK-031	Mampu menghasilkan desain produk dengan hasil yang sesuai dengan metodologi dan prinsip dasar desain
	23-DP-CPMK-032	Mampu membuat desain produk yang memenuhi kebutuhan penggunanya
	23-DP-CPMK-061	Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK-062	Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	23-DP-SCPMK-0311	Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk
	23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunanya
	23-DP-SCPMK-0611	Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-DP-SCPMK-0612	Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D		
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		23-DP-SCPMK-0311	23-DP-SCPMK-0321	23-DP-SCPMK-0611	23-DP-SCPMK-0621
23-DP-CPMK-031		√			
23-DP-CPMK-032			√		
23-DP-CPMK-061				√	
23-DP-CPMK-062					√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain dalam mk Sketsa & Rendering Produk	Project case study	25%
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	Mampu menjawab kebutuhan pengguna untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2. Bentuk Penilaian Project User Based Products	25%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-061	23-DP-SCPMK-0611	Mampu mengsketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2. Bentuk Penilaian Project Human Centered Product	20%
	23-DP-CPMK-062	23-DP-SCPMK-0621	Mampu mengsketsa secara manual/digital untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk	Partisipatif project base dalam penyelesaian project	30%
Deskripsi Singkat MK		Kuliah ini bertujuan untuk melatih mahasiswa agar dapat melakukan sketsa sesuai dengan standar desainer produk secara manual dengan menggunakan berbagai media. Sketsa dengan memperhatikan material produk asli, bentuk, komposisi, fungsi, dan komunikatif. Hal ini penting karena sketsa manual adalah salah satu keterampilan utama desainer yang hingga saat ini menjadi acuan kemampuan dasar desainer profesional.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan, ilmu dan 2. Membuat sketsa manual dan digital. 3. Aplikasi Software gambar digital pada proses Desain dengan media Digital 4. Pemahaman tentang gambar digital 			
Pustaka		Utama			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	1. Vizcom.ai 2. Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds 3. A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff						
	Pendukung						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	1. Official website. Vizcom 2. Canva			LCD Projector, Desktop PC, Laptop, Tablet Gambar, Alat gambar manual			
Dosen Pengampu	Ismail Alif Siregar M.A						
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian	
	SCPMK	Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	UTS		UAS
		Partisipatif	Tugas	Tugas	Project	Project	
	23-DP-SCPMK-0311	0	25	0	0	0	25
	23-DP-SCPMK-0321	0	0	25	0	0	25
	23-DP-SCPMK-0611	0	0	0	20	0	20
	23-DP-SCPMK-0621	0	0	0	0	30	30
Total per penilaian						100%	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	23-DP-SCPMK-0311 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain dalam mk Sketsa & Rendering Produk. Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan prinsip dasar desain dalam membuat gambar sketsa.	Mahasiswa memaparkan dan menjelaskan prinsip dasar desain dalam membuat gambar sketsa.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 1. 2. Bentuk Penilaian Project Dasar Sketsa & Rendering Produk.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff	0%
2	Mahasiswa mampu menelaah perkembangan desain dan trend desain serta kaitannya untuk menyajikan berbagai solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia.	Mahasiswa mampu menguraikan perkembangan desain dan trend desain serta kaitannya untuk menyajikan berbagai solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 1. 2. Bentuk Penilaian Project Dasar Sketsa & Rendering Produk.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff	10%
3	Mahasiswa mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend desain.	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar desain dalam mk Sketsa & Rendering Produk.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 1. 2. Bentuk Penilaian Project Dasar Sketsa & Rendering Produk.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff	15%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4	23-DP-SCPMK-0321 Mampu menjawab kebutuhan pengguna untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk. Mahasiswa mampu membuat proses desain sesuai dengan trend dan kebutuhan untuk menghasilkan solusi desain.	Mahasiswa mampu mempertimbangkan kebutuhan desain calon pengguna.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2. 2. Bentuk Penilaian Project User Based Products.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds	10%
5	Mahasiswa mampu menerapkan proses desain dan trend desain pada perancangan produk berdasarkan studi kasus dari kebutuhan manusia.	Mahasiswa mampu mempertimbangkan kebutuhan desain calon pengguna.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2. 2. Bentuk Penilaian Project User Based Products.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds	15%
6	23-DP-SCPMK-0611 Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk. Mahasiswa mampu membuat sketsa alternatif solusi desain berdasarkan studi kasus dari kebutuhan manusia.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project UTS. 2. Bentuk Penilaian Project Human Centered Product di UTS.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds	0%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
7	Mahasiswa mampu membuat pengembang sketsa dari alternatif solusi desain.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Partisipatif project base dalam penyelesaian project UTS. 2. Bentuk Penilaian Project Human Centered Product di UTS.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds	0%
8	Evaluasi Tengah Semester (25%): 23-DP-SCPMK-0611 Kemampuan membuat sketsa secara manual dari solusi desain.						
9	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemonstrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D Mahasiswa mampu menampilkan hasil sketsa desain dalam berbagai tampak pandang 2D dan 3D.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Partisipatif project base. 2. Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai	0%
10	Mahasiswa mampu membuat sketsa 2D dan 3D dengan format presentasi.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 2. 2. Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran:		Aplikasi Vizcom.ai	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<ul style="list-style-type: none"> • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'			
11	Mahasiswa mampu membuat dan menyajikan sketsa 2D dengan berbagai teknik rendering.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 2 2. Bentuk Penilaian Project	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai	5%
12	Mahasiswa mampu membuat dan menyajikan sketsa 3D dengan berbagai teknik rendering.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 3 2. Bentuk Penilaian Project	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
13	Mahasiswa mampu membuat dan mengolah hasil sketsa manual 2D dan 3D dan dilanjutkan melalui proses digital.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 3 2. Bentuk Penilaian Project	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai Aplikasi Canva	5%
14	Mahasiswa mampu menyempurnakan hasil sketsa 2D dan 3D melalui proses digital.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project 3 2. Bentuk Penilaian di UAS	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds Aplikasi Vizcom.ai Aplikasi Canva	0%
15	Mahasiswa mampu membuat dan menghasilkan sketsa 2D dan 3D dari desain produk yang siap dipresentasikan dan dipamerkan.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.	1. Penguasaan dalam penyelesaian project UAS 2. Bentuk Penilaian di UAS	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds	0%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<ul style="list-style-type: none"> Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai Aplikasi Canva	
16	Evaluasi Akhir Semester (30%): 23-DP-SCPMK-0621 Mampu mengsketsa secara manual/digital untuk mata kuliah Sketsa & Rendering Produk.						