




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

Issue/Revisi	: (R1)	Tanggal	: (8 Jul 2021)
Mata Kuliah	: (Semantika Desain)	Kode MK	: (PRO206)
Rumpun MK	: (MKU)	Semester	: (4)
Dosen Penyusun	: (Hari Nugraha, Ph.D.)	Bobot (sks)	: (3)
Penyusun,  (Hari Nugraha, Ph.D)	Menyetujui,  (Fitorio Bowo Leksono, S.Ds., M.A)	Mengesahkan,  (Ir. Agustinus Agus Setiawan, ST., MT)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)		
	<table border="1"> <tr> <td>I.A.1 I.A.2 I.D.1</td> <td>Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital</td> </tr> </table>	I.A.1 I.A.2 I.D.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital
	I.A.1 I.A.2 I.D.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital	
CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	<table border="1"> <tr> <td>III.C.1 III.D.2 III.D.3</td> <td>Mampu menerapkan prinsip semantika dalam karya desainnya Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain</td> </tr> </table>	III.C.1 III.D.2 III.D.3	Mampu menerapkan prinsip semantika dalam karya desainnya Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain
III.C.1 III.D.2 III.D.3	Mampu menerapkan prinsip semantika dalam karya desainnya Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain		
Deskripsi Singkat MK	Dalam suatu produk yang diciptakan melalui proses desain terdapat berbagai informasi baik secara fungsi maupun emosi berkaitan dengan usernya. Oleh karena itu melalui mata kuliah ini akan membahas dan memberi pengetahuan kepada mahasiswa mengenai ilmu tentang tanda dan penanda yang menyampaikan informasi kepada pengguna melalui bahasa bentuk, warna, tekstur, material, visual dan lain sebagainya. Mata kuliah ini juga menempatkan manusia atau pengguna produk sebagai fokus utama subyek yang akan memproses informasi tersebut. Dalam perkuliahan ini mahasiswa akan mengaplikasikan berbagai teori berkaitan dengan desain dan emosi, imej desain, serta informasi desain yang merupakan unsur terpenting dalam pengembangan desain produk saat ini.		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis data dan informasi 2. Prinsip dasar semantika 3. Emotional design 4. Metode presentasi 		
Pustaka	Utama		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<p>Vihma S., Vakkeva S. (1990). Semantic Visions in Design. Jalansutra, Yogyakarta Norman D. (2004). Ekotional Design : Why We Love or Hate Everyday Things. Basic Book. Raharja. I, (2014). Semiotika Desain Sebuah pengantar. Tewari. S,(2019). Product Semantics, The Bloomsbury Encyclopedia of Design</p>	
	Pendukung	
	Krippendorff K. (2005). Semantic Turn : A New Foundation for Design. CRC : USA	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
		LCD Projector
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)		
Bobot Penilaian	Absensi	10%
	Tugas	30%
	UTS	25%
	UAS	35%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mendapatkan pemahaman dasar mengenai mata kuliah Semantika Desain, syarat dan ketentuan teknis, tugas perkuliahan, dan struktur penilaian Mengetahui syarat dan ketentuan perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman mengenai pengetahuan dasar semantika desain Pemahaman mengenai tujuan perkuliahan, struktur penilaian, dan jenis tugas 	Kriteria: Pemahaman Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari dasar semantika desain 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Semantika Desain Pengaplikasian Semantika Desain pada Produk Keseharian 	-
2	Mahasiswa mengenal dan memahami : <ol style="list-style-type: none"> Pemaknaan denotasi dalam proses komunikasi antara objek desain dan manusia. Pemaknaan konotasi dan pesan tersembunyi dalam proses pemaknaan desain 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis pemaknaan dan komunikasi-berinteraksi dengan objek Penguasaan dalam menerapkan pemaknaan desain 	Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan bahasa dan pemaknaan desain 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Proses pemaknaan Desain Produk	-
3	Mahasiswa mengenal dan memahami : <ol style="list-style-type: none"> Pengertian, prinsip, dan aspek pemaknaan denotasi pada objek desain Meneapkan pemaknaan denotasi pada objek desain produk 	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai prinsip, jenis dan sistem tanda berkaitan dengan pemaknaan denotasi untuk diterapkan menjadi sebuah desain 	Kriteria: Menguasai Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan prinsip semantika 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Prinsip-prinsip dasar semiotika	-

