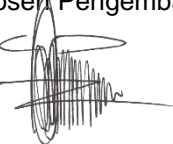

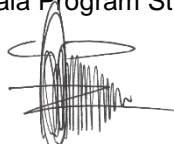



Mata Kuliah	: Metodologi Desain (Design Methodology)	Tanggal	: 07 Agustus 2024
Kode MK	: DP211	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS, 	Koordinator Keilmuan, 	Kepala Program Studi, 	Dekan 
Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D	Ismail Alif Siregar, M.A	Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D	Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>
	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-04 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	23-DP-CPL-09 Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dan kebiasaan hidup manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk
	23-DP-CPL-10 Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>
	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-041 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-042 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk
	23-DP-CPMK-091 Mampu membuat kriteria dasar human centered design produk
	23-DP-CPMK-092 Mampu menerapkan prinsip dasar human centered untuk desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
23-DP-CPMK-101	Mampu menerapkan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk						
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>							
23-DP-SCPMK-0311	Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain produk						
23-DP-SCPMK-0321	Mampu menjawab kebutuhan pengguna						
23-DP-SCPMK-0411	Mampu menentukan analisa berdasarkan data yang telah didapat						
23-DP-SCPMK-0421	Mampu menjawab masalah desain						
23-DP-SCPMK-0911	Mampu mengimplementasikan human centered design untuk penyusunan konsep desain produk						
23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengimplementasikan human centered design untuk pembuatan desain produk						
23-DP-SCPMK-1011	Mampu merancang produk berdasarkan prinsip dasar desain berkelanjutan						
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>							
	23-DP-SCPMK-0311	23-DP-SCPMK-0321	23-DP-SCPMK-0411	23-DP-SCPMK-0421	23-DP-SCPMK-0911	23-DP-SCPMK-0921	23-DP-SCPMK-1011
23-DP-CPMK-031	√						
23-DP-CPMK-032		√					
23-DP-CPMK-041			√				
23-DP-CPMK-042				√			
23-DP-CPMK-091					√		
23-DP-CPMK-092						√	
23-DP-CPMK-101							√

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan prinsip dasar dari metodologi desain. 2.Mahasiswa mampu menyusun tahapan dalam membuat desain. 3.Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan pendekatan metode desain yang digunakan untuk menghasilkan solusi desain.	1. Tugas 1 membuat tahapan proses desain 2. Tugas 2 membuat diagram alir dari proses dan metode desain yang digunakan	10%
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	1. Mahasiswa mampu menguraikan kebutuhan pengguna secara spesifik dari hasil observasi dan survey. 2. Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan prioritas untuk pengguna produk.	Tugas 3 Observasi dan survey desain	5%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-041	23-DP-SCPMK-0411	1. Mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data. 2. Mahasiswa mampu melakukan analisa data secara kuantitatif dan kualitatif.	Tugas 4 Melakukan pengumpulan data dan analisa data kuantitatif dan kualitatif	10%
23-DP-CPL-10	23-DP-CPMK-042	23-DP-SCPMK-0421	1. Mahasiswa mampu memberikan alternatif solusi desain. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan hasil proyeksi solusi desain sebagai dasar untuk pengembangan desain selanjutnya.	Tugas UTS Membuat alternatif solusi desain	20%
	23-DP-CPMK-091	23-DP-SCPMK-0911	Mahasiswa mampu membuat konsep desain berdasarkan prinsip dasar human centered design.	Tugas 5 Membuat konsep desain	10%
	23-DP-CPMK-092	23-DP-SCPMK-0921	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 pada produk.	Tugas 6 Menerapkan human centered design	5%
	23-DP-CPMK-101	23-DP-SCPMK-1011	1. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk. 2. Mahasiswa mampu membuat desain produk yang berkelanjutan.	Tugas UAS Membuat desain berkelanjutan	15%

**Deskripsi Singkat MK**

Mata kuliah ini menjelaskan mengenai proses dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat rancangan sebuah produk pakai fungsional berikut pengetahuan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan untuk membuat rancangan sebuah produk, mata kuliah ini memberi pengetahuan kepada mahasiswa mengenai proses untuk menghasilkan ide desain yang kreatif dan inovatif, perumusan dan penyusunan konsep desain, dan proses implementasi konsep kedalam bentuk hasil sebuah desain produk.

