
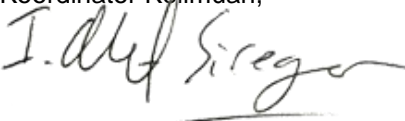






**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	:Sketsa dan Rendering Produk (Sketching & Rendering Product)	Tanggal	: 29 Agustus 2024
Kode MK	: DP208	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori ) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: 5
Dosen Pengembang RPS,  Hari Nugraha, Ph.D	Koordinator Keilmuan,  Ismail Atif Siregar, MA	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Membuat Sketsa Cepat ( <i>Quick Sketching</i> )/ <i>manulal drawing</i>
<b>JUDUL TUGAS</b>
Sketsa Idea
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-DP-CPMK-0311
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa membuat alur proses tahapan desain dimulai dari tahapan identifikasi masalah, membuat desain, produksi prototipe dan penggunaan produk berdasarkan studi kasus nyata.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>

Mahasiswa melakukan tahapan proses desain berdasarkan studi kasus, melakukan eksplorasi idea melalui sketsa untuk mendapatkan gambaran umum dari tahapan desain.

#### BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Tahapan desain dibuat dalam tampilan diagram atau visualisasi grafis yang dapat menjelaskan keseluruhan tahapan desain secara lengkap dan informatif. Hasil diagram atau visualisasi grafis dalam bentuk file pdf dengan format kertas A3.

#### INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Mahasiswa Mampu membuat skema tahapan proses desain.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan secara runut dan jelas dari tahapan proses desain.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan setiap tahapan proses desain berdasarkan metode yang telah dipilih.

#### JADWAL PELAKSANAAN

Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 3

#### LAIN-LAIN

#### DAFTAR RUJUKAN

Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds  
A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff  
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham.  
Product Design And Development, Karl T. Ulrich | Steven D. Eppinger.

#### NOMOR TUGAS

Tugas 2

#### BENTUK TUGAS

Mengembangkan Sketsa konsep Desain

#### JUDUL TUGAS

Membuat sketsa Desain untuk Alternatif desain terpilih

#### SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

23-DP-CPMK-0311

#### DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa Membuat sketsa Desain untuk Alternatif desain terpilih dari proses desain yang akan dilakukan untuk menghasilkan solusi desain.

<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Melakukan identifikasi tahapan yang akan dilakukan untuk menghasilkan solusi desain dan dilanjutkan menerjemahkan kedalam bentuk Membuat sketsa Desain untuk Alternatif desain terpilih.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Tahapan desain dibuat dalam tampilan diagram atau visualisasi grafis yang dapat menjelaskan keseluruhan tahapan desain secara lengkap dan informatif. Hasil diagram atau visualisasi grafis dalam bentuk file pdf dengan format kertas A3.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan setiap tahapan proses desain berdasarkan metode yang telah dipilih.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 5
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 3
<b>BENTUK TUGAS</b>
Sketsa Ide Desain
<b>JUDUL TUGAS</b>
Ide desain
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>23-DP-SCPMK0411</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa membuat sketsa ide desain sebagai solusi untuk kebutuhan pengguna (10 Alternatif ide desain)
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Membuat sketsa ide desain 2d dan 3D render secara manual
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Sketsa dibuat pada kertas A3 dan dipindahkan kedalam bentuk digital (pdf)
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menampilkan ide solusi desain dalam bentuk sketsa manual.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Dikumpulkan pada sesi perkuliahan ke 7
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
<b>Metodologi dan Pendekatan Desain</b> <a href="#">Coursera   Online Courses From Top Universities. Join for Free</a>

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas (UTS)
<b>BENTUK TUGAS</b>
Pengumpulan tugas 1-3
<b>JUDUL TUGAS</b>
Kompilasi hasil proses Sketsa



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0411 &amp; 23-DP-SCPMK0421</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mampu mengklasifikasikan dan memproyeksikan peluang desain untuk pengembangan produk desain selanjutnya.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Membuat kompilasi hasil tugas 1-3
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Dikumpulkan dalam bentuk format slide presentasi
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan cara menyeleksi ide desain Mahasiswa mampu menjelaskan hasil proyeksi solusi desain sebagai dasar untuk pengembangan desain selanjutnya.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Mengikuti jadwal UTS
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger. Coursera

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 5
<b>BENTUK TUGAS</b>
Rendering
<b>JUDUL TUGAS</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Produk Rendering
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK1011</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa mevisualisasi pemilihan material, warna, tekstur dan bahan diterapkan untuk desain produk yang akan dikembangkan.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Rendering
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Kertas A3 full render
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan material pemilihan material, warna, tekstur dan bahan diterapkan untuk desain produk yang akan dikembangkan.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sesi pertemuan ke 8-10
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.
<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 6
<b>BENTUK TUGAS</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>JUDUL TUGAS</b>
Sketsa Skematik
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0921</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa menjelaskan aspek skema/fungsi design yang akan diterapkan pada produk.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Manual A3
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Manual A3
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
1. Mahasiswa mampu melakukan identifikasi human centered design yang akan diterapkan pada produk. 2. Mahasiswa menjelaskan metode proses desain yang digunakan untuk menerapkan human centered design.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sesi pertemuan 11 dan 12
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 7
<b>BENTUK TUGAS</b>
UAS.
<b>JUDUL TUGAS</b>
Kompilasi tugas dari 23-DP-SCPMK1011, 23-DP-SCPMK0921 & 23-DP-SCPMK-0911.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan membuat desain final berdasarkan metode proses desain yang telah dilakukan.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Visual Presentasi.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Video dengan durasi maksimum 5 menit.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan membuat desain final berdasarkan metode proses desain yang telah dilakukan dengan presentasi Visual
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
UAS.
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.