


**Dokumen Kurikulum 2013-2018**  
**Program Studi : Desain Produk**  
**Lampiran I**

**Fakultas : Seni Rupa dan Desain**  
**Institut Teknologi Bandung**

	<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan</b>	<b>Kode Dokumen</b>		<b>Total Halaman</b>
		<b>Kur2013-S1-DP</b>		[72]
	<b>Institut Teknologi Bandung</b>	<b>Versi</b>	[ <i>NomorVersi</i> ]	07 Juli 2013

**KURIKULUM ITB 2013-2018 – PROGRAM SARJANA**  
**Program Studi Desain Produk**  
**Fakultas Seni Rupa dan Desain**

**1. DP 2001 Desain Produk I**

Kode DP2001	Bobot SKS: 5	Semester: 3	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	Sifat: Wajib, Kuliah dan Studio
Nama Matakuliah	Desain Produk I <i>Industrial Design I</i>			
Silabus Ringkas	Perancangan produk industri dengan penekanan pada segi eksperimen bentuk terhadap fungsi sederhana dan eksplorasi estetika bahasa rupa <i>Industrial product design, with emphasis on the shape experimentation aspect on simple functions and exploration over the esthetics of visual language</i>			
Silabus Lengkap	Perancangan produk industri dengan penekanan pada segi eksperimen bentuk dan eksplorasi estetika bahasa rupa: semantik, semiotik, ekspresif, simbolik, dan fisiognomi. Obyek kajiannya meliputi benda produk, seperti: pegangan, alat genggam tangan, fasilitas duduk, kemasan, atau produk sejenis lainnya. <i>Industrial product design, with emphasis on the shape experimentation aspect and exploration over the esthetics of visual language: semantics, semiotics, expression, symbolic and physiognomy. Objects of interest including handle, handheld products, seating facilities, or other similar products.</i>			
Luaran (Outcome)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa paham sifat-sifat material terkait dengan struktur &amp; bentuk sebuah produk</li> <li>Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide suatu produk sederhana dengan pendekatan pada segi bentuk dan estetika bahasa rupa.</li> <li>Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan manusia dengan produk secara fisiognomi; fungsi dan komunikasi sederhana berhubungan dengan anggota tubuh dan informasi yang terkandung pada sebuah produk</li> </ol>			
Matakuliah Terkait	Matakuliah -1 : DP2102 Semantika Produk I		Bersamaan	
	Matakuliah -2 : DP2101 Material dan Proses		Bersamaan	
Kegiatan Penunjang	Studio dan Praktikum; praktek kerja olah bentuk pada berbagai material			
Pustaka	Lawson, Bryan. 1990. <i>How Designers Think</i> . Butterworth Architecture. (Pustaka utama/ alternatif/ pendukung)			
	Vihma, Susan (ed.). 1990. <i>Semantic Vision in Design</i> . UIAH-Helsinki. (Pustaka utama/ alternatif/ pendukung)			
	Wallschlaeger, Charles. 1992. <i>Basic Visual Concepts and Principles</i> . Brown Pub. (Pustaka utama/ alternatif/ pendukung)			
	Bevlin, Marjorie Elliot. 1994. <i>Design Through Discovery, An Introduction to Art and Design</i> . Wadsworth. USA (Pustaka utama/ alternatif/ pendukung)			
	Nugraha, Adhi, 2012. <i>Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context</i> . Aalto university publication series, Finland. (Pendukung)			
Panduan Penilaian	Belvin, Marjorie Elliot, 1994. <i>Design Through Discovery, An introduction to art and design</i> , 6th edition. Wadsworth, USA (Alternatif)			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jumlah kehadiran (10% dari 16 kali kehadiran); ekuivalensi dengan proses pembimbingan</li> <li>Tugas (75%); 3 tugas, @ 25%, terurai di dalamnya: bentuk 35%, informasi/komunikasi bentuk 35%, finishing (teknis modelling, kerapihan) 30%</li> <li>UTS dan UAS (15%); @ 7,5% berupa review/ portofolio dari tugas-tugas yang sudah dan sedang berjalan (skoring A, AB, B, BC, C, D dan E) [Termasuk jenis dan bentuk penilaian]</li> </ol>			
Catatan Tambahan				

**SAP DP 2001 Desain Produk I**

Mgg.	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Penjelasan wawasan Perkuliahan Slide	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan administrasi perkuliahan</li> <li>Penjelasan wawasan umum kuliah</li> <li>Penjelasan Tugas I : Eksploitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa paham target perkuliahan Desain Produk I</li> </ul>	Semua Buku

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 2 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

		material dan struktur • Penentuan Tema Proyek Tugas I	• <i>Mahasiswa paham target Tugas 1</i>	
2	Pemutaran Slide : pengarahan wawasan struktur material dan aplikasinya pada desain produk	• Eksploitasi sifat material batangan dan lembaran • Pemilihan dan penentuan judul proyek Tugas I • Eksperimen Tugas I (tugas individual)	• Mahasiswa memahami karakter material beserta aplikasinya • Mahasiswa dapat menyatakan tema tugas masing-masing	Design Through Discovery
3	Eksperimen Tugas I	• Aplikasi Eksperimen Tugas ke dalam produk sederhana • Presentasi Kecil	• Mahasiswa paham sifat & struktur aplikasinya terhadap tema tugas	
4	Pematangan Desain Produk	• Perbaikan-perbaikan detail sambungan dan shape • Presentasi Akhir Tugas I	• Mahasiswa mengerti & mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip struktur material	
5	Penjelasan Tugas II : Fisiognomi Penentuan Tema Proyek Tugas II	• Pemutaran slide : pengarahan kepada wawasan bentuk, fungsi, dan ergonomi • Pengerjaan Tugas : individu • Sketsa desain model sederhana	• Mahasiswa paham target Tugas 2 • Mahasiswa memahami wawasan bentuk, fungsi dan ergonomi • Mahasiswa mampu menterjemahkan ide dalam sketsa	<i>How Designers Think Transforming tradition</i>
6	Pengerjaan Tugas II (individu) :	• Eksperimen bentuk dengan bahan tanah liat, <i>styrofoam</i> atau <i>polyurethane</i> • Alternatif sketsa pengembangan desain • Presentasi awal Tugas II	• Mahasiswa paham mengenai dinamika bentuk sehubungan dengan fungsi, ergonomi dan aplikasinya terhadap tema tugas	Design Through Discovery
7	Pengerjaan Tugas II (individu)	• Perbaikan desain dan <i>Final Design</i> • Pembuatan model produk	• Mahasiswa mengerti & mampu mengaplikasikan dinamika bentuk terhadap produk	
8	Penyerahan Tugas II	• Presentasi Tugas II • Model akhir dan portofolio	• Mahasiswa mengerti dan mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip bentuk pada produk	
9	UTS	Essay dan perancangan produk dengan tema eksploitasi material/struktur atau fisiognomi	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep rancangan-rancangannya	
10	Penjelasan Tugas III	• Pemutaran slide : pemahaman kepada wawasan produk semantik, image, dan aspek-aspeknya. • Pemilihan tema produk Tugas III	• Mahasiswa paham target Tugas 3 • Mahasiswa memahami aplikasi ilmu semantika terhadap produk	<i>Semantic Vision in Design</i>
11	Penjelasan Tugas III	• Penentuan judul dan pembagian kelompok pembuatan <i>image chart</i> : Image tunggal, 2 arah dan 4 arah (tugas kelompok) • Presentasi <i>image chart</i>	• Mahasiswa paham fungsi semantika & imagechart pada produk • Mahasiswa dapat menyatakan tema produknya mengacu pada imagechart yang ditentukan	
12	Analisa Image Chart	• Aplikasi <i>image chart</i> ke dalam desain produk	• Mahasiswa mampu mengaplikasikan	<i>Basic Visual Concepts and</i>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• sketsa dan model sederhana</li> </ul>	imagechart pada produk	<i>Principles</i>
13	Pengerjaan Tugas III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan alternatif desain</li> <li>• Pembuatan alternatif model</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa paham fungsi eksplorasi bentuk melalui imagechart terhadap produk</li> </ul>	
14	Presentasi Tugas III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbaikan-perbaikan tugas</li> <li>• Pembuatan final desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mengerti mengenai fungsi semantika pada eksplorasi bentuk desain produk</li> </ul>	
15	Pembuatan portofolio Tugas III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelesaian Desain Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep rancangannya secara semantic</li> </ul>	
16	UAS	Presentasi Portofolio dan Produknya		

## 2 . DP2002 Desain Produk II

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2001	<b>Bobot sks:</b> 5	<b>Semester:</b> 4	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk II			
	Industrial Design II			
<b>Silabus Ringkas</b>	Perancangan produk industri dengan penekanan pada unsur kreativitas kerekayasaan dan prinsip sains untuk menghasilkan fungsi baru yang unik <i>Industrial product design, with emphasis on the engineering creativity and scientific principles to yield a unique and new functionality</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Perancangan produk industri dengan penekanan pada unsur kreativitas kerekayasaan dan prinsip sains untuk menghasilkan fungsi baru yang unik. Perluasan kajian dapat merupakan inovasi, modifikasi, inspirasi, improvisasi terhadap satu atau beberapa produk kreatif, seperti: mainan, peralatan rumah tangga, alat bantu pendidikan, perkakas keseharian, atau produk sejenis lainnya <i>Industrial product design, with emphasis on the engineering creativity and scientific principles to yield a unique and new functionality. Extension of course scope including innovation, modification, inspiration, improvement on single or several creative products such as toys, household appliances, educational daily tools or other similar products.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip dasar rekayasa dan mampu menerapkannya pada suatu produk sederhana yang menekankan pada fungsi mekanis tertentu.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 : DP 2001 Desain Produk I	Prerequisites		
	Matakuliah -2 : DP 2204 Prinsip Rekayasa Produk	Co-requisites		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Pengantar Teori Kerekayasaan (Mekanika dan Elektronika)			
<b>Pustaka</b>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.			
	Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) <i>Design-Pleasure or Responsibility ?</i> . The University of Art and Design-Helsinki.			
	Pugh, Stuart (1991) <i>Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering</i> . Addison-Wesley Pub. Ltd.			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (10%), Tugas Utama (2 buah, 40% @ 40%), UTS (5%), dan UAS (5%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>	Kuliah ini merupakan kegiatan studio dan praktikum			

## 2. SAP DP2002 Desain Produk II

Mg#	Topik	Sub Topik	Capain Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1.	Pengantar dan penjelasan ruang lingkup perkuliahan	Tahapan Proses Eksperimen Bahan dan Penjelasan Tugas	<i>Mahasiswa mengerti peraturan dan system perkuliahan</i>	
2.	Eksplorasi Sifat Bahan sesi I	Eksperimen Sifat Fisik Bahan Metodologi dan Tahapan Eksperimentasi Bahan	<i>Mahasiswa memahami karakteristik bahan dan cara pengolahannya</i>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.
3.	Eksplorasi Sifat Bahan sesi II	Eksperimen Pembentukan Bahan secara Mekanik	<i>Mahasiswa memahami karakteristik bahan dan cara pengolahannya</i>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.
4.	Pemanfaatan Sifat Bahan untuk Pengembangan Produk	Rekayasa Produk berdasarkan hasil Eksperimen bahan	<i>Mahasiswa cara pengolahan bahan dan mengerti bagaimana membangun sistem mekanika</i>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.
5.	Pembuatan Produk I sesi I	Pertimbangan Faktor-: Estetik, Ergonomik, dan Fungsi Praktis	<i>Mahasiswa mengerti tujuan dan fungsi dari hasil proses eksplorasi dan eksperimen material</i>	Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) <i>Design-Pleasure or Responsibility ?</i> . The University of Art and Design-Helsinki.
6.	Pembuatan Produk I sesi II	Pertimbangan Faktor-: Estetik, Ergonomik, dan Fungsi Praktis	<i>Mahasiswa mengerti tujuan dan fungsi dari hasil proses eksplorasi dan eksperimen material</i>	
7.	Pengantar Tugas II	Eksplorasi Gerak dan Perubahannya	<i>Mahasiswa mengerti tujuan dan beban kerja tugas kuliah kedua</i>	
8.	UTS			
9.	Rekayasa Gerak untuk menghasilkan fungsi tertentu; sesi I	Eksperimen Perubahan Gerak	<i>Mahasiswa memahami prinsip dasar gerak dan pengembangan fungsinya</i>	Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) <i>Design-Pleasure or Responsibility ?</i> . The University of Art and Design-Helsinki.
10.	Rekayasa Gerak untuk menghasilkan fungsi tertentu; sesi II	Eksperimen Perubahan Gerak	<i>Mahasiswa memahami prinsip dasar gerak dan pengembangan fungsinya</i>	
11.	Rekayasa Gerak untuk menghasilkan fungsi tertentu; sesi III	Eksperimen Perubahan Gerak Pemanfaatan Gerak Hasil Eksperimen untuk Sebuah Produk	<i>Mahasiswa mengerti peraturan dan system perkuliahan</i>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.
12.	Perancangan Produk Tugas II, sesi I	Pemanfaatan Perubahan Gerak untuk diaplikasikan pada sebuah Produk	<i>Mahasiswa mengerti proses perancangan melalui tahapan eksperimen bahan dan uji coba prototip</i>	
13.	Perancangan Produk Tugas II, sesi II	Pemanfaatan Perubahan Gerak untuk diaplikasikan pada sebuah Produk	<i>Mahasiswa mengerti proses perancangan melalui tahapan eksperimen bahan dan uji coba prototip</i>	
14.	Pembuatan Prototip	Pertimbangan Aspek-Aspek Desain Terkait	<i>Mahasiswa mengerti proses perancangan melalui tahapan eksperimen bahan dan uji coba prototip</i>	Greenwood, Douglas (1986) <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill.
15.	Pembuatan Prototip	Pertimbangan Aspek-Aspek Desain Terkait	<i>Mahasiswa mengerti dan mampu membuat prototip</i>	

