







**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	: Desain Furniture	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP503	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : -	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS, Ttd  Teddy M Darajat, S.Sn., M.Ds.	Koordinator Keilmuan, Ttd  Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi, Ttd  Hari Nugraha Ph.D	Dekan Ttd  Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DP-PL-01 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	23-DP-PL-02 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	23-DP-PL-03 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-05 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
23-DP-CPMK-011	Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
23-DP-CPMK-012	Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
23-DP-CPMK-021	Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
23-DP-CPMK-022	Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
23-DP-CPMK-051	Mampu membuat metodologi desain untuk desain produk
23-DP-CPMK-052	Mampu menerapkan metodologi desain untuk desain produk
23-DP-CPMK-071	Mampu menyusun Konsep desain produk
23-DP-CPMK-072	Mampu menerapkan Konsep dari hasil desain produk
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 produk
23-DP-CPMK-092	Mampu menerapkan prinsip dasar human centered untuk desain produk
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
23-DP-CPMK-0111	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mata kuliah Desain Furniture
23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Desain Furniture
23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain dalam mk Desain Furniture
23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat Desain Furniture
23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture
23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture
23-DP-CPMK-0711	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DP-CPMK-0721	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture			
	23-DP-CPMK-0811	Mampu mengimplementasikan penggunaan perangkat digital dalam mk Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture			
	23-DP-CPMK-0821	Mampu membuat sketsa dalam bentuk digital untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliahDesain Furniture			
	23-DP-CPMK-0911	Mampu mengimplementasikan kriteria human centered design untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture			
	23-DP-CPMK-0921	Mampu mengimplementasikan kriteria human centered design untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture			
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
	Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK ...	Sub-CPMKn
CPMK1		√			
CPMK2	√				
CPMK3			√		
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-PL-01	23-DP-CPMK-011	23-DP-CPMK-0111	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mata kuliahDesain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-PL-02	23-DP-CPMK-012	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas untuk mata kuliahDesain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-PL-03	23-DP-CPMK-021	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan prinsip keilmuan desain produk untuk mata kuliahDesain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DP-CPL-05	23-DP-CPMK-022	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam mk Desain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-051	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK-052	23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-8	23-DP-CPMK-071	23-DP-CPMK-0711	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-9	23-DP-CPMK-072	23-DP-CPMK-0721	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-081	23-DP-CPMK-0811	Mampu mengimplementasikan penggunaan perangkat digital dalam mk Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK-082	23-DP-CPMK-0821	Mampu membuat sketsa dalam bentuk digital untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliah Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliah Desain Furniture	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DP-CPMK-091	23-DP-CPMK-0911	Mampu mengimplementasikan kriteria human centered design untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliahDesain Furniture	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
	23-DP-CPMK-092	23-DP-CPMK-0921	Mampu mengimplementasikan kriteria human centered design untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan konsep untuk mata kuliahMampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliahDesain Furniture	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah ini memberi pengetahuan tentang produk furniture yang dalam pendidikan seni dan desain menggunakan model berfikir. Proses yang melibatkan pemikiran kritis dan kreatif dalam menggabungkan daya cipta, perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Faktor eksternal dan internal termasuk pengetahuan bahan juga akan mempengaruhi unsur rancangan desain.</p> <p><i>This course provides knowledge about furniture products which in art and design education uses a thinking model. Process that involves critical and creative thinking in combining creativity, technological developments, and aesthetic elements that meet the requirements to be produced. External and internal factors including material knowledge will also influence the design design.</i></p>				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semantika Produk Product Semantics 2. Praktek Bengkel Workshop Practice 3. Ergonomi Desain Ergonomics Design 4. Pengetahuan Material Material Knowledge 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Pustaka	Utama					
	a. Budianto, Dodong A., Mesin Tangan Industri Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1995. b. Lerch, Emst, Pekerjaan Kayu Secara Masinal, Kanisius, Yogyakarta, 1995. c. Marizar, Eddy S., Designing Furniture, Teknik Merancang Mebel Kreatif: Konsepsi, Solusi, Inovasi, dan Implementasi, Media Pressindo, Yogyakarta, 2005. d. Suparyono, Yohanes, Konstruksi Perspektif, Kanisius, Yogyakarta, 1995. Sunaryo ,Agus, Reka Oles Mebel Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1997..					
	Pendukung					
	<ul style="list-style-type: none"> • Preedy, Victor R, Handbook Anthropometry and Physical Measures of Human Form in Health and Disease. 2012 • Ray Pradip Kumar, Ergonomics Design and Products and Worksystems – 21 st century perspectives of asia. Springer Publisher 2017. • Terry Noll, The Joint the complete guide to wood joinery book, Chartwekk book inc, New York 2006 					
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:			
	MS Ppoint, vector software, 3d software		LCD Projector, Tools kit, alat dan mesin lab kayu dan logam			
Dosen Pengampu	Teddy Mohamad Darajat, S.Sn., M.Ds.					
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>					
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot				Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Proyek 1
					Observasi (Proyek)	
		23-DP-CPMK-0111				
		23-DP-CPMK-0121				
	23-DP-CPMK-0211					
	23-DP-CPMK-0221					
	23-DP-CPMK-0511					



