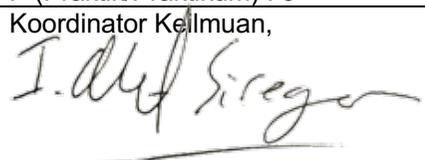
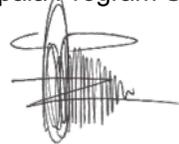


Mata Kuliah	: Studio Desain dan Studi Perilaku	Tanggal	: 21 Agustus 2025
Kode MK	: DP302	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Hari Nugraha, Ph.D	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, MA	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

NOMOR TUGAS
T1
BENTUK TUGAS
Tugas individu berupa penulisan esai analitis.
JUDUL TUGAS
Esai: Konsep Dasar Perilaku Manusia dan Implikasinya dalam Desain
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
23-DP-CPMK-0911; 23-DP-CPMK-0921
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa diminta menulis esai singkat (600–800 kata) yang menjelaskan konsep dasar perilaku manusia (psikologis, kognitif, afektif, sosial) serta bagaimana faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi desain produk, ruang, atau sistem. Esai harus menyertakan contoh konkret dari produk/ruang yang pernah digunakan atau diamati mahasiswa.
METODE Pengerjaan Tugas

Studi literatur dari bahan bacaan wajib dan tambahan yang diberikan dosen; Analisis reflektif berdasarkan pengalaman pribadi atau studi kasus sederhana; Penulisan esai dengan struktur sistematis: pendahuluan, pembahasan, contoh kasus, kesimpulan.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Esai tertulis dalam format dokumen (.docx atau .pdf); Panjang: 600–800 kata; Font ukuran 12 pt, spasi 1,5, margin standar; Sitasi dan daftar pustaka menggunakan APA Style (minimum 3 sumber).

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Pemahaman konsep dasar perilaku manusia (psikologis, kognitif, afektif, sosial): 30%; Keterkaitan konsep dengan implikasi dalam desain: 30%; Kejelasan argumentasi & contoh kasus nyata: 20%; Kerapihan penulisan, struktur esai, sitasi ilmiah: 20%

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan pada pertemuan ke-2; dikumpulkan pada pertemuan ke 3

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

Altman, I., & Chemers, M. (1980). Culture and Environment. Cambridge University Press
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport

NOMOR TUGAS

T2

BENTUK TUGAS

Tugas individu berupa analisis studi kasus produk dengan mempertimbangkan data antropometri dan perilaku pengguna.

JUDUL TUGAS

Analisis Ergonomi, Antropometri, dan Perilaku Pengguna pada Produk Sehari-hari

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

23-DP-CPMK-0711; 23-DP-CPMK-0911

DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa diminta memilih satu produk sehari-hari (misalnya kursi kerja, botol minum, helm, smartphone, atau alat rumah tangga). Analisis dilakukan dengan dua pendekatan:

1. Data antropometri & ergonomi: membandingkan ukuran produk dengan data antropometri standar pengguna.
2. Studi perilaku pengguna: mengamati atau merefleksikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk tersebut (misalnya postur tubuh, kebiasaan penggunaan, kenyamanan, kesalahan penggunaan, atau adaptasi perilaku).

Laporan harus menjelaskan sejauh mana desain produk sudah sesuai dengan karakteristik tubuh manusia dan pola perilaku pengguna, serta memberikan rekomendasi perbaikan desain.

METODE Pengerjaan Tugas

- Mengumpulkan data antropometri dari literatur/standar.
- Mengukur dimensi produk terpilih.
- Melakukan observasi sederhana (bisa melalui diri sendiri atau minimal 2 orang pengguna) untuk melihat perilaku saat menggunakan produk.
- Membandingkan hasil pengukuran dengan data antropometri, kemudian menghubungkan dengan perilaku pengguna yang teramati.
- Menyusun analisis ergonomi + perilaku, lalu memberikan rekomendasi desain.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

- Laporan tertulis dalam format dokumen (.docx atau .pdf).
- Panjang: 5–7 halaman (tidak termasuk lampiran).
- Struktur: Pendahuluan, Metode (antropometri + observasi perilaku), Analisis, Rekomendasi, Kesimpulan.
- Lampirkan tabel/grafik perbandingan antropometri dengan dimensi produk, serta dokumentasi/sketsa perilaku pengguna.
- Sitasi minimal 3 sumber (APA Style).