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4	Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian, fungsi, dan pemaknaan konotasi beserta penjelasan lanjut tentang konteks guna, bahasa, penciptaan dan ekologi	Menerapkan pemaknaan konotasi pada produk dan menjelaskan mengenai konteks guna, bahasa, penciptaan, dan ekologi untuk karya desain	Kriteria : Penerapan Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan penerapan semantika desain • Pengumpulan tugas berkaitan dengan penerapan semantika	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1 : Studi kasus penerapan semantika desain (1x50)	Teori penerapan semantika dalam desain produk	5
5	Mahasiswa mengenal dan memahami peran dan fungsi golden ratio sebagai bagian dari semantika desain.	Memahami pengertian, aspek, dan dimensi golden ratio Mampu menerapkan golden ratio pada produk melalui proses desain produk	Kriteria : Penerapan dan mampu Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan imej produk Pengumpulan tugas penerapan imej produk	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1 : Studi penerapan golden ratio pada produk (1x50)	Metode aplikasi imej terhadap sebuah desain produk	5
6	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep mimicry sebagai bagian dari semantika desain	Memahami dan untuk perancangan sebuah produk fungsional	Kriteria : Memahami dan menerapkan Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan sistematika informasi objek	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Aspek dimensi dan sistematika informasi pada objek	-

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
7	Mahasiswa mengenal dan memahami peran dan fungsi konsep seven dimension of product semantics	Menguasai proses eksplorasi gagasan desain dan penerapan konsep seven dimension of product untuk proses perancangan produk.	Kriteria : Memahami dan menerapkan Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan analisa indrawi	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Proses eksplorasi desain melalui analisa indrawi	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya					30
9	Mahasiswa mengenal dan memahami The theory of product language sebagai konsep semantika desain untuk perancangan sebuah produk	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai teori The theory of product language sebagai dasar untuk perancangan produk 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan berkaitan dengan proses kognisi objek Tugas berkaitan dengan visceral, behavioral, reflektif 	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1: penerapan konsep The theory of product language untuk perancangan produk (1x50)	<ul style="list-style-type: none"> Desain dan emosi manusia, pendekatan visceral, behavioral, dan reflektif 	5
10	Mahasiswa mengenal dan memahami The theory of product language (Design Period) sebagai konsep semantika desain untuk perancangan sebuah produk	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai teori The theory of product language (Design Period) sebagai dasar untuk perancangan produk 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan berkaitan dengan proses kognisi objek Tugas berkaitan dengan visceral, behavioral, reflektif 	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1: penerapan konsep The theory of product language untuk perancangan produk (1x50)	<ul style="list-style-type: none"> Desain dan emosi manusia, pendekatan visceral, behavioral, dan reflektif 	-
11	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep The theory of product language berikut detail turunannya sebagai konsep	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengaplikasikan konsep The theory of product language Mampu menerapkan detail dan turunan The theory of product 	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian:	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> Metode pengaplikasian konsep emosi ke dalam sebuah desain produk 	-

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	semantika desain untuk perancangan sebuah produk	language untuk proses mendesain produk	• Menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep emosi			
12	Mahasiswa mengenal proses pragmatic dan syntatic untuk perancangan produk	Menguasai dalam penggunaan dan penerapan pragmatic dan syntactic dalam perancangan desain produk	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pragmatic dan syntatic Penilaian presentasi berkaitan dengan produk dengan analisa pragmatic dan syntatic	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : penerapan syntactic dan pragmatic (2x50)	Metode analisa dan pembuatan mood board untuk desain produk	5
13	Mahasiswa mengenal dan memahami semantika postmodern	Memahami dan mampu untuk menerapkan semantika postmodern dalam proses mendesain produk	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan postmodern	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Hubungan antara pleasure dan experience dalam mendesain sebuah produk	-
14	Mahasiswa mengenal dan memahami fetishme sebagai bentuk komunikasi dan konteks respon user terhadap objek	Kemampuan dalam menerapkan konsep produk sebagai media komunikasi dan kaitannya dengan aspek cognitive, affective, dan behavioral dalam proses mendesain produk	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan fetishme	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : Analisa desain produk berdasarkan konsep fetishme (2x50)	Metode analisa aspek cognitive, affective, dan behavioral dalam konteks desain produk	5
15	Mahasiswa mengenal dan memahami indek, icon dan simbol	Menguasai dalam menganalisa indek, icon dan symbol pada sebuah desain produk	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian :	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : Analisa	Metode analisa visual brand recognition	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan indek, icon dan simbol	terhadap indek, icon dan simbol (2x50)		
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30