16.	Pembuatan Prototip	Pertimbangan Aspek-Aspek Desain Terkait	Mahasiswa mengerti dan mampu membuat prototip	
17.	UAS	Presentasi dan Pengumpulan Tugas		

### 3. DP2105 Material dan Proses I

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2101	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 3	<b>KK/Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Material dan Proses I <i>Material and Process I</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai macam bahan, baik bahan alami maupun bahan hasil olahan dan komposit yang pada umumnya digunakan dalam berbagai produk yang dibuat di industri manufaktur <i>Silahkan isi dengan terjemahan ke bahasa inggris</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai macam bahan, baik bahan alam maupun bahan hasil olahan dan komposit yang pada umumnya digunakan dalam berbagai produk yang dibuat di industri manufaktur. Dikenalkan tentang berbagai aplikasi bahan pada suatu produk berdasarkan sifat-sifat fisik maupun mekanis. Dikenalkan pula berbagai cara pengolahan/pembentukan bahan melalui proses pemotongan, pengikisan, pengecoran, penempaan, pelapisan, dsb <i>Silahkan isi dengan terjemahan ke bahasa inggris</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa dapat memahami sifat bahan dan menerapkannya pada sebuah produk</li> <li>• Mahasiswa dapat memahami proses pengerjaan untuk tiap bahan dan menerapkannya pada sebuah produk.</li> <li>• Mahasiswa dapat melakukan analisis atas aspek efisiensi pemanfaatan bahan.</li> </ul>			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP2001 Desain Produk I	<i>Co-requisite</i>		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	-			
<b>Pustaka</b>	De Gramo. 1980. <i>Material and Process in Manufacturing</i> . Collier Mc Milan Cornish, E.H. 1987. <i>Materials and the Designer</i> . Cambridge University Press Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (10%), UTS (40%), dan UAS (50%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>	<i>Sifat: kuliah Teori</i>			

### 3. SAP DP2105 Material dan Proses I

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengenalan Mata Kuliah	<p>Introduksi perkuliahan (Deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</p> <p>Pengenalan bahan alam dan bahan hasil proses.</p>	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti</p> <p>Mahasiswa mengetahui bahan alami dan bahan hasil proses</p>	De Gramo. 1980. <i>Material and Process in Manufacturing</i> . Collier Mc Milan
2	Kayu	Jenis kayu dan sifat sifatnya	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai jenis	De Gramo. 1980. <i>Material and Process in Manufacturing</i> .

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 6 dari 80</b>
<p>Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.</p>		

		<i>Proses pengawetan kayu</i>	<i>kayu dan sifat fisiknya.dan proses pengawetan kayu sebelum digunakan</i>	Collier Mc Milan
3	<i>Proses pengerjaan kayu</i>	<i>Proses pengerjaan kayu mulai dari pemotongan, pembentukan, penghalusan</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai proses pekerjaan kayu mulai dari pemotongan sampai penghalusan.</i>	Cornish, E.H. 1987. <i>Materials and the Designer</i> . Cambridge University Press
4	<i>Rotan dan Bambu</i>	<i>Sifat rotan dan bambu Jenis rotan dan bambu Proses pengerjaan rotan dan bambu.</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai jenis rotan dan bambu yang ada dipasaran, serta proses pemanfaatannya pada produk..</i>	Cornish, E.H. 1987. <i>Materials and the Designer</i> . Cambridge University Press
5	<i>Finishing Kayu, Rotan dan Bambu</i>	<i>Bahan finishing kayu,rotan dan bambu. Proses finishing kayu, rotan dan bamboo dengan berbagai bahan finishing</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai jenis bahan finishing, dan proses terapannya pada kayu, rotan dan bambu.</i>	Cornish, E.H. 1987. <i>Materials and the Designer</i> . Cambridge University Press
6	<i>Keramik</i>	<i>Tanah liat sebagai bahan pembuat keramik. Proses pembuatan keramik gerabah dan keramik halus.</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai jenis keramik, dan proses pembuatannya serta contoh produk keramik.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
7	<i>Logam</i>	<i>Proses pembentukan logam, Jenis logam ferro dan non-ferro dan karakteristiknya</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang berbagai jenis logam dan teraopannya pada produk.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
8	<b>Mid Term (UTS)</b>			
9	<i>Proses pengerjaan Logam</i>	<i>Proses pengecoran Proses pemotongan Proses pembentukan Proses penyambungan</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami proses pekerjaan logam dari mulai pengecoran, sampai penyambungan.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
10	<i>Finishing logam</i>	<i>Pengecatan Pelapisan dengan logam lain Proses polishing Proses Electroplating</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami prosedur kerja dalam berbagai cara finishing logam.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
11	<i>Polimer</i>	<i>Plastik Thermoset Plastik Thermoplastic Karakteristik dari kedua jenis plastik</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai jenis plastic dan pemanfaatannya pada produk.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
12	<i>Plastik thermoset</i>	<i>Bahan dan proses pembentukan plastic thermoset</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai prosedur pembuatan produk dari plastic thermoset.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
13	<i>Plastik Thermoplast</i>	<i>Jenis plastic thermoplast. Proses pembentukan dengan Injection</i>	<i>Mahasiswa mengetahui, dan memahami proses pembentukan plastic thermoplast</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing

		<i>moulding, Vaccum forming dan blow moulding.</i>		
14	<i>Kayu Lapis</i>	<i>Jenis kayu lapis dan proses pembuatannya Karakteristik berbagai jenis kayu lapis.</i>	<i>Mahasiswa mengenal dan mengetahui, jenis kayu lapis yang ada dipasaran, dan proses pembentukannya serta pemanfaatannya pada produk.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
15	<i>Bahan komposit</i>	<i>Berbagai bahan komposit dan karakteristiknya serta terapannya pada produk</i>	<i>Mahasiswa mengetahui tentang bahan komposit dan karakteristiknya serta terapannya pada produk.</i>	Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, <i>Material Matters, New Materials in Design</i> : Black Dog Publishing
16	<b>Final Term (UAS)</b>			

#### 4. DP2103 Semantika Produk

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2103	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 3	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Semantika Produk			
	<i>Product Semantics</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah pengantar mengenai estetika produk, bahasa visual produk, dan proses terciptanya makna sebuah produk (hasil desain).			
	<i>Intoductory course on product's aesthetics, product visual language, and the creation of product's meaning.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah pengantar mengenai estetika produk, bahasa visual produk, dan proses terciptanya makna sebuah produk (hasil desain). Mahasiswa mempelajari landasan teoritikal dan metodologis terkait proses interaksi manusia (sebagai pengguna) dengan obyek dan fenomena dibalik terjadinya proses pemaknaan obyek, baik dalam konteks pakai maupun dalam konteks konsumsi.			
	<i>Intoductory course on product's aesthetics, product visual language, and the creation of product's meaning. Students learn fundamental theories on human-object interaction and the underlying phenomena for the semantic of object, both on the context of use and/or context of consumption</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi dan mendeskripsikan latar belakang historikal, pengertian, dan dimensi kajian Semantika Produk.</li> <li>• Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan makna sebuah produk hasil desain baik dalam konteks pakai maupun dalam konteks konsumsi.</li> <li>• Mahasiswa mampu menganalisa dan menerapkan pengetahuan mengenai transformasi pemaknaan obyek pada proses perancangan produk.</li> </ul>			
<b>Matakuliah Terkait</b>	<i>DP 2001 Desain Produk I</i>	<i>Co-requisite</i>		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	-			
<b>Pustaka</b>	<i>Pustaka utama</i>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krippendorff, Klaus. 2005. <i>The Semantic Turn</i>. USA: CRC Press</li> <li>• Boradkar, Prasad. 2010. <i>Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects</i>. UK: Berg Publishers.</li> </ul>			
	<i>Pustaka pendukung</i>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Norman, Donald A. 2004. <i>Emotional Design: Why we love or hate everyday things</i>. New York: Basic Books</li> <li>• Vihma, Susan (ed). 2003. <i>Semantic and Aesthetic Functions in Design. Report of workshop and three papers of the 2nd Nordcode Seminar, UIAH Helsinki: Finland</i></li> <li>• Syarief, Achmad. 2011. <i>Catatan Perkuliahan DP2201 Semantika Produk II</i>. Penerbit ITB.</li> <li>• McDonagh Philip, Deana. 2002. <i>Visual product evaluation: exploring users' emotional relationships with products. Applied Ergonomics, Vol33 (3), May 2002, pp. 231-240</i></li> <li>• Karjalainen, Toni M. 2007. <i>It looks like a Toyota: Educational approaches to designing</i></li> </ul>			

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 8 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.



	<i>for visual brand recognition. International Journal of Design Vol 1 (1), pp. 67-81.</i>
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (5%), Tugas (2 buah, @20%) 40%, UTS (25%), dan UAS (30%)
<b>Catatan Tambahan</b>	

#### 4. SAP DP2103 Semantika Produk

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Course Introduction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Introduksi perkuliahan (Deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti	
2	Memahami Desain: Persepsi dan Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Definisi Desain</i></li> <li>• <i>Konteks persepsi dan komunikasi pada obyek hasil desain</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian desain serta kaitannya dengan terbentuknya model mental manusia saat berinteraksi dengan obyek hasil desain	Boradkar (2011): Ch I Norman (2005): Part 1
3	Sistem Tanda dan Pemaknaan pada Obyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Definisi semantika produk</i></li> <li>• <i>Fungsi dan dimensi kajian semantika produk</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami latar belakang teoritikal, fungsi, dan dimensi kajian semantika produk	Krippendorff (2005): Ch I Boradkar (2011): Ch VIII
4	Interaksi Manusia-Obyek dalam Proses Pemaknaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Human-centered Design</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep Human-centered design sebagai landasan aplikatif kajian semantika produk	Krippendorff (2005): Ch II Norman (2005): Part 1
5	Bahasa Visual Obyek I	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Makna Obyek dalam konteks Guna</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep makna obyek yang didasarkan pada fungsi operasional dan utilitas.	Krippendorff (2005): Ch III
6	Bahasa Visual Obyek II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Makna Obyek dalam konteks Bahasa</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep makna obyek yang didasarkan pada fungsi simbolik obyek sebagai 'medium' komunikasi bahasa.	Krippendorff (2005): Ch IV
7	Bahasa Visual Obyek III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Makna Obyek dalam konteks Ekologi dan Penciptaan</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep makna obyek yang didasarkan pada proses penciptaan dan ekosistem obyek.	Krippendorff (2005): Ch V & VI
8	<b>Mid Term (UTS)</b>			
9	Mood Board: Citra dan Karakterisasi Obyek I	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pengertian, Fungsi, dan Prosedur Aplikasi</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami penggunaan mood-board sebagai medium komunikasi citra melalui imej visual	A Syarieff (2011): Diktat Kuliah
10	Mood Board: Citra dan Karakterisasi Obyek II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Praktika koleksi, seleksi, identifikasi, dan komposisi kolase imej visual</i></li> </ul>	Mahasiswa mampu melakukan analisis citra dan karakter obyek serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam bentuk kolase imej visual (mood board)	A Syarieff (2011): Diktat Kuliah