**Bahan Kajian :**

Design thinking, Mindmapping, Data kualitatif-kuantitatif, Trend desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan							
Pustaka	<b>Utama</b>						
	1. The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham 2. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger						
	<b>Pendukung</b>						
	Coursera						
Media Pembelajaran	<b>Perangkat Lunak:</b>				<b>Perangkat Keras:</b>		
	1. Power point 2. Software 2D dan 3D				Komputer/Laptop/Tablet/HP/3D Printing		
Dosen Pengampu	Hari Nugraha Ranudinata						
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot						
	SCPMK	Presentasi	Tugas Mandiri	Tugas Kelompok	UTS	UAS	Total Bobot Penilaian
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-SCPMK-0311		10%				10%
	23-DP-SCPMK-0321		5%				5%
	23-DP-SCPMK-0411		10%		10%		20%
	23-DP-SCPMK-0421		5%		15%		20%
	23-DP-SCPMK-0911	5%	5%			5%	15%
	23-DP-SCPMK-0921	5%				10%	15%
	23-DP-SCPMK-1011	5%				10%	15%
<b>Total per penilaian</b>	<b>15%</b>	<b>35%</b>		<b>25%</b>	<b>25%</b>	<b>100%</b>	

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	<b>23-DP-SCPMK-0311</b> <b>Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain.</b>  Mampu menjelaskan pengertian, perinsip dasar dan tahapan dari metodologi desain.	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan prinsip dasar dari metodologi desain.	<b>Kriteria penilaian:</b> Menjelaskan pengertian dan perinsip dasar metodologi desain dari berbagai sumber referensi.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 1, mencari referens yang berkaitan dengan metodologi desain.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		The Design Method. SA Gregory, University of Birmingham.	10%
2	Mampu menguraikan dan menyusun tahapan desain secara rinci berdasarkan studi kasus.	Mahasiswa mampu menyusun tahapan dalam membuat desain.	<b>Kriteria penilaian:</b> Menyusun tahapan dari proses desain.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 2, Membuat tahapan desain berupa diagram alir.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
3	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dari metodologi yang digunakan untuk melakukan proses desain produk.	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan pendekatan metode desain yang digunakan untuk menghasilkan solusi desain.	<b>Kriteria penilaian:</b> Menjelaskan salah satu metode desain seperti design thinking.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 3, Membuat penjelasan dari tahapn metode design thinking.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method, Presentasi  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
4	Mahasiswa mampu menerapkan teori metodologi desain untuk menyusun tahapan proses desain.	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan pendekatan metode dan menerapkannya pada proses desain.	<b>Kriteria penilaian:</b> Mengkaitkan metode design thinking berdasarkan studi kasus.  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Pengantar Design Thinking.	

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)	
			Tugas 4, Membuat tahapn design thinking dari studi kasus.				
5	<b>23-DP-SCPMK-0411</b> <b>Mampu menentukan analisa berdasarkan data yang telah didapat.</b>  Mahasiswa mampu membuat instrumen pengumpulan data kuantitatif maupun kualitatif.	Mahasiswa membuat instrumen pengumpulan data dan menggunakannya untuk mendapatkan data.	<b>Kriteria penilaian:</b> Menggunakan salah satu instrumen pengumpulan data.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 5, Menyusun instrumen pengumpulan data.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Metodologi dan Pendekatan Desain.	20%
6	Mampu mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data.	Mahasiswa mampu mendapatkan data primer maupun sekunder.	<b>Kriteria penilaian:</b> Mendapatkan data valid dari berbagai sumber.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 6, Melakukan proses pengumpulan data	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Design Thinking for Innovators.	
7	Mahasiswa mampu melakukan analisa data kualitatif maupun kuantitatif.	Mahasiswa mampu membuat analisa hasil pengumpulan data secara kuantitatif maupun kualitatif.	<b>Kriteria penilaian:</b> Mendapatkan hasil analisa data kualitatif maupun kuantitatif.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 7, Melakukan analisa data kualitatif maupun kuantitatif.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Tren dalam Desain dan Manufaktur.	
8	<b>UTS (25%): 23-DP-SCPMK-0411 &amp; 23-DP-SCPMK-0311, Menyusun tahapan proses desain berdasarkan teori metodologi desain dan menyajikan hasil pengumpulan data berikut analisisnya.</b>						
9	<b>23-DP-SCPMK-0421</b> <b>Mampu menjawab masalah desain</b>	Mahasiswa mampu menjelaskan inti permasalahan yang didapat atau	<b>Kriteria penilaian:</b> Hasil rumusan masalah atau peluang desain dari hasil analisa data.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b>		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	20%

