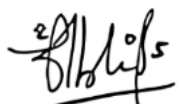
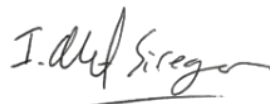


**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Studio Desain dan Studi Perilaku	Tanggal	: 21 Agustus 2025
Kode MK	: DP302	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Dr. Zaki Saptari Saldi	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-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	23-DP-CPL-07	Memiliki kemampuan untuk menjelaskan alternatif solusi pemecahan masalah untuk diaplikasikan pada desain produk
	23-DP-CPL-08	Memiliki kemampuan untuk merealisasikan ide/gagasan menjadi produk prototype
	23-DP-CPL-09	Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dan kebiasaan hidup manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	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
	23-DP-CPMK-071	Mampu menyusun konsep desain produk
	23-DP-CPMK-072	Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk

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

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

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
	23-DP-CPMK-081	Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk						
	23-DP-CPMK-082	Mampu membuat gambar desain melalui proses digital						
	23-DP-CPMK-091	Mampu membuat kriteria dasar human-centered design pada produk						
	23-DP-CPMK-092	Mampu menerapkan prinsip dasar human-centered design pada produk						
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)							
	23-DP-CPMK-0611	Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0621	Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0711	Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0721	Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0811	Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0821	Mampu membuat gambar desain melalui proses digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0911	Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	23-DP-CPMK-0921	Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku						
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK							
	Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8
CPMK1	√							
CPMK2		√						
CPMK3			√					

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

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

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	CPMK4				√				
	CPMK5					√			
	CPMK6						√		
	CPMK7							√	
	CPMK8								√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-061	23-DP-CPMK-0611	Kemampuan menuangkan ide secara visual	Diskusi, tugas, project	5%
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-062	23-DP-CPMK-0621	Kemampuan mengkomunikasikan ide	Diskusi, tugas, project	5%
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK-071	23-DP-CPMK-0711	Kemampuan menyusun konsep desain berbasis studi perilaku	Diskusi, tugas, project	20%
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK-072	23-DP-CPMK-0721	Kemampuan menerapkan konsep desain berbasis studi perilaku	Diskusi, tugas, project	15%
23-DP-CPL-08	23-DP-CPMK-081	23-DP-CPMK-0811	Kemampuan menggunakan perangkat digital	Diskusi, tugas, project	5%
23-DP-CPL-08	23-DP-CPMK-082	23-DP-CPMK-0821	Kemampuan membuat gambar digital	Diskusi, tugas, project	5%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-091	23-DP-CPMK-0911	Kemampuan mengimplementasikan kriteria dasar HCD berbasis studi perilaku	Diskusi, tugas, project	30%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-092	23-DP-CPMK-0921	Kemampuan mengimplementasikan prinsip dasar HCD berbasis studi perilaku	Diskusi, tugas, project	15%

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku membahas keterkaitan antara proses perancangan dengan pemahaman perilaku manusia sebagai pengguna ruang, produk, dan sistem. Mahasiswa diperkenalkan pada teori dasar perilaku, metode observasi dan analisis, serta penerapannya dalam desain berbasis pengguna dalam bentuk studio perancangan. Melalui kuliah, kerja studio, dan proyek, mahasiswa belajar mengintegrasikan aspek psikologis, ergonomis, sosial, dan budaya ke dalam solusi desain. Hasil akhirnya adalah kemampuan merancang dengan pendekatan human-centered, sehingga desain tidak hanya fungsional tetapi juga responsif terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna.
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Teori perilaku manusia 2. Metode studi perilaku 3. Ergonomi, antropometri, dan interaksi manusia–produk/ruang



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	4. Perilaku dalam ruang & lingkungan 5. User Experience (UX) & Human-Centered Design 6. Behavior mapping & eksperimen 7. Analisis data perilaku 8. Integrasi studi perilaku dalam desain 9. Presentasi & evaluasi konsep desain				
Pustaka	Utama				
	- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport. (LID) - Altman, I., & Chemers, M. (1980). Culture and Environment. Cambridge University Press. (ALT) - Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. MIT Press. (NOR) - Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers. (SAN) - Kroemer, K. H. E., Kroemer, H. J., & Kroemer-Elbert, K. E. (2017). Ergonomics: How to Design for Ease and Efficiency. Pearson. (KRO)				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:		
	LMS Collabor Powerpoint		Alat gambar, bahan prototyping		
Dosen Pengampu	tbd				
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)				
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian		Bobot		
	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif		25%		
	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik		20%		
	Tugas - aspek kognitif		55%		
	Kuis - aspek kognitif		-		
	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif		-		

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Pengantar desain dan studi perilaku: Ruang lingkup studi perilaku dalam desain; hubungan manusia–produk–ruang; peran studi perilaku dalam keberhasilan desain	Memahami ruang lingkup studi perilaku dalam desain.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi) (D1)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Diskusi contoh kasus Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	LID	5
2	23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Teori dasar perilaku manusia: Psikologi lingkungan, faktor kognitif, afektif, dan konatif; persepsi dan pengalaman pengguna.	Menjelaskan aspek psikologis, kognitif, afektif, dan sosial yang memengaruhi perilaku pengguna.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu, esai singkat) (T1)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Studi literatur Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	ALT, LID	5

