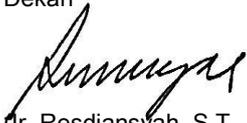


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 206 – SEMANTIKA DESAIN)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 2 Mei 2019
Mata Kuliah	: Semantika Desain	Kode MK	: PRO 206
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 4
Dosen Penyusun	:Pandu Purwandaru, S.Ds, M.Ds., Ph.D.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, a/n.  (Pandu Purwandaru)	Kaprodi  (Fitorio B. Leksono)	Dekan  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

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 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.		
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</p> <p>Norman D. (2004). Ekotional Design : Why We Love or Hate Everyday Things. Basic Book.</p>	
	Pendukung	
	<p>Krippendorff K. (2005). Semantic Turn : A New Foundation for Design. CRC : USA</p>	
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 Produk, 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 produk Pemahaman mengenai tujuan perkuliahan, struktur penilaian, dan jenis tugas 	<p>Kriteria: Pemahaman</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari dasar semantika produk 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Semantika Produk Pengaplikasian Semantika Produk pada Produk Keseharian 	-
2	<p>Mahasiswa mengenal dan memahami :</p> <ol style="list-style-type: none"> Persepsi dalam membentuk pola komunikasi dan eksplorasi model mental manusia dalam berinteraksi dengan objek Keterkaitan bahasa dalam proses pemakaian produk 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pola komunikasi dan eksplorasi model mental manusia agar dapat berinteraksi dengan objek Penguasaan dalam menerapkan keterkaitan bahasa dalam proses pemakaian produk 	<p>Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan bahasa dan pemakaian produk 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Proses pemakaian Desain Produk	-
3	<p>Mahasiswa mengenal dan memahami :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian, prinsip, dan aspek semiotika desain Jenis dan sistem tanda pada objek desain produk 	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai prinsip, jenis dan sistem tanda berkaitan dengan semiotika untuk diterapkan menjadi sebuah desain 	<p>Kriteria: Menguasai</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <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 dimensi semantika produk beserta penjelasan lanjut tentang konteks guna, bahasa, penciptaan dan ekologi	Menerapkan semantika 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 produk (1x50)	Teori penerapan semantika dalam desain produk	5
5	Mahasiswa mengenal dan memahami peran dan fungsi objek sebagai komunikator dan reflektor bahasa	Memahami pengertian, aspek, dan dimensi imej produk Mampu menerapkan imej produk ke suatu 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 imej produk (1x50)	Metode aplikasi imej terhadap sebuah desain produk	5
6	Mahasiswa mengenal dan memahami fase, proses pemaknaan objek, dan efisiensi kerja manusia, time and motion study, kekuatan dan ketahanan	Memahami dan menerapkan aspek dimensi dan sistematika informasi pada objek, termasuk peran faktor referensial dan konvensi budaya 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 desainer produk dalam membentuk dan menyampaikan makna	Menguasai proses eksplorasi gagasan desain melalui analisis respon inderawi	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 kualitas ekspresi dan representasi sebuah produk serta keterkaitannya dengan kognisi manusia	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai teori affordance dan tiga level proses kognisi objek : visceral, behavioral, reflektif 	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: pembahasan produk dengan visceral, behavioral, dan reflektif (1x50)	<ul style="list-style-type: none"> Desain dan emosi manusia, pendekatan visceral, behavioral, dan reflektif 	5
10	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep emosi pada sebuah objek serta kaitannya dengan aspek psikologis manusia sebagai usernya	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengaplikasikan konsep emosi Mampu menerapkan aspek psikologis manusia dalam proses mendesain produk 	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep emosi 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> Metode pengaplikasian konsep emosi ke dalam sebuah desain produk 	-
11	Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian, prinsip, dan analisa produk melalui penggunaan moodboard	Menguasai dalam penggunaan dan pembuatan moodboard sebagai metode eksplorasi gagasan desain dan kreasi desain produk	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan mood board	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : Presentasi analisa moodboard (2x50)	Metode analisa dan pembuatan mood board untuk desain produk	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)
			Penilaian presentasi berkaitan dengan produk dengan analisa moodboard			
12	Mahasiswa mengenal dan memahami pengertian dimensi dan representasi kesenangan/kepuasan dalam sebuah produk	Kemampuan dalam menerapkan hubungan antara dimensi pleasure dan experience, serta 3 model eksplorasi pengalaman dalam proses mendesain produk	Kriteria : Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan mood board	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Hubungan antara pleasure dan experience dalam mendesain sebuah produk	-
13	Mahasiswa mengenal dan memahami peran produk sebagai media 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 aspek cognitive, affective, behavioral produk Penilaian tugas analisa aspek cognitive, affective, dan behavioral	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : Analisa desain produk dibahas dari aspek cognitive, affective, dan behavioral (2x50)	Metode analisa aspek cognitive, affective, dan behavioral dalam konteks desain produk	5
14	Mahasiswa mengenal dan memahami identitas dan karakter sebuah produk	Menguasai dalam menganalisa visual brand recognition pada sebuah desain produk	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan visual brand recognition	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1 : Analisa kelompok terhadap visual brand recognition (2x50)	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)
			Tugas presentasi kelompok visual brand recognition			
15	Mahasiswa mengenal dan memahami imageboard sebagai tools dalam mengeksplorasi gagasan desain	Kemampuan dalam membuat dan menggunakan imageboard untuk mengeksplorasi gagasan desain dengan menggunakan upaya collecting, selecting, dan assembling kolase imej menjadi sebuah sumber gagasan desain yang dapat dijelaskan secara objektif	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian : Menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan imej desain	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	Metode eksplorasi gagasan desain melalui collecting, selecting, dan assembling kolase imej	-
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30