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

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

Issue/Revisi : A0

	23-DP-CPMK-0521						
	23-DP-CPMK-0711						
	23-DP-CPMK-0721						
	23-DP-CPMK-0811						
	23-DP-CPMK-0821						
	23-DP-CPMK-0911						
	23-DP-CPMK-0921						
	Total per penilaian	15	15	20	20	30	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)

1	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui prinsip pembuatan furniture <i>Students are able to explain and know the principles of making furniture</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan unsur dan prinsip bentuk dan makna <i>Accuracy in explaining the elements and principles of form and meaning</i> Penguasaan terhadap karakter benda tiga dimensi <i>Mastery of the character of three-dimensional objects</i> 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus di sekitar <p><i>Assessment Form:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Active discussions and Answer the question – questions from case studies.</i> Kualitas sketsa dan ketepatan bentuk <p>Sketch quality and shape accuracy</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi lingkungan (2x 100) <i>Assignment: environmental observation case study</i></p> <p>Tugas 2: Sketsa bentuk 2D: (3x100)</p>	<p>Prinsip dasar pengerjaan material kayu, logam dan semantika produk <i>Basic principles of working with wood materials, metal and product semantics</i></p>	10
---	--	--	--	--	---	----

2	<p>2. Mahasiswa mampu memahami karakter material kayu dan konstruksi penguatan.logam. Students are able to understand the character of wood materials and metal reinforcement construction.</p> <p>3.Mahasiswa mampu membuat bentuk sederhana dari model kayu. Students are able to make simple shapes from wooden models.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan sifat material dan peruntukannya <i>Accuracy in explaining the nature of the material and its designation</i> • Ketepatan menjelaskan proses pembuatan produk dengan Teknik yang digunakan • <i>Accuracy in explaining the product manufacturing process with the techniques used</i> • Ketepatan menjelaskan Teknik dasar konstruksi pada kayu atau logam • <i>Accuracy in explaining basic construction techniques in wood or metal</i> 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><i>Accuracy and Mastery</i> Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus. <p><i>Assessment Form:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Active discussions and Answer the question – questions from case studies.</i> • Praktika 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p><i>Lectures and Discussions</i></p> <p>Tugas : studi kasus observasi lingkungan</p> <p><i>Assignment: environmental observation case study (2x 100)</i></p> <p>Tugas 2: Eksperimen bahan material: (3x100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan dasar material kayu dan sifat logam <i>Basic knowledge of wood materials and metal properties</i> • Klasifikasi jenis kayu dan teknik pengolahan <i>Classification of wood species and processing techniques</i> • Pengetahuan industry furniture lokal <i>Local furniture industry knowledge</i> 	10
---	--	---	---	---	---	----

3,4,5	<p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan ide dasar menjadi komponen2 furniture yang kemudian dapat dirakit</p> <p><i>Students are able to implement basic ideas into furniture components which can then be assembled</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan sifat material <p><i>Accuracy describes material properties</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan proses perancangan jig dengan teknik kunci <p><i>Accuracy in explaining the jig design process using the locking technique</i></p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran <p>Assessment Form:</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi system produksi (2x 100)</p> <p>Tugas 2: Eksperimen konstruksi jig di line produksi: (3x100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan jenis-jenis Konstruksi penguncian dengan bahan logam • Klasifikasi jenis kayu dan sifat-sifatnya • Pengetahuan desain ergonomi pada kursi dan mebel lain. <p><i>Knowledge of types Locking construction with metal material</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Classification of wood species</i> 	20
6	<p>Mahasiswa mampu mengembangkan konsep teknik pengolahan kayu menjadi produk furniture</p> <p><i>Students are able to develop the concept of wood processing techniques into furniture products</i></p>	<p><i>Accuracy in explaining ergonomics in various furniture designs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menggabungkan menguraikan konsep penggunaan <p><i>The combining precision outlines the concept of use</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan proses rangka dan kekuatan konstruksi produk yang diciptakan <p><i>Accuracy describes the frame process and the strength of the construction of the products created</i></p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerapihan potongan sambungan dan finishing bahan <p>Demo dan Praktika</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi material dan bahan metal (2x 100)</p> <p>Tugas 2: Perwujudan bentuk dasar detail konstruksi : (3x100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan jenis penyambungan dengan bahan adhesive kayu • Klasifikasi jenis logam kunci • Pengetahuan desain furniture di pasaran lokal <p><i>Kind knowledge bonding with wood adhesive</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Classification of lock metal types</i> • <i>Knowledge of furniture design in the local market</i> 	10

