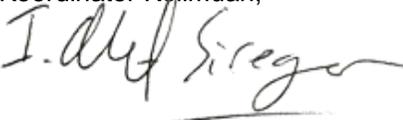




**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Metodologi Desain	Tanggal	: 29 Agustus 2024
Kode MK	: DP211	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS,  Hari Nugraha, Ph.D	Koordinator Keilmuan,  Ismail Atif Siregar, MA	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Membuat tahapan proses desain.
<b>JUDUL TUGAS</b>
Tahapan proses desain.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-DP-CPMK-0311
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa membuat alur proses tahapan desain dimulai dari tahapan identifikasi masalah, membuat desain, produksi prototipe dan penggunaan produk berdasarkan studi kasus nyata.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>

Mahasiswa melakukan identifikasi tahapan proses desain berdasarkan studi kasus, melakukan observasi atau mengumpulkan data referensi untuk mendapatkan gambaran umum dari tahapan desain.

#### BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Tahapan desain dibuat dalam tampilan diagram atau visualisasi grafis yang dapat menjelaskan keseluruhan tahapan desain secara lengkap dan informatif. Hasil diagram atau visualisasi grafis dalam bentuk file pdf dengan format kertas A3.

#### INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Mahasiswa Mampu membuat skema tahapan proses desain.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan secara runut dan jelas dari tahapan proses desain.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan setiap tahapan proses desain berdasarkan metode yang telah dipilih.

#### JADWAL PELAKSANAAN

Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 2.

#### LAIN-LAIN

#### DAFTAR RUJUKAN

The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham.  
Product Design And Development, Karl T. Ulrich | Steven D. Eppinger.

#### NOMOR TUGAS

Tugas 2

#### BENTUK TUGAS

Membuat diagram alir.

#### JUDUL TUGAS

Membuat diagram alir dari proses dan metode desain yang akan digunakan untuk menghasilkan solusi desain.

#### SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

23-DP-CPMK-0311

#### DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa membuat diagram alir dari proses desain yang akan dilakukan untuk menghasilkan solusi desain.

#### METODE Pengerjaan Tugas



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Melakukan identifikasi tahapan yang akan dilakukan untuk menghasilkan solusi desain dan dilanjutkan menerjemahkan kedalam bentuk diagram alir.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Tahapan desain dibuat dalam tampilan diagram atau visualisasi grafis yang dapat menjelaskan keseluruhan tahapan desain secara lengkap dan informatif. Hasil diagram atau visualisasi grafis dalam bentuk file pdf dengan format kertas A3.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan setiap tahapan proses desain berdasarkan metode yang telah dipilih.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 3
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 3
<b>BENTUK TUGAS</b>
Observasi dan survey
<b>JUDUL TUGAS</b>
Identifikasi kebutuhan pengguna
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0321</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa melakukan observasi dan survey untuk mendapatkan data kebutuhan pengguna berdasarkan aktivitas keseharian pengguna produk.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Dokumentasi berupa foto dan video dari aktivitas observasi dan survey yang dilakukan.
<b>Bentuk dan Format Luaran</b>
Laporan hasil observasi dan survey yang dilengkapi dengan hipotesa awal dari kebutuhan pengguna produk, lporan alam bentuk Video dengan durasi maksimum 5 menit.
<b>Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian</b>
1. Mahasiswa mampu menguraikan kebutuhan pengguna secara spesifik dari hasil observasi dan survey. 2. Mahasiswa mampu memilih kebutuhan prioritas untuk pengguna produk.
<b>Jadwal Pelaksanaan</b>
Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke 4
<b>Lain-lain</b>
<b>Daftar Rujukan</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.