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)	
	Mahasiswa mampu mendefinisikan permasalahan atau peluang desain berdasarkan metodologi desain yang digunakan.	mendapatkan peluang desain dari data yang telah dianalisa.	<b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 8, identifikasi masalah dan peluang desain.	Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit			
10	Mahasiswa mampu menyampaikan solusi desain dari permasalahan atau peluang desain dari hasil tahapan metodologi desain yang telah dilakukan.	Mahasiswa mampu memberikan alternatif solusi desain.	<b>Kriteria penilaian:</b> Alternatif solusi desain dibuat secara visual.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 9, Memaparkan alternatif desain	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method, Presentasi  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
11	Mahasiswa mampu menggunakan metodologi desain untuk menjelaskan pengembangan solusi desain selanjutnya.	Mahasiswa mampu menjelaskan hasil proyeksi solusi desain sebagai dasar untuk pengembangan desain selanjutnya.	<b>Kriteria penilaian:</b> Alternatif desain dengan analisa kelebihan dan kekurangan dari desain yang diusulkan.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 10, Membuat pengembangan desain dari alternatif desain yang telah dibuat.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
12	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> <b>Mampu mengimplementasikan human centered design untuk penyusunan konsep desain produk.</b>  Mahasiswa mampu menerapkan metodologi desain untuk membuat konsep desain dan menerapkan	Mahasiswa mampu membuat konsep desain berdasarkan prinsip dasar human centered design.	<b>Kriteria penilaian:</b> Konsep desain disusun dengan secara lengkap.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 11, Membuat konsep desain secara lengkap.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	

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)	
	prinsip dasar human centered design.						
13	<b>23-DP-SCPMK-0921</b> <b>Mampu mengimplementasikan human centered design untuk pembuatan desain produk.</b>  Mahasiswa mampu menggunakan metodologi desain untuk melakukan identifikasi human centered design Untuk diterapkan pada desain.	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 pada produk.	<b>Kriteria penilaian:</b> Human centered design dijelaskan secara detail dan rinci.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 12, Membuat deskripsi human centered design yang akan diterapkan pada produk.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
14	<b>23-DP-SCPMK-1011</b> <b>Mampu merancang produk berdasarkan prinsip dasar desain berkelanjutan.</b>  Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar desain berkelanjutan berdasarkan metodologi desain yang digunakan.	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk.	<b>Kriteria penilaian:</b> Desain berkelanjutan dijelaskan secara rinci penerapannya pada desain.  <b>Bentuk penilaian:</b> Tugas 13, Membuat analisa desain berkelanjutan yang akan diterapkan pada desain.	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 2 x 50 menit		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	
15	Mahasiswa mampu menerapkan metodologi desain untuk menghasilkan desain yang berkelanjutan.	Mahasiswa mampu membuat desain produk yang berkelanjutan.	<b>Kriteria penilaian:</b> Desain berkelanjutan diterapkan secara jelas pada desain.  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> Ceramah, Case Method,  <b>Estimasi waktu:</b>		Product Design And Development. Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger.	



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)	
			Tugas 14, Membuat desain produk yang mengadopsi prinsip desain berkelanjutan.	TM = 2 x 50 menit			
16	UAS (25%): 23-DP-SCPMK-0921 & 23-DP-SCPMK-1011, Hasil desain yang menerapkan human centered design dan desain berkelanjutan.						