7	<p>Mahasiswa mampu mengoperasikan alat dan material di bengkel kayu dan logam</p> <p><i>Students are able to operate tools and materials in wood and metal workshops</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan cara menggunakan mesin band saw, planner • Ketepatan cara melapis kayu dengan dempul dan melapisi dengan teknik coating 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif berpartisipasi dalam proses penyusunan komponen <p>Demo dan Praktika</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus dan praktika (5x 100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik penguasaan komponen part kursi • Teknik perakitan komponen dan campuran material • <i>Techniques for mastering seat component components</i> • <i>Techniques for assembling components and material mixtures</i> 	10
8	Evaluasi Tengah Semester :					

<p>9,10</p>	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis produk furniture dalam perangkat rumah tangga</p> <p>Students are able to explain the types of furniture products in household appliances</p> <p>2.Mahasiswa mampu membuat desain baru yang dijelaskan dengan teknik produksi</p> <p>Students are able to make new designs explained by production techniques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan produk furniture rumah tangga beserta Teknik yang digunakan <p><i>Accuracy of how to use a band saw machine, planner</i></p> <p>Penguasaan terhadap proses produksi di industry</p> <p><i>Accuracy in how to coat wood with putty and coat with coating techniques</i></p>	<p>Kriteria:</p> <p>Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus <p><i>Assessment Form:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Active discussions and Answer the question from case studies</i> 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi dari lapangan (2x 100)</p> <p>Tugas 2: membuat paper observasi dilapangan: (3x100)</p>	<p>Prinsip dasar desain</p> <p>Gambar bentuk dan sketsa</p>	<p>20</p>
<p>11,12</p>	<p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan teknik ruter dan pelapisan material</p> <p>Students are able to implement router techniques and material coating</p>	<p>Ketepatan menjelaskan sifat Teknik dan alat yang digunakan</p> <p><i>Accuracy describes the nature of the technique and tools used</i></p> <p>Ketepatan melakukan proses teknik sambungan material kayu dan metal</p> <p><i>Accuracy in carrying out the technical process of joining wood and metal materials</i></p>	<p>Kriteria:</p> <p>Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran <p><i>Assessment Form:</i></p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi mesin dan alat (3x 100)</p> <p>Tugas 2: Eksperimen bentuk kunci:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan teknik ruter dan sambungan <p><i>Knowledge of router and connection techniques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan pelapisan kayu dan logam <p><i>Knowledge of wood and metal coatings</i></p>	<p>20</p>

13,14	<p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan salah satu teknik untuk produk</p> <p><i>Students are able to implement one technique for a product</i></p>	<p>Ketepatan menjelaskan sifat Teknik dan alat yang digunakan</p> <p><i>Accuracy describes the nature of the technique and tools used</i></p> <p>Ketepatan melakukan proses perakitan material</p> <p><i>Accuracy in the process of assembling materials</i></p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran <p>Demo dan Praktika</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi pengolahan material logam (2x 100)</p> <p><i>Assignment: observation case study of metal material processing</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan teknik perakitan <p><i>Knowledge of assembly techniques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan kemasan sederhana untuk pengiriman <p><i>Simple packaging know-how for shipments</i></p>	20
15	<p>Mahasiswa mampu membuat produk furniture rumah tangga dengan menggunakan Teknik yang telah dipelajari</p> <p><i>Students are able to make household furniture products using the techniques they have learned</i></p>	<p>Ketepatan memilih atau menggabungkan teknik konstruksi</p> <p><i>Accuracy select or incorporate construction techniques</i></p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi kemasan (2x 100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan sederhana jenis-jenis kemasan yang aman untuk konsumen dan kurir <p><i>Simple knowledge of types of packaging that are safe for consumers and couriers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Proses finishing desain lengkap 	10

		<p>Ketepatan aspek estetika dan fungsi yang diterapkan</p> <p><i>The accuracy of the aesthetic aspects and functions that are applied</i></p>	ketentuan jumlah dan ukuran	Tugas 2: Eksperimen bahan pembungkus : (3x100)		
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p>					