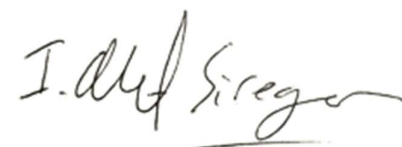
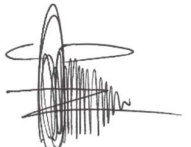


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Gambar Digital 2D	Tanggal	: 07 Agustus 2024
Kode MK	: DP207	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS,  Ismail Alif Siregar, M.A	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-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-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	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-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 pengguna
	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-091	Mampu membuat kriteria dasar human centered design produk
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	

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-SCPMK-0311	Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk				
	23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaanya				
	23-DP-SCPMK-0611	Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk				
	23-DP-SCPMK-0612	Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D				
	23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengidentifikasi prinsip human centered design untuk desain produk				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		23-DP-SCPMK-0311	23-DP-SCPMK-0321	23-DP-SCPMK-0611	23-DP-SCPMK-0621	23-DP-SCPMK-0921
	23-DP-CPMK-031	√				
	23-DP-CPMK-032		√			
	23-DP-CPMK-061			√		
23-DP-CPMK-062				√		
23-DP-CPMK-092					√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain dalam mk Gambar Digital 2D	Praktik dan studi kasus	25%	
	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	Mampu menjawab kebutuhan pengguna untuk mata kuliah Gambar digital 2D	Praktik dan studi kasus	25%	
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-061	23-DP-SCPMK-0611	Mampu mengsketsa untuk mata kuliah Gambar digital 2D	Praktik dan studi kasus	25%	
	23-DP-CPMK-062	23-DP-SCPMK-0621	Mampu mengsketsa secara manual/digital untuk mata kuliah Gambar digital 2D	Praktik dan studi kasus	25%	
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-092	23-DP-SCPMK-0921	Mampu menerapkan prinsip human centered design pada gambar desain 2D	Praktik dan studi kasus		
Deskripsi Singkat MK		Kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang relasi desain digital dengan kebutuhan penggunaan media digital, terutama dalam pengembangan konsep dalam desain produk				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		1. Pengetahuan, ilmu dan 2. Membuat sketsa manual dan digital. 3. Aplikasi Software gambar digital pada proses Desain dengan media Digital 4. Pemahaman tentang gambar digital				
Pustaka		Utama				

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								
	1. Vizcom.ai 2. Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds 3. A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff							
	Pendukung							
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:				Perangkat Keras:			
	1. Official website. Vizcom 2. Canva				LCD Projector, Desktop PC, Laptop, Tablet Gambar, Alat gambar manual			
Dosen Pengampu	Ismail Alif Siregar M.A							
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)							
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK		Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
			Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	UTS	UAS	
			Partisipatif	Tugas	Tugas	Project	Project	
	23-DP-SCPMK-0311 Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk		0	10	10	0	0	20
	23-DP-SCPMK-0321 Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaanya		0	0	10	10	0	20
	23-DP-SCPMK-0611 Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk		0	0	0	10	10	20
	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D		0	0	0	10	10	20
	23-DP-SCPMK-0921 Mampu mengidentifikasikan prinsip human centered design untuk desain produk		0	0	0	10	10	20
	Total per penilaian		0	0	20	40	30	100%

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-SCPMK-0311 Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan prinsip dasar desain dalam membuat gambar 2D	Mahasiswa memaparkan dan menjelaskan prinsip dasar desain dalam membuat gambar 2D.	- Penguasaan dalam penyelesaian project 1 - Bentuk Penilaian Project Dasar Gambar 2D Digital.	Bentuk pembelajaran: - Tatap muka di kelas - Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff.	0%
2	23-DP-SCPMK-0311 Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu menelaah perkembangan desain dan trend desain serta kaitannya untuk menyajikan berbagai solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia	Mahasiswa mampu menguraikan perkembangan desain dan trend desain serta kaitannya untuk menyajikan berbagai solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia.	- Partisipatif project base dalam penyelesaian project 1. - Bentuk Penilaian Project Dasar Gambar 2D Digital.	Bentuk pembelajaran: - Tatap muka di kelas - Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		A design sketching guide, Design Visualization, Delft Design Drawing Staff.	10%
3	23-DP-SCPMK-0311	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip	Partisipatif project base	Bentuk pembelajaran:		A design sketching guide, Design	15%