<b>Nomor Tugas</b>
Tugas 4
<b>Bentuk Tugas</b>
Mapping
<b>Judul Tugas</b>
Mapping peluang dan ide solusi desain
<b>Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0411</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa membuat mapping peluang dan ide solusi desain berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi dan survey aktivitas kebutuhan pengguna produk.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Mahasiswa membuat mapping secara keseluruhan dari ide solusi desain yang akan dibuat sebagai solusi desain untuk menjawab kebutuhan pengguna produk.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Dibuat dalam format digital interaktif (Video/Animasi/stopmotion dll)
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu membuat uraian dan klasifikasi dari peluang desain berupa mapping peluang desain.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Dikumpulkan pada sesi ke 5 perkuliahan
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
<b>Pengantar Design Thinking</b> <a href="#">Coursera   Online Courses From Top Universities. Join for Free</a>

<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 5
<b>BENTUK TUGAS</b>
Sketsa Ide Desain
<b>JUDUL TUGAS</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Ide desain
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
<b>23-DP-SCPMK0411</b>
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa membuat sketsa ide desain sebagai solusi untuk kebutuhan pengguna (10 Alternatif ide desain)
METODE Pengerjaan Tugas
Membuat sketsa ide desain 2d dan 3D render secara manual
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Sketsa dibuat pada kertas A3 dan dipindahkan kedalam bentuk digital (pdf)
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
Mahasiswa mampu menampilkan ide solusi desain dalam bentuk sketsa manual.
JADWAL PELAKSANAAN
Dikumpulkan pada sesi perkuliahan ke 5
LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
<b>Metodologi dan Pendekatan Desain</b> <a href="#">Coursera   Online Courses From Top Universities. Join for Free</a>

NOMOR TUGAS
Tugas 6 (UTS)
BENTUK TUGAS
Pengumpulan tugas 1-5



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>JUDUL TUGAS</b>
Kompilasi hasil proses desain
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0411 &amp; 23-DP-SCPMK0421</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mampu mengklasifikasikan dan memproyeksikan peluang desain untuk pengembangan produk desain selanjutnya.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Membuat kompilasi hasil tugas 1-5
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Dikumpulkan dalam bentuk format video dengan durasi maksimum 5 menit
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan cara menyeleksi ide desain Mahasiswa mampu menjelaskan hasil proyeksi solusi desain sebagai dasar untuk pengembangan desain selanjutnya.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Mengikuti jadwal UTS
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger. Coursera
<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 7
<b>BENTUK TUGAS</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Presentasi
<b>JUDUL TUGAS</b>
Desain berkelanjutan
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK1011</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa menjelaskan prinsip dasar desain berkelanjutan yang akan diterapkan untuk desain produk yang akan dikembangkan.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Presentasi
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Canva atau PPT
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar desain berkelanjutan menggunakan metode proses desain.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sesi pertemuan ke 9
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.
<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 8



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK TUGAS</b>
Presentasi
<b>JUDUL TUGAS</b>
Metode untuk menerapkan desain berkelanjutan
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK1011</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa membuat presentasi yang menjelaskan metode yang digunakan untuk menerapkan desain berkelanjutan pada produk yang akan didesain
<b>METODE Pengerjaan TUGAS</b>
Presentasi
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Canva atau PPT
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan penerapan metode proses desain untuk desain berkelanjutan
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sesi pertemuan ke 10
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.
<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 9



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK TUGAS</b>
Presentasi
<b>JUDUL TUGAS</b>
Human centered design
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>23-DP-SCPMK0921</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa menjelaskan aspek human centered design yang akan diterapkan pada produk.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Presentasi.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Canva atau PPT.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
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.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sesi pertemuan 11 dan 12
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.
<b>NOMOR TUGAS</b>
Tugas 10



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK TUGAS</b>
UAS.
<b>JUDUL TUGAS</b>
Kompilasi tugas dari 23-DP-SCPMK1011, 23-DP-SCPMK0921 & 23-DP-SCPMK-0911.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan membuat desain final berdasarkan metode proses desain yang telah dilakukan.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Presentasi.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Video dengan durasi maksimum 5 menit.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan membuat desain final berdasarkan metode proses desain yang telah dilakukan.
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
UAS.
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
The Design Method, SA Gregory, University of Birmingham. Product Design And Development, Karl T. Ulrich   Steven D. Eppinger.