			<i>T1: Mahasiswa (secara berkelompok) mengaplikasikan pengetahuan yg telah dipelajari untuk membuat mood-board atas sebuah citra/karakter obyek berkaitan dengan tugas perancangan yang diberikan pada Desain Produk I.</i>	
11	<i>Ekspresi dan Representasi Simbolik pada Obyek I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep affordance dan nilai (values) pada Obyek</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep affordance (natural maupun artifisial) serta kaitannya dengan representasi nilai pada obyek</i>	<i>Boradkar (2011): Ch II Norman (2005): Part 1</i>
12	<i>Ekspresi dan Representasi Simbolik pada Obyek II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi estetik, emosi, dan munculnya obsesi kepemilikan Obyek</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami relasi antara aspek estetik (beauty), emosi (pleasure), dan obsesi kepemilikan (fetishism) atas obyek</i>	<i>Boradkar (2011); Ch V &amp; IX Norman (2005): Part 2</i>
13	<i>Representasi Kualitas Obyek: Product Positioning I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur identifikasi posisi produk menggunakan Visual Product Evaluation (VPE)</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui, memahami, serta mampu menjelaskan fungsi dan prosedur identifikasi persepsi, pengalaman, dan preferensi konsumen untuk menentukan product-positioning sebuah obyek.</i>	<i>A Syarief (2011): Diktat Kuliah McDonagh Philip (2002): hal 231–240</i>
14	<i>Representasi Kualitas Obyek: Product Positioning II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktika identifikasi posisi produk menggunakan VPE</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu melakukan analisis aspek persepsi, pengalaman, serta preferensi konsumen untuk menentukan posisi dan representasi kualitas obyek dibandingkan dengan produk sejenis.</i>	<i>A Syarief (2011): Diktat Kuliah McDonagh Philip (2002): hal 231–240</i>
15	<i>Representasi Identitas Obyek: Visual-Recognition</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi identitas dan fitur eksplisit (features)</li> <li>• Dimensi identitas dan fitur implisit (reputation)</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui, memahami serta mampu menjelaskan perbedaan kualitas obyek berdasar identifikasi atas aspek eksplisit dan implisit yang muncul pada obyek.</i>	<i>Karjalainen (2005): Hal 67-81 A Syarief (2011): Diktat Kuliah</i>
16	<b>Final Term (UAS)</b>			

## 5. DP2107 Teknik Presentasi

<b>Kode Matakuliah:</b> <i>DP 2107</i>	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 3	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Teknik Presentasi			
	<i>Presentation Technique</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Pengenalan dan penguasaan dasar-dasar teknik pembuatan gambar dan model 3D untuk kebutuhan presentasi.			
	<i>Introduction and practice of drawing and modelling basics for presentation purposes.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Pengenalan dan penguasaan dasar-dasar teknik pembuatan gambar dan model tiga dimensi untuk kebutuhan presentasi, serta dikenalkan tentang berbagai jenis media gambar (soft pastel, air brush, spidol, pensil warna, cat poster, dsb) dan aplikasi berbagai alternatif material (clay model, plastik maket, rigid foam, dsb) yang dapat digunakan untuk keperluan pembuatan model dengan ukuran yang disesuaikan hingga finishing-			

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 10 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

	nya.	
	<i>Introduction and practice of drawing techniques and three dimensional model for presentation purposes. Familiarisation of drawing medias (Soft pastel, airbrush, markers, colour pencil, poster paint etc) and application of alternative materials (Clay, Plastic, Foam, etc) that can be used for model making with appropriate scale and finishing.</i>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa memiliki kemampun dasar teknis visualisasi baik 2D berupa gambar-gambar presentasi atau 3D prototip atau model dari suatu benda yang dirancangnya.	
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 2001 Desain Produk I	Co requisite
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Praktikum	
<b>Pustaka</b>	Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 (Pustaka Utama)	
	Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic-Synder, Basic Visual Concepts and Principles, Mc Graw Hill, 1992 (Pustaka Utama)	
	Dick Powel and Patricia Monahan, Advance Marker Technique, macdonald illustrated book, 1987 (pustaka pendukung)	
	Eissen Koss and Steur Roselien, <i>Sketching : Drawing techniques for product designers</i> , BIS Publishers, 2007 (pendukung)	
	Eissen Koss and Steur Roselien, <i>Sketching : The Basics</i> , BIS Publishers, 2011 (pendukung)	
	Bramston David, <i>Basic Product Design : Material Thoughts</i> , AVA Publishing SA, 2009 (pendukung)	
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Absensi 10%, tugas-tugas 20%, UTS 20%, UAS 30%, Proyek akhir 20%</i>	
<b>Catatan Tambahan</b>		

### 5. SAP DP2107 Teknik Presentasi

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Pendahuluan, penjelasan lingkup perkuliahan, dan tujuan perkuliahan</i>	<i>Penjelasan mengenai perkuliahan yang akan dilakukan Penjelasan perbedaan presentasi 2D dan 3D Hubungan mata kuliah ini dengan mata kuliah lainnya</i>	<i>Mahasiswa dapat memahami lingkup perkuliahan dan tujuan perkuliahan dihubungkan dengan perkuliahan lainnya di desain produk</i>	Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 hal 15 – 22 Eissen Koss and Steur Roselien, <i>Sketching : The Basics</i> , BIS Publishers, 2011
2	<i>Sketas Desain 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Penjelasan aneka alat gambar dan teknik penggunaannya.</li> <li>•Aplikasi alat gambar melalui sketsa</li> <li>•latihan dengan model gambar skala kecil hingga sedang (handphone, handtools, furniture, dll)</li> <li>•sudut pandang dalam menggambar objek</li> </ul>	<i>Mahasiswa dapat memahami aneka jenis alat gambar dan fungsi serta efek yang ditimbulkannya, dan mahaiswa dapat menggambar dketsa benda-benda kecil hingga sedang dengan benar</i>	Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 hal 72-89 Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic-Synder, Basic Visual Concepts and Principles, Mc Graw Hill, 1992 hal 58-77
3	<i>Sketsa Desain 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• latihan dengan model gambar skala besar (mobil,</li> </ul>	<i>Mahasiswa dapat menggambar sketsa benda-benda besar dengan benar</i>	<i>Charles Wallschlaeger &amp; Cynthia Busic-Synder, Basic Visual Concepts</i>

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**

**Kur2013-{Desain Produk}**

**Halaman 11 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

		gedung, dll) •sudut pandang dalam menggambar objek besar		and Principles, Mc Graw Hill, 1992 hal 58-77
4	Gambar aksonometri dan perspektif	•gambar aksonometri produk Gambar perspektif	Mahasiswa memahami cara gambar aknonometri dan perspektif dan faham peruntukan nya	
5	Gambar teknik	•Pemindahan gambar sketsa menjadi gambar teknik •notasi dan ukuran dalam gambar teknik	Mahasiswa dapat menggambar teknik dengan notasi ukuran yang sesuai dengan aturan	
6	Rendering 1	•Penentuan cahaya •Latihan pewarnaan dengan berbagai alat gambar dengan objek box	Mahasiswa dapat memahami cahaya yang jatuh ke produk serta efeknya Mahasiswa memahami gelap terang	Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 hal 48-50 Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic-Synder, Basic Visual Concepts and Principles, Mc Graw Hill, 1992 hal 244-275 Eissen Koss and Steur Roselien, Sketching : The Basics, BIS Publishers, 2011
7	Rendering 2	•latihan dengan objek kecil dan sedang •Latihan dengan objek besar •Background	Mahasiswa dapat membuat rendering dengan baik	Dick Powel and Patricia Monahan, Advance Marker Technique, macdonald illustrated book, 1987 Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 hal 137-141 Eissen Koss and Steur Roselien, Sketching : Drawing techniques for product designers, BIS Publishers, 2007
8	UTS			
9	Persiapan modelling 3D dan langkah-langkah membuat 3D model	•langkah-lagkah pembuatan model 3D •Pembuatan gambar produksi model •membagi elemen-elemen model dan perencanaan material yang akan digunakan •penentuan struktur	Mahasiswa memahami langkah-langkah dalam membuat model 3D serta material yang tepat dalam membuat model 3D	Bramston David, Basic Product Design : Material Thoughts, AVA Publishing SA, 2009
10	Paraktikum 1	•Membuat model produk tertentu (sebaiknya sesuai dengan yang di render)	Mahasiswa dapat membuat model 3D dengan lagkah yang benar, serta dapat membagi produk menjadi part-part yang memudahkan pembuatan model	
11	Praktikum 2	Asistensi	Mahasiswa dapat membuat model 3D dengan lagkah	

			yang benar, serta dapat membagi produk menjadi part-part yang memudahkan pembuatan model	
12	Praktikum 3	Asistensi	Mahasiswa dapat membuat model 3D dengan langkah yang benar, serta dapat membagi produk menjadi part-part yang memudahkan pembuatan model	
13	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Penjelasan aneka teknik finishing</li> <li>•Aplikasi finishing pada model 3D</li> </ul>	Mahasiswa dapat melakukan finishing dengan teknik finishing yang tepat untuk model yang dibuatnya	
14	Fotografi model	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Persiapan kamera dan backdrop serta pencahayaan</li> <li>•Aplikasi pemotretan model</li> </ul>	Mahasiswa memahami teknik fotografi model, Teknik pencahayaan dan depth-of-field makro photography.	
15	Penyusunan portofolio	Penyusunan proses mulai dari sketsa hingga foto model 3D dalam bentuk presentasi	Mahasiswa dapat menyusun portofolio dengan presentasi yang informatif	
16	UAS			

## 6. DP 2206 Material dan Proses II

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2206	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 4	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Material dan Proses II			
	<i>Material and Process II</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kegiatan praktikum di bengkel kerja dalam membuat suatu produk dengan bahan utama kayu, bamboo dan rotan berdasarkan pedoman gambar kerja yang telah dibuat sebelumnya			
	<i>Practical session in a workshop to create a product made from solid wood, bamboo, and rattan material based on technical drawing previously prepared</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kegiatan praktikum di bengkel kerja dalam membuat suatu produk dengan bahan utama kayu solid berdasarkan pedoman gambar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Dikenalkan tentang berbagai jenis mesin/alat kerja manual maupun semi masinal dan tata cara penggunaannya, alat dan sarana keselamatan kerja, karakteristik bahan dan berbagai sistem sambungan/konstruksinya serta berbagai teknik finishing			
	<i>Practical session in a workshop to create a product made from solid wood material based on technical drawing previously prepared. Also introduced in this course various types of manual or semi-mechanical machines and tools, characteristics of material, types of joins and constructions, and finishing techniques</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa memiliki kemampuan untuk dapat bekerja secara mandiri di suatu bengkel kerja menggunakan berbagai mesin dan alat kerja baik manual maupun masinal/semi masinal.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP2104 Gambar Teknik (Prerequisites)	Pre requisite		
	Teknik Presentasi	Co requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Praktikum			
<b>Pustaka</b>	Ernest Joyce, The Technique of Furniture Making, B.T. Batsford Limited (Pustaka Utama)			
<b>Panduan Penilaian</b>	Absensi 10%, tugas-tugas 20%, UTS 20%, UAS 30%, Proyek akhir 20%			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 13 dari 80</b>	
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

## 6. SAP DP 2206 Material dan Proses II

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pendahuluan, penjelasan lingkup perkuliahan, dan tujuan perkuliahan	Penjelasan mengenai perkuliahan hubungannya dengan perkuliahan lain di desain produk	Mahasiswa dapat memahami lingkup perkuliahan dan tujuan perkuliahan dihubungkan dengan perkuliahan lainnya di desain produk	
2	Pengenalan sifat bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Sifat fisik kayu</li> <li>•Sifat fisik rotan dan bambu</li> <li>•Pengeringan dan pengawetan kayu, rotan dan bambu</li> <li>•Jenis kayu, bambu dan rotan serta aplikasinya</li> <li>•Bahan pembantu</li> </ul>	Mahasiswa dapat memahami sifa-sifat berbagai jenis fisik kayu, rotan dan bambu serta memahami aplikasi peruntukan dari jenis-jenis material tersebut	Ernest Joyce, <i>The Technique of Furniture Making</i> , B.T. Batsford Limited hal 92-125
3	Sistem Sambungan dan Konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fungsi sambungan dan konstruksi</li> <li>•Jenis Konstruksi</li> <li>•Aplikasi pada produk</li> <li>•Modifikasi sistem sambungan</li> </ul>	Mahasiswa dapat memahami jenis-jenis sambungan kayu, bambu dan rotan dasar serta peruntukannya	Ernest Joyce, <i>The Technique of Furniture Making</i> , B.T. Batsford Limited hal 173-210
4	Alat dan Sistem Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jenis alat kerja dan kegunaannya</li> <li>•Sistem masinal dan semi masinal</li> </ul>	Mahasiswa dapat mengetahui jenis-jenis peralatan kayu dan fungsinya baik yang masinal ataupun yang manual	Ernest Joyce, <i>The Technique of Furniture Making</i> , B.T. Batsford Limited hal 16-68
5	Proses Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lay out bengkel kerja kayu</li> <li>•Proses produksi</li> <li>•Efektivitas kerja</li> </ul>	Mahasiswa dapat memahami urutan proses dalam memproduksi produk kayu, alurnya serta efektivitasnya	
6	Persiapan Praktik Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Perlengkapan dan alat keselamatan kerja</li> <li>•Tata cara dan sikap kerja</li> <li>•Alur kerja</li> <li>•Pembuatan Gambar Kerja: penentuan tema/jenis produk, ukuran dan media gambar kerja, jenis gambar, studi konstruksi, dan sketsa gambar kerja.</li> </ul>	Mahasiswa memahami persiapan yang harus dilakukan sebelum menggunakan mesin-mesin proses kayu, dan memahami cara kerja dan sikap kerja agar tidak terjadi kecelakaan kerja	Ernest Joyce, <i>The Technique of Furniture Making</i> , B.T. Batsford Limited
7	Pembuatan Gambar Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kelayakan teknis gambar kerja</li> <li>•Sistem sambungan dan konstruksi</li> </ul>	Mahasiswa memahami hubungan gambar teknik dengan proses pengaplikasian gambar kerja pada proses pembuatannya	Ernest Joyce, <i>The Technique of Furniture Making</i> , B.T. Batsford Limited hal 70-90
8	UTS			
9	Persiapan Bahan dan Asistensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kelayakan teknis gambar kerja</li> </ul>	Mahasiswa memahami proses pembuatan dari	

	<i>Gambar Kerja</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Sistem sambungan dan konstruksi</li> <li>•Inventarisasi bahan</li> <li>•Persiapan bahan</li> </ul>	<i>persiapan gambar hingga persiapan peralatan yang akan digunakan</i>	
10	<i>Praktikum 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Menyiapkan alat kerja dan bahan</li> <li>•Cara Penggunaan dan pemilihan alat kerja yang tepat</li> <li>•Pengukuran dan pemarkaan bahan berdasarkan gambar kerja</li> </ul>	<i>Mahasiswa memahami cara kerja peralatan dan perawatannya</i>	
11	<i>Praktikum 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Penentuan urutan kerja</li> <li>•Penyerutan, Pembelahan, Pemotongan, dsb.</li> <li>•Pembuatan profil dan bentuk tertentu</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan mempraktekan penggunaan peralatan persiapan bahan seperti mesin serut, mesin potong, dan mesin profil</i>	
12	<i>Praktikum 3</i>	<i>Idem</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan mempraktekan penggunaan peralatan persiapan bahan seperti mesin serut, mesin potong, dan mesin profil</i>	
13	<i>Praktikum 4</i>	<i>Idem</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan mempraktekan penggunaan peralatan persiapan bahan seperti mesin serut, mesin potong, dan mesin profil</i>	
14	<i>Praktikum 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Penyiapan bahan pembantu</li> <li>•Inventarisasi</li> <li>•Perakitan komponen</li> </ul>	<i>Produk hasil praktikum dapat di rakit dengan tepat</i>	
15	<i>Finishing</i>	<i>Pengenalan berbagai teknik finishing</i>	<i>Mahasiswa dapat melakukan finishing kayu dengan baik</i>	
16	<i>UAS</i>			

## 7. DP 2109 Ergonomi Desain

<b>Kode Mata Kuliah:</b> <i>DP2109</i>	<b>Bobot SKS:</b> 3	<b>Semester:</b> 5	<b>KK/ Unit Penanggung Jawab:</b> <i>Manusia dan Desain Produk Industri</i>	<b>Sifat:</b> <i>Wajib</i>
<b>Nama Matakuliah</b>	<i>Ergonomi Desain</i>			
	<i>Design Ergonomics</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	<i>Pengenalan dan pemahaman prinsip dasar ilmu, riset ergonomi, standarisasi dan tren perkembangan ergonomi yang berkaitan dengan permasalahan pengembangan desain produk di Indonesia</i>			
	<i>Recognition and understanding the basic principles of the science, research, standardization and development trend of ergonomomy related to the product design development in Indonesia</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	<i>Pengenalan ilmu, riset, dan standarisasi ergonomi terkait permasalahan desain. Pemahaman mengenai penerapan standar antropometri (ukuran tubuh manusia, persentil, jangkauan, posisi) dan pertimbangan ergonomi pada proses perancangan (faktor keamanan, kenyamanan, kesehatan, komunikasi, kemudahan, optimasi kerja). Dilanjutkan dengan penjelasan aspek usability dalam pengembangan desain produk. Pada bagian akhir perkuliahan mahasiswa dikenalkan beberapa metode uji</i>			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 15 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

	<p><i>ergonomi pada berbagai kasus produk, bidang kerja, dan ruang kerja. Diakhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu: 1) menyadari pentingnya ergonomi dalam desain, 2) mengetahui aspek-aspek ergonomi yang utama dalam mengembangkan desain; dan 3) mengaplikasikan prinsip-prinsip ergonomi dalam proses desain.</i></p>	
	<p><i>Introduction of the science, research and standardization of ergonomic related to design problems. Understand the application of anthropometric standards (human body measurements, percentile, reach, position) and ergonomic consideration on design process (safety factor, comfort, health, communication, operability, and work optimization). Followed by explanations about the usability aspects in product design development. At the final session the students introduced about several ergonomic test methods applied to various product cases, working areas and working spaces. At the end of the course, the students expected to be able to: 1) understand the importance of ergonomic in design, 2) understand the main aspects of ergonomic in design; and 3) apply the principles of ergonomic in the design process.</i></p>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<p><i>Dari kuliah ini mahasiswa memahami prinsip-prinsip dasar ergonomi (keamanan dan kenyamanan), kelayakan ergonomi dan mampu mengaplikasikannya pada suatu rancangan produk.</i></p>	
<b>Matakuliah Terkait</b>	<i>DP 3105 Desain dan Faktor Manusia</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 3106 Desain Sarana Duduk</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 2001 Desain Produk I</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 2002 Desain Produk II</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 3001 Desain Produk III</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 3002 Desain Produk IV</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 4003 Desain Produk V</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 4005 Portfolio Desain Produk</i>	<i>Co –requisite</i>
	<i>DP 4094 Tugas Akhir Desain Produk</i>	<i>Co –requisite</i>
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<p><i>Praktikum (tugas kelompok) pengujian aspek ergonomi pada beberapa desain produk yang ditentukan.</i></p>	
<b>Pustaka</b>	<p><i>1. Vicki Ahlstrom and Kelly Longo, editor, The Human Factors Design Standard, FAA Human Factors Group, USA, 2003. (Pustaka utama)</i></p>	
	<p><i>2. Waldemar Karwowski, editor, International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Volume I, Taylor &amp; Francis, London, 2001. (Pustaka utama)</i></p>	
	<p><i>3. Jefferey Rubin, Dana Chisnell, Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, Second Edition, Wiley Publishing, Inc., 2008. (Pustaka utama)</i></p>	
	<p><i>4. Students in the Master of Technical and Scientific Communication Program, Usability Testing: Developing Useful and Usable Products, White Paper, Miami University of Ohio, 2004. (Pustaka pendukung)</i></p>	
	<p><i>5. Kees Overbeeke, et.al., Beauty In Usability: Forget About Ease Of Use!, Department of Industrial Design, White Paper, Delft University of Technology The Netherlands, 2000. (Pustaka alternatif)</i></p>	
<b>Panduan Penilaian</b>	<p><i>Kehadiran : 10 % Tugas Individu : 20 % Tugas Kelompok : 20 % Ujian Tengah Semester : 20 % Ujian Akhir Semester : 30 %</i></p>	
<b>Catatan Tambahan</b>	<p><i>Kuliah ini bersifat praktikum</i></p>	



## 7. SAP DP 2109 Ergonomi Desain

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1.	Pengantar ergonomi dan desain	Faktor manusia dan sistem	Mahasiswa mengetahui dan memahami faktor manusia dan sistem dalam konteks: A. Definisi ergonomi B. Fungsi & cakupan ergonomi C. Aspek historis D. Sistem manusia-peralatan kerja	International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Part 1 General Ergonomics - Cognitive engineering, hal. 22 - Cultural ergonomics, hal. 31 - Fundamental concepts of human factors, hal. 68 - History of human factors in United States hal. 73 - Human factors, politics and power hal. 94 - An outline of ergonomics, or the science of work based upon the truths drawn from the science of nature hal. 129
2.	Sistem kerja dan kontrol pada manusia	1. Fisiologi kerja	Mahasiswa mengetahui dan memahami fisiologi kerja dalam konteks: A. Otot: aktivitas anaerob/ bio mekanik, aktivitas aerob/faal /fisiologi, antropometri, metabolisme basal B. Paru-paru C. Jantung dan aliran darah	The Human Factors Design Standard, Bab14. Anthropometry and biomechanics 14.1 General application of anthropometric and biomechanics data 14.2 Anthropometric variability factors 14.3 Anthropometric and biomechanics data  International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Part 2 Human Characteristics - Anthropometric terms, hal 197 - Anthropometry, hal 198 - Human muscle, hal 255
3.		2. Beban kerja fisik	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep beban kerja fisik dalam konteks: A. Efisiensi kerja B. Konsumsi energi dan faktor- faktor yang mempengaruhinya, seperti: • Metoda kerja • Posisi / postur tubuh saat bekerja • Tingkat kerja • Desain peralatan kerja C. Kekuatan (strength ) dan ketahanan (endurance ) kekuatan: statis; dinamis; sex; fisik; usia	The Human Factors Design Standard, Bab 14. Anthropometry and biomechanics 14.4 Reach 14.5 Human strength and handling capacity  International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Part 2 Human Characteristics - Gesture-based control , hal 237 Part 3 Performance Related Factors - Activity , hal 355
4.	Metodologi riset ergonomi dalam desain	• Jenis riset ergonomi	Mahasiswa mengetahui dan memahami: A. Riset laboratorium B. Riset lapangan	The Human Factors Design Standard, Bab 2. General design requirement 2.1 Basic design elements 2.4 Standardization 2.5 Safety
		• Variabel dan sampling ergonomi	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep variabel dan sampling ergonomi dalam hal: A. Kriteria dan stratifikasi variabel B. Penentuan sampling	International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Part 3 Performance Related Factors - Human control of the behavioral environment , hal 454 - Physical demands of work , hal 526 - Psychophysical risk assessment in manual handling, hal 536 - Rating scales for perceived physical
5.		• Sistem pengumpulan data ergonomi	Mahasiswa mengetahui dan memahami sistem pengumpulan data ergonomi dalam konteks: A. Pengukuran tubuh manusia	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Analisa data ergonomi</li> </ul>	<p>B. Pengukuran gerak</p> <p>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip analisa data ergonomi dalam konteks:</p> <p>A. Validitas</p> <p>B. Metoda statistik</p> <p>C. Persentil</p>	<p>effort and exertion, hal 538</p> <p>Part 6 Workplace and Equipment Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anthropometry for design , hal 875</li> <li>Ergonomic product design, hal 906</li> <li>Evaluation of work chairs, hal 921</li> </ul> <p>Part 12 Methods and Techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Survey design, hal 1899</li> <li>A survey of ergonomics methods, hal 1903</li> </ul>
6.	Survey ergonomi desain 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Studi kasus otomotif</li> <li>Studi kasus produk elektronik</li> <li>Studi kasus alat kerja</li> </ul>	Mengukur capaian spesifik pemahaman mahasiswa pada proses riset ergonomi dari sisi fungsi fisik pengguna produk yang menjadi studi kasus	<p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <p>Part 12 Methods and Techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activity and other sampling methods, hal 1735</li> <li>Basic ergonomics checklists, hal 1747</li> </ul>
7.	UTS			
8.	Kontrol manusia terhadap sistem	Kontrol dan tracking	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip kontrol dan tracking dalam konteks:</p> <p>A. Fungsi kontrol</p> <p>B. Kompatibilitas spasial</p> <p>C. Kompatibilitas gerak</p> <p>D. Kontrol alur kerja (tracking )</p>	<p>The Human Factors Design Standard, Bab 6. Controls and visual indicators</p> <p>6.1 Controls</p> <p>6.2 Visual indicators</p> <p>6.3 Visual indicator-control integration</p>
9.	Perangkat dan sistem kontrol	Faktor-faktor dalam mendesain kontrol	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami faktor-faktor dalam mendesain kontrol dalam konteks:</p> <p>A. Desain dengan pengontrolan tangan</p> <p>B. Desain dengan pengontrolan kaki</p>	<p>The Human Factors Design Standard, Bab 6. Controls and visual indicators</p> <p>6.1 Controls</p> <p>6.2 Visual indicators</p> <p>6.3 Visual indicator-control integration</p>
10.	Ergonomi berdasarkan perspektif pengguna	Modus penggunaan produk	Mahasiswa mengetahui dan memahami aspek- aspek dari “usability”	<p>Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, Part One Usability Testing: An Overview</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Chapter 1 What Makes Something Usable?</li> </ul> <p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <p>Part 9 Work Design and Organization,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Usability and product design, hal 1426</li> <li>Quality of life and usability engineering, hal 1317</li> </ul> <p>Usability Testing: Developing Useful and Usable Products,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Defining Usability</li> </ul>
11.	“Usability” dan dampaknya pada pengguna	Sisi intangible dari “usability”	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami sisi intangible dari “usability” dalam konteks:</p> <p>A. User’s satisfaction</p> <p>B. User’s delight</p> <p>C. Likeability: User’s satisfaction versus user’s delight</p>	<p>Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests Part One Usability Testing: An Overview</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Chapter 2 What Is Usability Testing?</li> <li>Chapter 3 When Should You Test?</li> </ul> <p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <p>Part 3 Performance Related Factors</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comfort-discomfort phase change, hal 399</li> </ul> <p>Part 9 Work Design and Organization,</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- User-centred design: needs analysis, hal 1433</li> </ul> <p>Beauty In Usability: Forget About Ease Of Use!, White paper.</p>
12.	"Usability" untuk produk	Mengukur aspek "usability"	Mahasiswa mengetahui dan memahami cara ukur "usability" dalam konteks: <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Usability sebagai pendekatan desain</li> <li>B. Usability sebagai atribut produk</li> <li>C. Usability sebagai alat ukur</li> <li>D. Ukuran subyektif usability</li> <li>E. Usability dan emosi</li> </ul>	<p>Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests Part Two The Process for Conducting a Test</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chapter 5 Develop the Test Plan</li> </ul> <p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Part 9 Work Design and Organization</li> <li>- Kansei engineering and Kansei evaluation, hal 1254</li> <li>- Participatory ergonomics – a Scandinavian approach, hal 1287</li> <li>- Quality of life and usability engineering, hal 1317</li> </ul> <p>Usability Testing: Developing Useful and Usable Products,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Defining Usability</li> </ul>
		Metoda riset dan pengembangan "usability"	Mahasiswa mengetahui dan memahami metoda riset dan pengembangan "usability" dalam konteks: <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Pendekatan desain yang informatif</li> <li>B. Teori desain dari usability</li> <li>C. Mengembangkan usability suatu produk</li> <li>D. Usability dan inovasi desain produk</li> </ul>	<p>Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests Part Two The Process for Conducting a Test</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chapter 8 Prepare Test Materials</li> </ul> <p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Part 11 Social and Economic Impact of the System</li> <li>- Ergonomics and quality of life, hal 167</li> <li>- Socially centered design, hal 1712</li> </ul> <p>Usability Testing: Developing Useful and Usable Products,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducing Usability Testing</li> </ul>
13.	Survey ergonomi desain 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi kasus otomotif</li> <li>• Studi kasus produk elektronik</li> <li>• Studi kasus alat kerja</li> </ul>	Mengukur capaian spesifik pemahaman mahasiswa pada proses riset ergonomi dari sisi fungsi fisik dan juga psikis pengguna produk yang menjadi studi kasus	<p>Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests Part Two The Process for Conducting a Test</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chapter 9 Conduct the Test Sessions</li> <li>- Chapter 10 Debrief the Participant and Observers</li> <li>- Chapter 11 Analyze Data and Observations</li> </ul> <p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Part 12 Methods and Techniques</li> <li>- Activity and other sampling methods, hal 1735</li> <li>- Basic ergonomics checklists, hal 1747</li> </ul>
14.	Presentasi dan evaluasi	Pemaparan hasil kajian dan evaluasi	Evaluasi capaian spesifik kelompok riset mahasiswa terhadap pemahaman pada proses riset ergonomi dari sisi fungsi fisik dan juga psikis pengguna produk yang menjadi studi kasus.	<p>International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Part 12 Methods and Techniques</li> <li>- Activity and other sampling methods, hal 1735</li> <li>- Basic ergonomics checklists, hal 1747</li> </ul>
15.	UAS			

### 8. DP 2204 Prinsip Rekayasa Produk

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2204	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 4	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Prinsip Rekayasa Produk			
	<i>Basic Engineering in Product Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai prinsip dalam rekayasa keteknikan, meliputi: gerak, sumber gerak, perubahan gerak, prinsip elektronika, prinsip hidrolika, serta pemanfaatannya pada produk.			
	<i>This course gives an insight and understanding of the engineering principles in engineering including principles of motion, simple motion engine, transformation of motion, basic principles of electronics, hydraulics principles, as well as the utilization of the product.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai prinsip dalam rekayasa keteknikan, meliputi: berbagai sumber gerak baik dari pegas, motor listrik, elektromagnet, motor bakar, hidrolis dan lain lain, serta berbagai perubahan gerak dan terapannya pada konstruksi, peralatan mekanik, mekatronik, diberikan pula pengetahuan tentang rangkaian dan prinsip kerja elektronika, prinsip kerja peralatan mekanik, prinsip kerja optik, instrumentasi, pengenalan alat kontrol dsb. Dikaji pula beberapa kasus produk inovatif yang menggunakan prinsip-prinsip rekayasa, baik secara eksperimental maupun konsep penerapannya			
	<i>This course gives an insight and understanding of the engineering principles in engineering including principles of motion, simple motion engine, transformation of motion, basic principles of electronics, hydraulics principles, as well as the utilization of the product. Other things should be considered are the principles of electric motor, electromagnetic, motor fuel, hydraulic and others, as well as a variety of changes in motion and its application in construction, mechanical, mechatronics. studied several cases of innovative products using engineering principles, both experimental and concept application is given to understand its relation with design process.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu memahami prinsip rekayasa keteknikan yang digunakan pada berbagai produk.</li> <li>• Mahasiswa mampu menerapkan prinsip rekayasa keteknikan secara kreatif dan inovatif pada suatu rancangan produk.</li> </ul>			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 2002 Desain Produk II	Co-requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	-			
<b>Pustaka</b>	<i>Pustaka utama</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Greenwood, Douglas. 1986. <i>Product Engineering Design Manual</i>. Mc Graw Hill</li> <li>• Greenwood, Douglas. 1986. <i>Mechanical Details for Product Design</i>. Mc Graw Hill</li> </ul> <i>Pustaka pendukung</i>			
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (10%), UTS (40%), dan UAS (50%)			
<b>Catatan Tambahan</b>	Sifat : Kuliah teori			

### 8. SAP DP 2204 Prinsip Rekayasa Produk

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengenalan mata kuliah	Prinsip Rekayasa keteknikan pada produk. Pemanfaatan rekayasa pada produk disertai contoh produknya	Mahasiswa mengetahui dan memahami isi perkuliahan dan memahami perlunya rekayasa keteknikan pada rancangan produk	Greenwood, Douglas. 1986. <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. <i>Mechanical Details for Product Design</i> . Mc Graw Hill
2	Gerak	Definisi gerak Sumber-sumber gerak	Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian gerak, serta berbagai sumber gerak yang digunakan pada produk.	Greenwood, Douglas. 1986. <i>Product Engineering Design Manual</i> . Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. <i>Mechanical Details for Product</i>

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 20 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

				<i>Design. Mc Graw Hill</i>
3	<i>Gerak dan perubahannya</i>	<i>Gerak lurus Gerak Putar Rekayasa perubahan gerak.</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami gerak dan rekayasa perubahannya serta pemanfaatannya pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
4	<i>Gerak putar</i>	<i>Pemanfaatan gerak putar dan rekayasanya untuk berbagai produk</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep pemanfaatan gerak putar untuk berbagai produk</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
5	<i>Transmisi</i>	<i>System transmisi gerak putar untuk merubah kecepatan dan torsi Transmisi dengan roda gigi. Transmisi dengan Belt/rantai</i>	<i>Mahasiswa memahami konsep transmisi gerak putar untuk merubah kecepatan dan momen torsi.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
6	<i>Listrik</i>	<i>Pembangkit Listrik Listrik arus bolak balik Listrik arus searah Pemanfaatan energy listrik</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip dasar listrik dan rekayasa pemanfaatannya pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
7	<i>Elektromagnet</i>	<i>Prinsip kerja elektromagnet Pemanfaatan elektromagnet pada produk</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip dasar elektromagnet dan terapannya pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill</i>
8	<b>Mid Term (UTS)</b>			
9	<i>Dasar dasar Elektronika</i>	<i>Pengenalan komponen elektronik, resistor, kapasitor, transistor, diode, integrated circuit, LED dan penempatannya pada PCB.</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami komponen elektronik dan fungsinya serta terapannya pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
10	<i>Sistem Kontrol</i>	<i>Pengenalan prinsip alat kontrol dan sensor elektronik Sensor cahaya Sensor suara Sensor Panas</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami system sensor yang banyak diaplikasikan pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
11	<i>Prinsip Hidrolika</i>	<i>Pengenalan prinsip hidrolika Sifat cairan dan kekentalan Peredam kejut Pompa hidrolik</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip kerja alat yang menggunakan system hidrolik.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
12	<i>Pengatur aliran</i>	<i>Jenis Katup/kraan dan prinsip kerjanya.</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip kerja berbagai jenis katup/kraan yang banyak digunakan pada produk.</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
13	<i>Pendingin</i>	<i>Prinsip kerja pendingin Prinsip kerja Kulkas Prinsip kerja Pendingin udara</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami, prinsip kerja berbagai produk alat pendingin</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
14	<i>Pemanas</i>	<i>Prinsip pemanas dengan energy listrik Prinsip kerja kompor listrik Prinsip kerja pemanas air</i>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami, prinsip kerja berbagai produk alat pemanas</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill</i>
15	<i>Review kuliah</i>	<i>Tanya jawab sekitar</i>	<i>Mahasiswa memahami prinsip</i>	<i>Greenwood, Douglas. 1986. Product</i>

		bahan kuliah dan prinsip kerja produk yang ingin diketahui mahasiswa	kereayasaan pada berbagai produk.	Engineering Design Manual. Mc Graw Hill Greenwood, Douglas. 1986. Mechanical Details for Product Design. Mc Graw Hill
16	<b>Final Term (UAS)</b>			

### 9. DP 2208 Pemodelan Digital I

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2008	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 4	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Pemodelan Digital I <i>Digital Modeling I</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kegiatan praktikum berupa pengenalan dan penguasaan dasar-dasar perangkat lunak komputer untuk aplikasi pemodelan dan simulasi, meliputi prinsip-prinsip penggunaan perangkat lunak CAD, Autocad, Maya, 3D Max, Alias, Solid Works, dan Rhinoceros <i>Practical session of introduction and the mastery on fundamental of computer softwares for modeling and simulation applications, including principles of CAD softwares such as AutoCAD, Maya, 3D Max, Alias, Solid Works and Rhinoceros</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kegiatan praktikum berupa pengenalan dan penguasaan dasar-dasar perangkat lunak komputer untuk aplikasi pemodelan dan simulasi, meliputi prinsip-prinsip penggunaan perangkat lunak CAD, Autocad, Maya, 3D Max, Alias, Solid Works, dan Rhinoceros. Perkuliahan didukung oleh pemaparan teori, juga praktik ke arah penguasaan dasar-dasar pembuatan beberapa jenis gambar dan efek khusus serta prinsip-prinsip rapid prototyping dan aplikasinya dalam perwujudan benda 3 dimensi melalui perangkat cetak 3 dimensi. <i>Practical session of introduction and the mastery on fundamental of computer softwares for modeling and simulation applications, including principles of CAD softwares such as AutoCAD, Maya, 3D Max, Alias, Solid Works, and Rhinoceros. In parallel with theories the students also exercise the basics of digital drawing and its special effects as well as the principles of rapid prototyping by printing the model with through 3D printing.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu membuat visualisasi secara digital dengan akurasi tinggi menggunakan perangkat komputer dan program-programnya.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 2107 Teknik Presentasi	Co-requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<i>Demo peralatan printing 3 dimensi (3D scanning and printer-rapid prototyping)</i>			
<b>Pustaka</b>	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> . Peachpit Press. (pustaka utama) Kelly L. Murdock (2009) <i>Poser 8: Revealed</i> . Smith Micro (pustaka pendukung 1) Jennifer O'Connor (2010) <i>Mastering Mental Ray: Rendering Technique for 3D dan CAD Professional</i> . Wiley Publishing Inc. Corp: Indiana (pustaka pendukung 2)			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (10%), UTS (40%), dan UAS (20%) Tugas (30%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>				

### 9. SAP DP 2208 Pemodelan Digital I

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Pemodelan Digital I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi Permodelan Digital</li> <li>Dasar-dasar simulasi dan pemodelan</li> <li>Digital Versus Analog</li> </ul>	Memahami peraturan perkuliahan dan tujuan perkuliahan	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> . Peachpit Press.
2	Dasar Visualisasi Digital (Tatap Muka Praktikum)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistem Sumbu Cartesian</li> <li>Sistem Operasi Objek Diagram Venn</li> </ul>	Memahami sistem dasar pengoperasian sistem pemodelan digital	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> .
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 22 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logika Bentuk</li> <li>• Gerbang Logika</li> </ul>		Peachpit Press.
3	Perangkat dan Lingkungan Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat Keras dan perangkat lunak</li> <li>• Pertimbangan perangkat kerja</li> </ul>	Memahami sistem yang menghubungkan dengan jaringan perangkat lunak dan keras	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> . Peachpit Press.
4	Jenis Model 3 Dimensi	Pengertian <i>Model Solid</i> , <i>Model Surface</i> dan <i>Model Wireframe</i>	Mampu membuat model sederhana dengan basis <i>Model Solid</i> , <i>Model Surface</i> dan <i>Model Wireframe</i>	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> . Peachpit Press.
5	Proses Desain dengan pemodelan digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian CAID (Computer Aided Industrial Design)</li> <li>• Sistem Modeling CAID</li> </ul>	Mampu membuat model sederhana dengan basis CAID ( <i>Computer Aided Industrial Design</i> )	Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) <i>Introduction to AutoCAD 2013</i> . Peachpit Press.
6	Proses Desain dengan pemodelan digital (lanjutan) Studi Kasus : Proses Desain Setrika Listrik (Dry Iron)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penuangan Gagasan Visual (Product styling)</li> <li>• Permodelan Tanah Liat (Clay Modeling)</li> <li>• CAD Digital Modeling</li> <li>• Digitizing</li> <li>• Proses Permodelan Bodi (Housing)</li> <li>• Analisis Geometri (Geometric Analysis)</li> <li>• Evaluasi Permukaan (View Evaluating)</li> <li>• Proses Permodelan Struktur Dalam (Inner Housing)</li> </ul>	Memahami proses desain dengan memanfaatkan teknologi digital dan simulasi digitalnya	Vaughan, William (2012) <i>Digital Modeling</i>
7	Definisi Prototip Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe dan fungsi Prototip</li> <li>• Dasar Pertimbangan Pemilihan Prototip</li> </ul>	Memahami Tipe dan fungsi Prototip dan Dasar Pertimbangan Pemilihan Prototip	Vaughan, William (2012) <i>Digital Modeling</i>
8	UTS			
9	<i>Advance Digital Modeling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parametrik</li> <li>• Metode NURBS (Non Uniform Rational B-Spline)</li> <li>• Metode FEA (Finite Element Analysis)</li> <li>• CAM (Computer Aided Manufacturing)</li> <li>• CARP (Computer Aided Rapid Prototyping)</li> </ul>	Memahami sistem dasar jaringan antar perangkat lunak dan <i>engineering test</i>	Jennifer O'Connor (2010) <i>Mastering Mental Ray: Rendering Technique for 3D dan CAD Professional</i> . Wiley Publishing Inc. Corp: Indiana
10	Perangkat Lunak Aplikasi Ergonomi ( <i>Human CAD System</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem Pengukuran Ergonomi</li> <li>• Human CAD Man Machine Modeling System</li> <li>• Lay Out dan Geometri</li> <li>• Antropometric Database</li> <li>• Biomechanical Modeling System</li> </ul>	Mampu mengoperasikan sistem simulasi human CAD dalam proses desain	Jennifer O'Connor (2010) <i>Mastering Mental Ray: Rendering Technique for 3D dan CAD Professional</i> . Wiley Publishing Inc. Corp: Indiana
11	<i>Human CAD System (Mannequin Pro)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eye Reference Point</li> <li>• Animasi dan Simulasi</li> <li>• Evaluasi interaksi manusia-produk</li> </ul>	Memahami aplikasi <i>Human CAD</i> dalam proses perancangan	Kelly L. Murdock (2009) <i>Poser 8: Revealed</i> . Smith Micro
12	Ekskursi ke Industri Manufaktur	Meninjau implementasi proses desain	Memahami aplikasi perangkat lunak CAD dalam proses desain di	

			<i>Industri</i>	
13	CAD (Solid Works I)	Latihan mandiri (tutorial)		
14	CAD (Solid Works II)	Latihan mandiri (tutorial)		
15	CAD (Solid Works III)	Latihan mandiri (tutorial)		
16	UAS			

#### 10. DP 2101 Sejarah Desain

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2101	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 3	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Sejarah Desain <i>Design History</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan mengenai perkembangan sejarah desain, terutama di Amerika, Eropa, dan beberapa negara lainnya mulai dari pertengahan abad ke-19 hingga akhir abad ke-20, perkembangan desain di Indonesia. <i>Preparatory course for Final Project of Industrial Design, administered in several meetings, seminars and presentation of the final project plan.</i> <i>Perspectives on the chronological progress of design especially in United States, Europe and other countries in the mid 19<sup>th</sup> until the end of 20<sup>th</sup> century</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan mengenai perkembangan sejarah desain, terutama di Amerika, Eropa, dan beberapa negara lainnya mulai dari pertengahan abad ke-19 hingga akhir abad ke-20. Dipaparkan tentang pengaruh perkembangan teknologi dan perubahan social politik yang melatarbelakanginya, metodologi berpikir modern dan pengaruhnya terhadap desain, munculnya Rasionalisme dan Revolusi Industri di Eropa, lahirnya Art Nouveau dan Art Deco, pengaruh Arts & Crafts, munculnya Modernisme dan gerakan-gerakan sesudahnya hingga ke masa Post Modernisme. <i>Perspectives on the chronological progress of design especially in United States, Europe and other countries in the mid 19<sup>th</sup> until the end of 20<sup>th</sup> century. Also exposed the influence of the progress of technology and its socio-political change background. Modern thinking methodology and its influence in design, the emerge of modernism and the following movements up to the Post-modernism era.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu memahami tentang berbagai latar belakang sejarah munculnya suatu desain.			
<b>Matakuliah Terkait</b>				
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
<b>Pustaka</b>	Sachari, Agus. 2012. <i>Sejarah Desain Modern</i> . Sachari, Agus. <i>Sejarah Desain Indonesia</i> . ITB: Bandung. Curti, Orazio. 1990. <i>History of Industrial Design</i> . Electa.			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>				

#### 10. SAP DP 2101 Sejarah Desain

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengantar	- Pengertian Sejarah Desain - Lingkup kajian	Memahami teori-teori sejarah	- Sejarah Desain Barat - Desain & Kebudayaan
2	Alam Fikiran Yunani	- Awal kebudayaan Yunani - Pemikiran Yunani	Memahami akar peradaban Eropa	Sejarah Desain Barat
3	Sejarah Desain Romawi	- Awal kebudayaan Romawi - Artifak utama	Memahami akar peradaban Eropa	Sejarah Desain Barat
4	Renaissans	- Abad pencerahan - Abad penemuan	Memahami akar peradaban Eropa	Sejarah Desain Barat
5	Revolusi Industri	- Rasionalisme - Machine Art - Art & Craft	Memahami perubahan peradaban	Modernisme Bab I

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 24 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [ <i>Desain Produk</i> ] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		



6	Modernisme I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bauhaus</li> <li>- Konstruksifisme</li> <li>- Art Industri</li> </ul>	Memahami gerakan desain di Eropa	Modernisme Bab II
7	Modernisme II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Standard Amerika</li> <li>- Art Deco</li> <li>- Streamlining Internasional Style</li> </ul>	Memahami gerakan desain di Eropa dan Amerika	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modernisasi Bab III</li> <li>- Sejarah Desain Barat</li> </ul>
8	UTS			
9	Desain di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Era Pra Sejarah</li> <li>- Era Hindu Buddha</li> </ul>	Memahami akar kebudayaan Indonesia	Sejarah Desain Indonesia
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Era keemasan Islam</li> <li>- Era Kolonial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami akar kebudayaan Indonesia</li> <li>- Masuknya kebudayaan barat</li> </ul>	Sejarah Desain Indonesia
11	Desain dan Pembangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Era setelah kemerdekaan</li> <li>- Era pembangunan</li> </ul>	Memahami perubahan & program pembangunan fisik	Sejarah Desain Indonesia Desain & Kebudayaan
12	Tokoh & Karyanya	Mengenal tokoh desain nasional	Memahami tokoh perintis desain	Sejarah Desain Indonesia
13	Survey Lapangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kunjungan Museum</li> <li>- Kajian dokumentasi</li> </ul>	Memahami lebih mendalam fenomena budaya benda	
14	Laporan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi</li> <li>- Evaluasi</li> </ul>	Memahami lebih mendalam fenomena budaya benda	
15		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi</li> <li>- Evaluasi</li> </ul>	Memahami lebih mendalam fenomena budaya benda	
16	UAS			

### 11. DP 2201 Metodologi Desain

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2201	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Metodologi Desain <i>Design Methodology</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai landasan teori tentang desain dan cara mencapai sasaran desain secara metodologis <i>Perspectives and concepts on various theoretical backgrounds in design and ways to achieve design target in methodological way</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai berbagai landasan teori tentang desain dan cara mencapai sasaran desain secara metodologis. Dipaparkan tentang berbagai model berpikir sistematis dan kreatif dalam memecahkan masalah desain dan pendekatan yang tepat untuk kasus-kasus desain tertentu, seperti: pendekatan black box, glass box, metode block busting, berpikir visual, berpikir lateral, brainstorming, total design, model design by research, model parsipatori, model holistik, dan model interaktif. <i>Perspectives and concepts on various theoretical backgrounds in design and ways to achieve design target in methodological way. The course material includes the systematic and creative framework of thinking to solve design problems and appropriate approaches for particular design cases, such as the approaches of black box, glass box, block busting, visual aspect, lateral thinking, brainstorming, total design, model design by research, participatory model, hollistic model, and interactive model.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu memahami berbagai metode yang ada dalam memecahkan berbagai permasalahan desain secara umum.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 2001 Desain Produk I	Co-requisited		
	DP 2002 Desain Produk II	Co-requisited		
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
<b>Pustaka</b>	Bruce Hanington, Bella Martin (2012) <i>Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions</i>			

	William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler (2011) <i>Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design</i>
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)
<b>Catatan Tambahan</b>	

### 11. SAP DP 2201 Metodologi Desain

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Metodologi Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian metode dan metodologi</li> <li>Perkembangan pendekatan desain</li> </ul>		
2	Lingkup Permasalahan dalam Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi permasalahan</li> <li>Merumuskan proyek desain</li> <li>Menyusun program</li> </ul>		
3	Latihan dan Responsi	Studi Kasus Secara Umum		
4	Desain berbasis estetika	Studi kasus I		
5	Desain berbasis rekayasa	Studi kasus I		
6	Desain berbasis pasar	Studi kasus I		
7	Desain berbasis sosial	Studi kasus I		
8	Desain berbasis interdisiplin	Studi kasus I		
9	UTS			
10	Teknik mencari informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengevaluasi data</li> <li>Menyusun data</li> </ul>		
11	Metode Berpikir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir kreatif</li> <li>Berpikir visual</li> <li>Berpikir sinektik</li> <li>Berpikir inovatif</li> <li>Berpikir sistematis</li> </ul>		
12	Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problem Solving</li> <li>Bagan Morfologi</li> <li>Menganalisa masalah</li> <li>Mensintesakan masalah</li> </ul>		
13	Ide dan Konsep Desain sesi I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggagas ide/gagasan</li> <li>Sketsa studi</li> <li>Menyusun alternatif pemecahan desain</li> </ul>		
14	Ide dan Konsep Desain sesi II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep desain</li> <li>Desain obyektif</li> <li>Desain kriteria</li> <li>Parameter desain</li> <li>Penyajian konsep</li> </ul>		
15	Studi Kasus Akhir	Latihan dan responsi		
16	UAS			

### 12. DP 3001 Desain Produk III

<b>Kode Matakuliah:</b> DP3001	<b>Kredit:</b> 5	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk III <i>Industrial Design III</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Perancangan produk industri yang berbasis pada kajian inovasi industri manufaktur dan aspek pasarnya			

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 26 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

	<i>Industrial product design based on innovation aspects of industrial manufacturing and the related marketing issues</i>
<b>Silabus Lengkap</b>	Perancangan produk industri yang berbasis pada kajian inovasi industri manufaktur dan aspek pasarnya, meliputi: kapasitas dan kapabilitas industri yang dikaitkan dengan karakteristik, segmentasi, trend, dan strategi pasar dari produk yang dihasilkannya hingga isu-isu produk secara global. Kegiatan perancangan dilakukan melalui studi kasus di industri terkait dan berbagai kegiatan survei pasarnya. Objek perancangan bervariasi, tetapi masih dalam ruang lingkup desain produk <i>Industrial product design based on innovation aspects of industrial manufacturing and the related marketing issues: industrial capacities and capabilities associated with characteristics, segmentation, trend and marketing strategic of the products as well as their global issues. Design observation will be carried out in the environment of pertinent industry and its various market survey. The object of design may vary but should be within the scope of industrial design</i>
<b>Luaran (Outcome)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu merancang berbagai produk yang dibuat oleh industri berskala kecil dan menengah, sesuai dengan kapasitas dan kapabilitas industrinya.
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 : DP2002 Desain Produk II (Pre-requisited) Matakuliah -2 : DP 2206 Material dan Proses II (Co-requisited)
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : Whitten, Jeffrey, 2005, System Analysis and Design Methods, Pustaka pendukung 1 : Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design Pustaka pendukung 2 : Ulrich, Karl T, 1995, <i>Product Design and Development</i>
<b>Catatan tambahan</b>	

#### 15. SAP DP3001 Desain Produk III

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1.	Pengantar Kuliah dan Ruang Lingkup Tugas Dalam Perkuliahan	Aturan Perkuliahan dan Penilaian Terminologi Desain dengan Premis Pasar Jenis-Jenis Industri dan Pasarnya; yang dapat menjadi Studi Kasus (Proyek Desain)		Ulrich, Karl T, 1995, <i>Product Design and Development</i>
2.	Metode Berpikir dan Pemecahan Masalah Dalam Desain	Konteks Permasalahan Desain Model-model Pemecahan Masalah Proses Desain		Ulrich, Karl T, 1995, <i>Product Design and Development</i>
3.	Survey dan Studi Kasus	Survey ke Industri Survey Pasar		Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design
4.	Perencanaan Proyek Desain	Pengusulan Sinopsis Proyek Desain Penyusunan dan Pengusulan Proposal Kerjasama dengan Industri Inventarisasi dan Evaluasi		Whitten, Jeffrey, 2005, System Analysis and Design Methods,
5.	Perencanaan Proyek di Industri yang menjadi Objek Studi	Kesepakatan Bentuk Kerjasama Penyusunan Jadwal Kerja		Whitten, Jeffrey, 2005, System Analysis and Design Methods,
6.	Pengembangan Gagasan dan Konsep	Alternatif Pemecahan Masalah Teknik Pengambilan Keputusan Sketsa & Pengembangan Gagasan Konsep Desain		Ulrich, Karl T, 1995, <i>Product Design and Development</i>
7.	Analisis dan Sintesis Data	Kapasitas dan kapabilitas industri yang menjadi objek studi		Whitten, Jeffrey, 2005, System

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-{Desain Produk}** | **Halaman 27 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [*Desain Produk*] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [*DP*]-ITB.

		Pengamatan pasar dan penentuan pasar sasaran Strategi pasar		Analysis and Design Methods,
8.	UTS	Presentasi hasil kompilasi data awal dan konsep desain		
9.	Pengembangan Konsep Desain	Sketsa Gagasan Pengembangan Konsep Desain Penyusunan Portofolio		Whitten, Jeffrey, 2005, System Analysis and Design Methods,
10.	Desain Akhir	Asistensi Proyek Desain Persiapan Laporan Proyek		Whitten, Jeffrey, 2005, System Analysis and Design Methods,
11.	Evaluasi Kondisi Industri Manufaktur	Persiapan Pembuatan Prototip Produk Penyesuaian dengan Industri Pembuat		Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design
12.	Evaluasi Portofolio Desain	Penyesuaian Teknis Pembuatan Komponen		
13.	Proses Pembuatan Komponen dan Perakitan	Pengawasan Produksi Proses Perakitan		Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design
14.	Evaluasi Proses Produksi	Optimalisasi Proses Produksi		Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design
15.	Proses Finishing dan Uji Coba	Evaluasi dan optimalisasi		Lefteri, Chris, 2012, Making It : Manufacturing Technique of Product Design
16.	Persiapan Presentasi dan Asisrtensi Laporan, UAS	Evaluasi Produk Penyusunan Portofolio Penyusunan Laporan dan Presentasi Akhir		

### 13. DP 3101 Tinjauan Desain

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3101	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Tinjauan Desain			
	<i>Theory &amp; Critics</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai teori-teori desain berdasarkan pelbagai pendekatan transformasi budaya, sosio-historis, nilai estetis, semiotic, inovasi teknologi, strategi dan politik pembagian, dan multi disiplin.			
	<i>Perspectives and concepts on theories of design based on approaches from cultural transform, socio-historical, esthetic value semiotic, technological innovation, political strategy and policy and multidisciplinary point of view</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai teori-teori desain berdasarkan pendekatan dari sudut pandang transformasi budaya, sosio-historis, nilai estetis, semiotic, inovasi teknologi, strategi dan kebijakan politik, dan multi disiplin. Materi kuliah berupa tinjauan secara kritis terhadap fenomena desain dan factor-faktor yang mempengaruhinya, yang terjadi di Negara maju, Negara industry baru, dan Negara berkembang pada umumnya.			
	<i>Perspectives and concepts on theories of design based on approaches from cultural transform, socio-historical, esthetic value semiotic, technological innovation, political strategy and policy and multidisciplinary point of view. The course material includes critical observation of design fenomena and</i>			

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-{Desain Produk}** | **Halaman 28 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

	<i>the related effective factors taking place in industrial country, new industrial countries and develop country in general.</i>
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman tentang model-model pengamatan berbagai fenomena dan perkembangan desain secara umum.
<b>Matakuliah Terkait</b>	
<b>Kegiatan Penunjang</b>	
<b>Pustaka</b>	Sachari, Agus. 2003. <i>Metoda Riset Budaya Visual</i> . Erlangga. Sachari, Agus. 2004. <i>Sosiologi Desain</i> . Penerbit ITB. Sachari, Agus. 2004. <i>Estetika</i> . Penerbit ITB.
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)</i>
<b>Catatan Tambahan</b>	

### 13. SAP DP 3101 Tinjauan Desain

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengantar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definisi Desain</li> <li>- Pohon Keilmuan</li> <li>- Lingkup Desain</li> </ul>	Memahami arti desain & cabang keilmuannya	Metode Penelitian Budaya Rupa Bab I
2	Teori Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek Desain</li> <li>- Interdisiplin</li> <li>- Epistemologi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami objek desain</li> <li>- Hubungan seni, desain &amp; teknologi</li> </ul>	Metode Penelitian Budaya Rupa Bab II
3	Pendekatan Historis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain dalam konteks sejarah</li> <li>- Bibliografi</li> </ul>	Memakai teori pendekatan historis, peran dan perubahan	Metode Penelitian Budaya Rupa Bab III
4	Pendekatan Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformasi Budaya</li> <li>- Akulturasi</li> <li>- Strategi Budaya</li> </ul>	Memahami proses transformasi dalam dunia desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode Penelitian Budaya Rupa Bab IV</li> <li>- Budaya Visual Bab I dan II</li> </ul>
5	Pendekatan Estetis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teori Gaya</li> <li>- Sejarah Styling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami aspek estetik dalam desain</li> <li>- Mampu membaca gaya estetik</li> </ul>	Estetika Bab I
6	Pendekatan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teori Dinamika Sosial</li> <li>- Teori Pembangunan</li> </ul>	Memahami fenomena sosial dan desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sosiologi Desain Bab I &amp; II</li> <li>- Design for Real World</li> </ul>
7	Pendekatan Strategi Kebudayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teori Strategi Kebudayaan</li> <li>- Teori Gaya Hidup</li> </ul>	Memahami fenomena desain dalam konteks strategi budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Design and Culture</li> <li>- Budaya Visual</li> <li>- Design &amp; Everyday Life</li> </ul>
8	UTS			
9	Pendekatan Semiotik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teori Semiotika Sosial</li> <li>- Teori Semantika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami desain dari sudut semiotika</li> <li>- Semiotika Desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Budaya Rupa</li> <li>- Semiotika Visual</li> </ul>
10	Studi Kasus	Menyusun pengamatan objek desain tertentu	Mampu mengusulkan topik pengamatan	Budaya Rupa
11	Survey Lapangan & Pustaka	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan Studi Lapangan</li> <li>- Kunjungan</li> </ul>	Mampu merangkum dan menganalisis fenomena desain	

		Museum		
12	Presentasi I	Focus Discussion	Mampu membuat presentasi	
13	Presentasi II	Focus Discussion	Mampu membuat presentasi	
14	Presentasi III	Focus Discussion	Mampu membuat presentasi	
15	Evaluasi	Evaluasi Makalah	Perbaikan/Penyempurnaan Laporan	
16	UAS			

#### 14. DP 3103 Pemodelan Digital II

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3103	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Pemodelan Digital II			
	<i>Digital Modelling II</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kegiatan penguasaan lanjutan dari perangkat lunak komputer untuk aplikasi pemodelan dan simulasi produk hasil perancangan menggunakan perangkat lunak pemodelan yang umum dipakai oleh industri dan perancangan produk			
	<i>Practical session on the advanced application of computer software for modeling and simulation of the design output product by means of the most applicable application softwares in design process in industry</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kegiatan penguasaan lanjutan dari perangkat lunak komputer untuk aplikasi pemodelan dan simulasi produk hasil perancangan menggunakan perangkat lunak pemodelan yang umum dipakai oleh industri dan perancangan produk, kompleksitas model dan simulasi yang dihasilkan berbeda dengan perkuliahan sebelumnya, serta tuntutan penguasaan materi lainnya. Materi praktikum meliputi penguasaan berbagai jenis gambar kerja, gambar presentasi 3D, efek material dan bayangan, konsep virtual reality, animasi, kompilasi beberapa perangkat lunak, dan rapid prototyping.			
	<i>Practical session on the advanced application of computer software for modeling and simulation of the design output product by means of the most applicable application softwares in design process in industry. Product degree of feature complexity, the output simulation and the other material comprehension distinguish this course from the previous counterpart. The scope of this course includes the rendering capability of various technical drawing, 3D presentation drawing, shadow and material type effects, the concept of virtual reality, animation, compilation of several softwares and rapid prototyping</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa mampu membuat visualisasi secara digital menggunakan perangkat komputer dan program-programnya, baik visualisasi statis maupun dinamis/animasi.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 2208 Pemodelan Digital I	<i>Prerequisites</i>		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Pengenalan sistem cetak cepat 3D (rapid prototyping)			
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : Voughan, William, 2012, Digital Modeling, pearson Education, Inc Pustaka pendukung : Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (5%), Tugas (3 buah, 45% @ 15%), UTS (20%), dan UAS (30%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>	Kuliah ini adalah kuliah praktikum yang diselenggarakan di laboratorium komputer			

#### 14. SAP DP 3103 Pemodelan Digital II

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Penjelasan Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontrak belajar</li> <li>Tata cara pemakaian</li> </ul>	Mahasiswa memahami dan mengerti peraturan kuliah	Voughan, William, 2012, Digital Modeling,
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 30 dari 80</b>	
<p>Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.</p>				

	<i>(Design Process &amp; Digital Modeling)</i>	peralatan laboratorium • Sistem manajemen data jaringan	dan memahami tujuan perkuliahan.	pearson Education, Inc
2	Presentasi Teori	• Teori dasar pemodelan digital II • Aplikasi model pada perancangan produk	Mahasiswa memahami dan mengerti dasar pemodelan digital II dan aplikasi model pada perancangan produk	Voughan, William, 2012, Digital Modeling, Pearson Education, Inc
3	<i>User Interface &amp; Basic Model</i>	• System interfacing pada produk/media • Logika pemodelan • Aplikasi pemodelan dalam system perancangan	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan System interfacing pada produk/media, logika pemodelan, dan aplikasi pemodelan dalam system perancangan	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
4	<i>2D Modeling</i>	• Pembuatan model 2 dimensi • Prinsip dasar membangun model 2D	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan pembuatan model 2 dimensi dan prinsip dasar membangun model 2D	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
5	<i>2D &amp; 3D Operation</i>	• Operasi pembuatan model dasar 2D dan 3D • Sistem editing dan penyimpanan data	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan operasi pembuatan model dasar 2D dan 3D dan dan sistem editing dan penyimpanan data.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
6	<i>Object Modification</i>	• Prinsip dasar memodifikasi objek • Metode kombinasi, bulean, irisan dan substraksi	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan prinsip dasar memodifikasi objek	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
7	<i>Polygonal Modeling 1 (Free Modeling)</i>	• Pembuatan model sederhana dan kompleks	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan pembuatan model sederhana dan kompleks.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
8	<i>UTS</i>			
9	<i>Polygonal Modeling 2 (Free Modeling)</i>	• Lanjutan pembuatan model dengan kompleksitas tinggi	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan lanjutan pembuatan model dengan kompleksitas tinggi.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
10	<i>Polygonal Modeling 2 (Reference Map)</i>	• Aplikasi pemakaian <i>customized surfaced</i> ke permukaan model	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan aplikasi pemakaian <i>customized surfaced</i> ke permukaan model.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
11	<i>Polygonal Modeling 2 (Reference Map)</i>	• Lanjutan aplikasi pemakaian <i>customized surfaced</i> ke permukaan model	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan lanjutan aplikasi pemakaian <i>customized surfaced</i> ke permukaan model.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
12	<i>Mapping and Shading</i>	• Penciptaan pola-pola grafis untuk mapping • Metode aplikasi pola bitmap ke atas permukaan model 3D • Teknik penempatan sumber cahaya di lingkungan model	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan penciptaan pola-pola grafis untuk mapping dan shading	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
13	<i>Lighting Object &amp; Rendering</i>	• Pemilihan virtual material • Proses rendering untuk membentuk image visual 3D	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan pemilihan virtual material dan proses rendering untuk membentuk image visual 3D	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
14	Pengenalan Animasi	• Proses sekuen pengurutan gambar	Mahasiswa dapat mampu mengerjakan proses sekuen	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed

		diam dalam animasi <ul style="list-style-type: none"> <li>Efek visual dalam animasi</li> <li>Dramatisasi objek melalui editing movie dan efek suara</li> </ul>	pengurutan gambar diam dalam animasi	Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
15	Pengenalan rapid prototyping	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demo alat cetak model 3 dimensi</li> </ul>	Mahasiswa memahami dan mengerti prinsip kerja Demo alat cetak model 3 dimensi.	Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
16	UAS			