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
3	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Metode studi perilaku I – Observasi: Teknik observasi perilaku pengguna (direct, indirect, shadowing).	Melakukan observasi sederhana untuk mengidentifikasi pola perilaku pengguna.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi) (D2)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik observasi sederhana di lingkungan kampus Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	LID, SAN	5
4	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Metode studi perilaku II – Wawancara & Survei: Teknik pengumpulan data kualitatif & kuantitatif.	Menyusun instrumen wawancara/survei dasar untuk menggali perilaku pengguna.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu) (T2)	-	Bentuk pembelajaran: • Online / asynchronous Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik membuat kuesioner singkat Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	SAN	5
5	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk	Menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri dalam analisis interaksi produk/ruang.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio	-	KRO	5

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Ergonomi dan antropometri dalam studi perilaku: Hubungan tubuh, kenyamanan, dan interaksi dengan objek/ruang.		pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi) (D3)	Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'			
6	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Perilaku dalam ruang dan lingkungan: Proxemics, wayfinding, crowd behavior, territoriality.	Mengidentifikasi faktor ruang dan lingkungan yang memengaruhi perilaku manusia.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Latihan analisis kasus	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Analisis perilaku ruang publik Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	ALT, LID	10

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
7	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Studi Kasus – Desain Produk & User Behavior: Bagaimana perilaku memengaruhi desain produk digital maupun fisik.	Menganalisis keterkaitan antara perilaku pengguna dengan desain produk yang ada.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Latihan praktik observasi	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik, diskusi kelompok Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	NOR, LID	10
8	Tugas Project 1 (Ujian Tengah Semester) Presentasi hasil studi perilaku (observasi + analisis sederhana) terkait ruang/produk tertentu						
9	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku	Menilai kualitas pengalaman pengguna melalui prinsip HCD dan usability.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran:	-	NOR, SAN	5

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: User Experience (UX) dan Human-Centered Design: Prinsip HCD, pengalaman pengguna, usability.		Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu) (T3)	• Ceramah • Praktik, simulasi evaluasi usability sederhana Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'			
10	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Behavior mapping dalam desain: Teknik pemetaan perilaku dalam ruang atau interaksi produk.	Membuat peta perilaku sederhana berdasarkan hasil observasi atau studi kasus.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi) (D4)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik membuat behaviour map Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	LID	5

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
11	23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Eksperimen dalam studi perilaku: Merancang eksperimen kecil untuk menguji respon pengguna.	Merancang eksperimen kecil untuk menguji respon pengguna terhadap desain.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Aktivitas studio	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik menyusun desain eksperimen sederhana Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	SAN	10

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
12	23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0811 Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Analisis data perilaku: Pengolahan data observasi, survei, atau eksperimen.	Mengolah dan menafsirkan data hasil observasi, survei, atau eksperimen perilaku.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu) (T4)	-	Bentuk pembelajaran: • Online / asynchronous Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik analisis data dengan contoh kasus Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	SAN, LID	5
13	23-DP-CPMK-0611 Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0711 Mampu menyusun konsep desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku	Menggunakan hasil studi perilaku untuk merumuskan konsep desain awal.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi) (D5)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik merumuskan konsep desain berbasis perilaku Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	NOR, LID	5

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

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

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Integrasi studi perilaku ke dalam proses desain: Bagaimana hasil studi perilaku menjadi dasar ide/konsep desain.						
14	23-DP-CPMK-0721 Mampu menerapkan konsep dari hasil desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0911 Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0921 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Desain untuk perubahan perilaku (Design	Mengevaluasi strategi desain yang dapat mendorong perubahan perilaku positif.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Aktivitas studio	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Diskusi studi kasus (mis: transportasi, kesehatan) Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	NOR, ALT	10

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	for Behavior Change): Nudging, persuasive design, sustainability & healthy behavior.						
15	23-DP-CPMK-0621 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0811 Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku 23-DP-CPMK-0821 Mampu membuat gambar desain melalui proses digital dalam mata kuliah Studio Desain dan Studi Perilaku Materi: Presentasi konsep awal project UAS: Umpan balik dosen dan rekan sejawat untuk perbaikan.	Mengomunikasikan ide desain berbasis perilaku secara sistematis dan meyakinkan.	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam presentasi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Aktivitas studio & presentasi	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Studio Metode pembelajaran: • Ceramah • Presentasi dan peer review Estimasi waktu: TM = 4 x 50' BM = 4 x 60' BS = 4 x 60'	-	LID, ALT, NOR, SAN, KRO	15
16	Tugas Project 2 (Ujian Akhir Semester) Presentasi Final Project – prototipe atau konsep desain berbasis studi perilaku + laporan analisis.						