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- Ketepatan penggunaan data antropometri: 25%
- Analisis keterkaitan antara data ergonomi dan perilaku pengguna: 30%
- Rekomendasi desain berbasis hasil analisis (ergonomi + perilaku): 25%
- Kualitas penyajian laporan (struktur, visualisasi, sitasi ilmiah): 20%

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan pada pertemuan ke-4; dikumpulkan pada pertemuan ke-7

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers. (SAN)

NOMOR TUGAS
T3
BENTUK TUGAS
Tugas individu berupa perancangan konsep awal desain produk.
JUDUL TUGAS
Konsep Awal Desain Berbasis Insight Perilaku Pengguna
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
23-DP-CPMK-0711; 23-DP-CPMK-0721; 23-DP-CPMK-0911; 23-DP-CPMK-0921
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa diminta mengembangkan konsep awal desain produk yang didasarkan pada insight perilaku pengguna yang diperoleh dari studi (observasi, wawancara, behavior mapping, atau studi kasus sebelumnya). Tugas ini menuntut mahasiswa untuk tidak hanya menghasilkan ide desain, tetapi juga menunjukkan bagaimana insight perilaku diterjemahkan menjadi solusi desain yang relevan, fungsional, dan kreatif.
METODE Pengerjaan Tugas
<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi insight perilaku pengguna dari hasil tugas/studi sebelumnya (misalnya pola penggunaan, kendala, kebiasaan, atau kebutuhan yang belum terpenuhi). • Merumuskan problem statement singkat yang berfokus pada isu perilaku pengguna. • Membuat beberapa alternatif ide desain, lalu memilih satu ide utama. • Menggambarkan konsep desain dalam bentuk sketsa manual atau digital, disertai penjelasan singkat. • Menyusun narasi bagaimana insight perilaku diterjemahkan ke dalam fitur/elemen desain.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen laporan + visualisasi ide (.docx atau .pdf). • Panjang laporan: 4–6 halaman. • Isi: Latar belakang & insight perilaku → Problem statement → Alternatif ide → Konsep utama (sketsa + penjelasan). • Visualisasi: Sketsa tangan/digital sederhana, dapat berupa idea board, storyboard, atau diagram interaksi pengguna. • Sitasi bila mengacu ke literatur/metode tertentu (APA Style).
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam mengidentifikasi insight perilaku pengguna: 25% • Kejelasan hubungan insight perilaku dengan konsep desain: 30% • Kreativitas ide dan orisinalitas solusi desain: 25%

<ul style="list-style-type: none"> Kualitas visualisasi & penyajian laporan (sketsa, narasi, struktur): 20%
JADWAL PELAKSANAAN
Diberikan pada pertemuan ke-9; dikumpulkan pada pertemuan ke-12
LAIN-LAIN
-
DAFTAR RUJUKAN
Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. MIT Press Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers
NOMOR TUGAS
T4
BENTUK TUGAS
Tugas individu berupa kajian literatur singkat dan penerapan sederhana.
JUDUL TUGAS
Studi Literatur & Penerapan Prinsip Desain Inklusif pada Produk Sehari-hari
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
23-DP-CPMK-0721; 23-DP-CPMK-0811
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa diminta melakukan studi literatur mengenai prinsip-prinsip desain universal dan inklusif, kemudian menerapkannya pada analisis sederhana sebuah produk sehari-hari (misalnya kursi, telepon genggam, peralatan makan, transportasi publik, atau aplikasi digital). Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen inklusivitas yang sudah atau belum hadir dalam produk tersebut, serta memberikan usulan perbaikan berbasis prinsip desain inklusif.
METODE Pengerjaan Tugas
<ul style="list-style-type: none"> Mencari minimal 3 sumber literatur (artikel, buku, jurnal, atau standar internasional seperti Universal Design Principles). Merangkum prinsip utama desain universal & inklusif (misalnya: fleksibilitas penggunaan, kesederhanaan intuitif, aksesibilitas fisik dan digital). Memilih satu produk sehari-hari sebagai studi kasus. Menganalisis sejauh mana produk tersebut telah memenuhi prinsip desain inklusif. Mengusulkan modifikasi/penyempurnaan sederhana agar produk lebih inklusif.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ul style="list-style-type: none"> Dokumen laporan + visualisasi ide (.docx atau .pdf).

- Panjang laporan: 4–6 halaman.
- Isi: Latar belakang & insight perilaku → Problem statement → Alternatif ide → Konsep utama (sketsa + penjelasan).
- Visualisasi: Sketsa tangan/digital sederhana, dapat berupa idea board, storyboard, atau diagram interaksi pengguna.
- Sitasi bila mengacu ke literatur/metode tertentu (APA Style).

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- Ketepatan dalam mengidentifikasi insight perilaku pengguna – 25%
- Kejelasan hubungan insight perilaku dengan konsep desain – 30%
- Kreativitas ide dan orisinalitas solusi desain – 25%
- Kualitas visualisasi & penyajian laporan (sketsa, narasi, struktur) – 20%

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan pada pertemuan ke-12; dikumpulkan pada pertemuan ke-15

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport