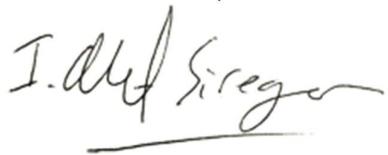
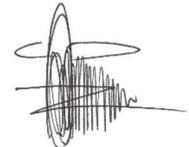




**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Semantika	Tanggal	: 07 Agustus 2024
Kode MK	: DP209	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS, 	Koordinator Keilmuan, 	Kepala Program Studi, 	Dekan, 
Taufiq Panji Wisesa, M,Sn	Ismail Alif Siregar, M.A	Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D	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-04	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-09	Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dan kebiasaan hidup manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk
	23-DP-CPL-10	Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi
	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 penggunanya
	23-DP-CPMK-041	Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-042	Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk
23-DP-CPMK-091	Mampu membuat kriteria dasar human centered design produk	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	1.Mahasiswa Mampu membuat skema tahapan proses desain 2.Mahasiswa mampu menjelaskan secara runut dan jelas hubungan objek desain dan semantika 3.Mahasiswa mampu menjelaskan setiap tahapan proses desain berdasarkan metode yang telah dipilih.	1.Tugas 1 membuat kajian semantika berdasarkan studi kasus 2.Tugas 2 poster makna simbolik dari kajian sebuah produk	10%
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	1. Mahasiswa mampu menguraikan kebutuhan pengguna secara spesifik dari hasil observasi dan survey. 2. Mahasiswa mampu memilih kebutuhan prioritas untuk pengguna produk.	Tugas 3 Observasi dan survey desain dan trend	5%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-041	23-DP-SCPMK-0411	1. Mahasiswa mampu membuat uraian dan klasifikasi dari peluang desain berupa mapping pelunag desain. 2. Mahasiswa mampu menampilkan ide solusi desain dalam bentuk sketsa manual. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan cara menyeleksi ide desain	Tugas 4 hasil visualisasi mapping	10%
23-DP-CPL-10	23-DP-CPMK-042	23-DP-SCPMK-0421	Mahasiswa mampu menjelaskan hasil proyeksi solusi desain sebagai dasar untuk pengembangan desain selanjutnya.	Tugas UTS	20%
	23-DP-CPMK-091	23-DP-SCPMK-0911	1. Mahasiswa memaparkan penerapan metode proses desain untuk merancang trend produk 2. Mahasiswa merencanakan konsep desain berdasarkan metode proses desain 3. Mahasiswa menyampaikan konsep desain berdasarkan metode semantika desain	1. Presentasi 2. Tugas UAS	10%
	23-DP-CPMK-092	23-DP-SCPMK-0921	1. Mahasiswa mampu melakukan identifikasi human centered design yang akan diterapkan pada produk 2. Mahasiswa menjelaskan metode proses desain yang digunakan untuk menerapkan human centered design.	1. Presentasi 2. Tugas UAS	5%
	23-DP-CPMK-101	23-DP-SCPMK-1011	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar desain menggunakan teori semantika.	1. Presentasi 2. Tugas UAS	15%



**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							
Deskripsi Singkat MK	<p>Dalam suatu produk yang diciptakan melalui proses desain terdapat berbagai informasi baik secara fungsi maupun emosi berkaitan dengan user-nya. 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.</p>						
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis data dan informasi 2. Prinsip dasar semantika 3. Emotional design 						
Pustaka	Utama						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham 2. Product Design And Development, Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger 						
	Pendukung						
	Coursera						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	Power point			Komputer/Laptop/Tablet/HP/3D Printing			
Dosen Pengampu	Toufiq Panji Wisesa						
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot						
	SCPMK	Presentasi	Tugas Mandiri	Tugas Kelompok	UTS	UAS	Total Bobot Penilaian
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-SCPMK-0311		10%				10%
	23-DP-SCPMK-0321		5%				5%
	23-DP-SCPMK-0411		10%		10%		20%
	23-DP-SCPMK-0421		5%		15%		20%
23-DP-SCPMK-0911	5%	5%			5%	15%	
23-DP-SCPMK-0921	5%				10%	15%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	23-DP-SCPMK-1011	5%				10%	15%
	Total per penilaian	15%	35%	25%	25%	100%	

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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	23-DP-SCPMK-0311 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar desain produk 1. Mahasiswa mendapatkan pemahaman dasar mengenai mata kuliah Semantika Desain, syarat dan ketentuan teknis, tugas perkuliahan, dan struktur penilaian 2. Mengetahui syarat dan ketentuan perkuliahan	3. Pemahaman mengenai pengetahuan dasar semantika desain 4. Pemahaman mengenai tujuan perkuliahan, struktur penilaian, dan jenis tugas	Kriteria penilaian: Tahapan dibuat secara runut, sistematis dan ditampilkan dalam bentuk diagram alir yang dapat dimengerti dan informatif Bentuk penilaian: Tugas 1 membuat tahapan proses desain	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah, Case Method, • Project Based Learning • Presentasi Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Pengantar Semantika Desain Pengaplikasian Semantika Desain pada Produk Keseharian	5%
2	23-DP-SCPMK-0421 Mampu menjawab masalah desain Mahasiswa mengenal dan memahami : 1. Pemaknaan denotasi dalam proses komunikasi antara objek desain dan manusia. 2. Pemaknaan konotasi dan pesan tersembunyi dalam proses pemaknaan desain	• Memahami jenis pemaknaan dan komunikasi-berinteraksi dengan objek • Penguasaan dalam menerapkan pemaknaan desain	Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan bahasa dan pemaknaan desain	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah, Case Method, • Project Based Learning • Presentasi Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%

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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3	Mahasiswa mengenal dan memahami : 1. Pengertian, prinsip, dan aspek pemaknaan denotasi pada objek desain 2. Meneapkan pemaknaan denotasi pada objek desain produk	Menguasai prinsip, jenis dan sistem tanda berkaitan dengan pemaknaan denotasi untuk diterapkan menjadi sebuah desain	Kriteria: Menguasai prinsip objek desain Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan prinsip semantika	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, • Presentasi Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%
4	23-DP-SCPMK-1011 Mampu mengimplementasikan prinsip desain berkelanjutan untuk mata kuliah Metodologi Desain 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	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, • Presentasi Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Pengantar Design Thinking Coursera Online Courses From Top Universities. Join for Free	5%
5	23-DP-SCPMK-0411 Mampu menentukan analisa berdasarkan data yang telah didapat 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	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Metodologi dan Pendekatan Desain Coursera Online Courses From Top Universities. Join for Free	5%
6	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep mimicry sebagai bagian dari semantika desain		Kriteria : Memahami dan menerapkan	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas		Design Thinking for Innovators Coursera	

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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		Memahami dan untuk perancangan sebuah produk fungsional	Bentuk penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan sistematika informasi objek	Metode pembelajaran: • Presentasi Estimasi waktu: TM = 2 x 50'			
7	23-DP-SCPMK-0321 Mampu menjawab kebutuhan pengguna 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	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Tren dalam Desain dan Manufaktur Coursera Online Courses From Top Universities. Join for Free	
8	Evaluasi Tengah Semester : 25% 23-DP-SCPMK0411 & 23-DP-SCPMK0421 : Mampu mengklasifikasikan 3 makna simbolik desain.						
9	23-DP-SCPMK-0911 Mampu mengimplementasikan human centered design untuk penyusunan konsep desain produk Mahasiswa mengenal dan memahami The theory of product language sebagai konsep semantika desain untuk perancangan sebuah produk	Menguasai teori The theory of product language sebagai dasar untuk perancangan produk	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan berkaitan dengan proses kognisi objek Tugas berkaitan dengan visceral, behavioral, reflektif	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%
10	23-DP-SCPMK-0921 Mampu mengimplementasikan human centered design untuk pembuatan desain produk Mahasiswa mengenal dan memahami The theory of product	Menguasai teori The theory of product language (Design Period) sebagai dasar	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan berkaitan dengan proses	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method,		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%

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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	language (Design Period) sebagai konsep semantika desain untuk perancangan sebuah produk	untuk perancangan produk	kognisi objek Tugas berkaitan dengan visceral, behavioral, reflektif	Estimasi waktu: TM = 2 x 50'			
11	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep The theory of product language berikut detail turunannya sebagai konsep semantika	Mampu mengaplikasikan konsep The theory of product language Mampu menerapkan detail dan turunan The theory of product language	Kriteria: Kemampuan meneraokan konsep emotional design Bentuk Penilaian: Kemampuan menjawab sesuai dengan konsep emosi	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%
12	Mahasiswa mengenal proses pragmatic dan syntatic untuk perancangan produk	Menguasai dalam penggunaan dan penerapan pragmatic dan syntactic dalam perancangan desain produk	Kriteria : Penguasaan poster pragmatic Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pragmatic dan syntatic Penilaian presentasi berkaitan dengan produk dengan analisa pragmatic dan syntatic	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	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-	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method,		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	5%

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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
			pertanyaan berkaitan dengan postmodern	Estimasi waktu: TM = 2 x 50'			
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	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	
15	Mahasiswa mengenal dan memahami indek, icon dan simbol	Menguasai dalam menganalisa indek, icon dan symbol pada sebuah desain produk	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan indek, icon dan simbol	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Case Method, Estimasi waktu: TM = 2 x 50'		Product Design And Development. Karl T. Ulrich Steven D. Eppinger	
16	Evaluasi Akhir Semester: 25% 23-DP-SCPMK1011, 23-DP-SCPMK0921 & 23-DP-SCPMK-0911: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep semantika dari desain produk studio keramik.						