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)	
	Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu menelaah berbagai solusi desain untuk memenuhi kebutuhan manusia	dasar desain dalam mk Gambar Digital 2D.	dalam penyelesaian project 1. Bentuk Penilaian Project Dasar Gambar 2D Digital.	- Tatap muka di kelas - Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Visualization, Delft Design Drawing Staff.	
4	23-DP-SCPMK-0321 Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan pengguna Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat proses desain sesuai dengan trend dan kebutuhan untuk menghasilkan solusi desain	Mahasiswa mampu mempertimbangkan kebutuhan desain calon pengguna.	- Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2. - Bentuk Penilaian Project User Based Products.	Bentuk pembelajaran: - Tatap muka di kelas - Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds.	10%
5	23-DP-SCPMK-0321 Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan pengguna	Mahasiswa mampu mempertimbangkan kebutuhan desain calon pengguna.	Partisipatif project base dalam penyelesaian project 2	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second	15%

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)	
	Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu menerapkan proses desain dan trend desain pada perancangan produk berdasarkan studi kasus dari kebutuhan manusia		Bentuk Penilaian Project User Based Products.	- Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Edition, Garr Reynolds.	
6	23-DP-SCPMK-0611 Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat sketsa alternatif desain produk berdasarkan studi kasus dari kebutuhan manusia	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	- Partisipatif project base dalam penyelesaian project UTS - Bentuk Penilaian Project Human Centered Product di UTS.	Bentuk pembelajaran: - Tatap muka di kelas - Praktikum Metode pembelajaran: - Praktik - Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second Edition, Garr Reynolds.	0%
7	23-DP-SCPMK-0611 Mampu menseketsa gagasan /ide untuk pembuatan desain produk Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan:	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	- Partisipatif project base dalam penyelesaian project UTS. - Bentuk Penilaian Project Human	Bentuk pembelajaran: - Tatap muka di kelas - Praktikum		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second	0%

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)	
	Mahasiswa mampu membuat sketsa alternatif desain produk berdasarkan studi kasus dari kebutuhan manusia		Centered Product di UTS.	Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Edition, Garr Reynolds.	
8	Evaluasi Tengah Semester (25%): 23-DP-SCPMK-0611 Kemampuan melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D						
9	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat sketsa alternatif desain secara manual	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	• Partisipatif project base. • Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai	0%
10	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	• Penguasaan dalam penyelesaian project 2. • Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum		Aplikasi Vizcom.ai	5%

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

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

Issue/Revisi : A0

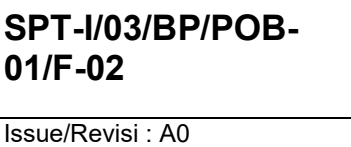
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat pengembangan sketsa alternatif desain secara manual			Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'			
11	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu memilih sketsa alternatif desain final	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	• Penguasaan dalam penyelesaian project 2. • Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai	5%
12	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D	• Penguasaan dalam penyelesaian project 3 • Bentuk Penilaian Project	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum		Aplikasi Vizcom.ai	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)	
	Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat sketsa final			Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'			
13	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D Materi yang akan disampaikan pada sesi perkuliahan: Mahasiswa mampu membuat pengembangan dan revisi dari sketsa final.	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	• Penguasaan dalam penyelesaian project 3. • Bentuk Penilaian Project.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BS = 2 x 50'		Aplikasi Vizcom.ai Aplikasi Canva	5%
14	23-DP-SCPMK-0621 Mampu mendemostrasikan gagasan ide dalam bentuk sketsa 2D maupun 3D	Mahasiswa mampu melaksanakan sketsa untuk mata kuliah Gambar Digital 2D.	• Penguasaan dalam penyelesaian project 3. • Bentuk Penilaian di UAS.	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Praktikum		Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery Second	0%

[illegible]