#### 15. DP 3105 Desain Produk Gaya Hidup

<b>Kode:</b> <b>DP3105</b>	<b>Kredit:</b> <b>2</b>	<b>Semester:</b> <b>5</b>	<b>KK Unit Penanggungjawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> <b>Wajib</b>
Nama Matakuliah	Desain Produk Gaya Hidup <i>Lifestyle Product Design</i>			
Silabus Ringkas	Kuliah tentang desain produk konsumen yang terkait dengan perubahan gaya hidup masyarakat. <i>Course on designing lifestyle product as a part of consumer products related to the lifestyle change of society.</i>			
Silabus Lengkap	Kuliah tentang desain produk gaya hidup sebagai bagian dari produk consumer yang terkait dengan perubahan gaya hidup masyarakat. Dalam kuliah ini dipelajari: (a) pengertian gaya hidup, (b) sistem nilai dan perilaku masyarakat yang mempengaruhi keberadaan benda pakai, dan (c) perkembangan gaya desain produk. Melalui kuliah ini mahasiswa diharapkan bisa memahami karakteristik komunitas dalam keterkaitannya dengan perubahan gaya hidup, serta keterpengaruhannya terhadap perkembangan gaya desain produk. <i>Course on designing lifestyle product as a part of consumer products related to the lifestyle change. In this course, students learn: (a) the definition and related theories on lifestyle, (b) value system and social behavior influencing the existence of product design styles, and (c) the development of product design styles. Through this course, the students will be able to understand the cultural characteristics of particular society in relation to the dynamic change of lifestyle and product design style..</i>			
Luaran (Outcome)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami pengertian gaya hidup dan keterkaitannya dengan perkembangan gaya desain produk.</li> <li>Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai-nilai budaya dan karakteristik perilaku komunitas yang mempengaruhi ciri visual sebuah produk.</li> </ul>			
Matakuliah Terkait	Matakuliah 1: DP 3002 Desain Produk IV (Co-requisited) Matakuliah 2: DP 3206 Sosiologi Desain (Co-requisited)			
Pustaka	<i>Pustaka utama :</i> (1) Parsons, Tim. 2009. <i>Thinking Objects: Contemporary Approaches to Product Design</i> . UK: Thames & Hudson. (2) Walker, John A, 1989. <i>Design History and the History of Design</i> . London: Pluto Press. (3) Bhaskaran, Lakshmi. 2005. <i>Design of the Times: Using Key Movements and Styles for Contemporary Design</i> . Singapore: Page One Publishing <i>Pustaka pendukung</i> <i>Hebdige, Dick, 1979, Subculture : The Meaning of Style. London: Methuen.</i>			
Panduan Penilaian	<i>Presensi (10%), Tugas (40%), UTS (20%), dan UAS (30%)</i>			
Catatan Tambahan				

#### 15. SAP DP3102 Desain Produk Gaya Hidup

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1.	Kuliah Pengantar	Kuliah pengantar (Deskripsi mata kuliah dan penjelasan	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami materi dan tata tertib</i>	

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 32 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		



		teknis perkuliahan)	<i>perkuiahan yang akan diikuti</i>	
2.	Pengertian Gaya Hidup dan Contohnya	Penjelasan tentang teori-teori gaya hidup beserta contoh-contoh gaya dominan yang ada di masyarakat.	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami definisi gaya hidup dan jenis-jenis gaya hidup yang ada di masyarakat.</i>	<i>Walker (1989): Chapter 8</i>
3.	Karakteristik Gaya Hidup Komunitas	Pembedaan karakter komunitas dominan (mainstream) dan subordinan (style) Menentukan sistem nilai ciri perilaku suatu komunitas	<i>Mahasiswa mengetahui dan mampu membedakan jenis dan nilai-nilai yang mendasari perbedaan perilaku suatu komunitas tertentu.</i>	<i>- Walker (1989): Chapter 9 - Hebdige (1979): Chapter 1</i>
4.	Survei Gaya Hidup 1	Identifikasi nilai dan perilaku masyarakat yang mendasari perbedaan gaya hidup antara satu komunitas dan komunitas lainnya.	<i>Mahasiswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai budaya dan karakteristik perilaku suatu komunitas tertentu, melalui observasi lapangan.</i>	<i>- Parson (2009): Chapter 1</i>
5.	Survei Gaya Hidup 2	Identifikasi nilai dan perilaku masyarakat yang mendasari perbedaan cara dan tampilan objek dan benda pakai antara satu komunitas dan komunitas lainnya.	<i>Mahasiswa mampu mengidentifikasi cara penggunaan dan karakteristik visual benda-benda pakai suatu komunitas tertentu, melalui observasi lapangan.</i>	<i>- Parson (2009): Chapter 2</i>
6.	Survei Gaya Hidup 3	Identifikasi karakteristik visual dan tampilan objek atau benda pakai suatu komunitas tertentu.	<i>Mahasiswa mampu memahami karakteristik visual benda-benda pakai suatu komunitas tertentu, melalui observasi lapangan.</i>	<i>- Parson (2009): Chapter 3</i>
7.	Presentasi dan Diskusi Hasil Survei Gaya Hidup	Presentasi dan Diskusi Gaya Hidup dan Kaitannya dengan Desain Produk	<i>Mahasiswa mampu mempresentasikan, mengkomunikasikan dan menyempurnakan pemahaman mereka tentang keterkaitan gaya hidup dan desain prosduk.</i>	
8.	UTS			
9.	Gaya Desain Produk	Pengertian gaya desain produk beserta contoh-contohnya.	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian gaya dalam desain produk beserta berbagai contohnya.</i>	<i>- Lakshmi (2005): Part 1</i>
10.	Karakteristik Gaya dalam Desain Produk	Penjelasan tentang ciri-ciri yang membedakan antara gaya desain produk satu dengan lainnya.	<i>Mahasiswa mengetahui dan mampu membedakan jenis dan nilai-nilai yang mendasari perbedaan gaya desain suatu produk tertentu.</i>	<i>- Lakshmi (2005): Part 1-2</i>
11.	Desain Produk Gaya Hidup dan Sejarah Perkembangannya	Pengertian desain produk gaya hidup beserta sejarah perkembangan gaya desain dunia.	<i>Mahasiswa mengetahui pengertian desain produk gaya hidup dan mampu membedakan jenis dan ciri visual gaya-gaya desain yang ada di dunia.</i>	<i>- Lakshmi (2005): Part 2</i>
12.	Survei Desain Produk Gaya Hidup 1	Identifikasi karakteristik visual desain produk gaya hidup tertentu yang membedakan nilai dan perilaku suatu komunitas dengan lainnya.	<i>Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik desain produk gaya hidup suatu komunitas tertentu, melalui observasi lapangan.</i>	<i>- Lakshmi (2005): Part 3</i>
13.	Survei Desain Produk Gaya Hidup 2	Identifikasi karakteristik visual desain produk gaya hidup komunitas tertentu melalui pertimbangan kontekstual (politik, ekonomi, teknologi, dan kebudayaan)	<i>Mahasiswa mampu memahami karakteristik desain produk gaya hidup tertentu berdasarkan pertimbangan kontekstual, melalui observasi lapangan.</i>	<i>- Parson (2009): Chapter 4</i>

14.	Presentasi dan Diskusi Desain Produk Gaya Hidup 1	Presentasi Hasil Survei dan Evaluasi 1	<i>Mahasiswa melaksanakan presentasi, diskusi dan penyempurnaan pemahaman mereka terhadap konsep desain produk gaya hidup.</i>	
15.	Presentasi dan Diskusi Desain Produk Gaya Hidup 2	Presentasi Hasil Survei dan Evaluasi 2	<i>Mahasiswa melaksanakan presentasi, diskusi dan penyempurnaan analisis mereka terhadap desain produk gaya hidup</i>	
16.	UAS			

#### 16. DP 3107 Desain Produk Lingkungan

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3107	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk Lingkungan <i>Built Environment Product Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini membahas mengenai karakteristik dan keterkaitan antara (a) produk/artefak fasilitas publik, (b) budaya/perilaku manusia, dan (c) ruang/lingkungan urban <i>This lecture is presenting the characteristics and relationship between (a) public furniture, (b) human behavior, and (c) urban environment.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini membahas mengenai karakteristik dan keterkaitan antara (a) produk/artefak fasilitas publik, (b) budaya/perilaku manusia, dan (c) ruang/lingkungan urban. Produk/artefak fasilitas publik terdiri dari berbagai elemen produk industri pada bangunan publik, sirkulasi atau ruang terbuka kota. Pada kuliah ini, akan dijelaskan mengenai konsep keterkaitan antara ketiga unsur di atas, antara lain: pola penggunaan dan pemaknaan manusia terhadap produk/artefak fasilitas publik, ruang dan lingkungan kotanya; peran produk/artefak dalam memberi citra atau identitas dari sebuah ruang publik atau kawasan kota; dsb. Pengkajian terhadap beberapa aspek pendekatan atau analisis dilakukan berkenaan dengan permasalahan makna dan budaya ruang ( <i>proxemics</i> ), desain universal atau <i>barrier free</i> , teori urban desain dalam hubungannya dengan desain produk/artefak fasilitas publik, budaya urban, dll. <i>This lecture is presenting the characteristics and relationship between (a) public furniture, (b) human behavior, and (c) urban environment. Public furniture are several industrial products that installed on public space or public facilities, urban circulation and public space. This lecture is discussing the occupation and meaning of urban public furniture, the contribution of public furniture on strengthening urban identity, etc. Also the lecture is featuring the analytical aspects on spatial cultural-meaning (proxemics), universal design/ barrier free, urban theory that particularly deal with public furniture design, urban culture, etc. The outcome of this lecture is providing the understanding about the linkage between public furniture, public space and urban environment.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Mahasiswa memiliki wawasan dan memahami relasi antara produk, ruang dan lingkungan (urban); khususnya dalam proses mendesain produk atau artefak pada fasilitas publik.			
<b>Matakuliah Terkait</b>				
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<i>Ekskursi ke tempat terkait sebagai studi kasus</i>			
<b>Pustaka</b>	Rapoport, Amos; "The Meaning of Built Environment: A Nonverbal Communication Approach"; Sage Publications, 1982 (Pustaka Utama) <i>Lawson, Bryan; "The Language of Space"; Oxford Architectural Press, 2001 (Pustaka Pendukung)</i> <i>Hall, Edward T.; "The Hidden Dimension", Anchor Book, 1969 (Pustaka Pendukung)</i>			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (10%), Tugas (40%), UTS (20%), dan UAS (30%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>				

## 16. SAP DP 3107 Desain Produk Lingkungan

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar	Pengantar mengenai MK Desain dan Lingkungan Binaan	Memahami inti dan tujuan perkuliahan	Rapoport, Amos; "The Meaning of Built Environment: A Nonverbal Communication Approach"; Sage Publications, 1982
2	Ruang Publik dan Aktifitas di Ruang Publik	Jenis-jenis ruang publik dan aktifitas yang menyertainya	Memahami definisi, jenis dan aktifitas ruang publik	Rapoport, Amos; "The Meaning of Built Environment: A Nonverbal Communication Approach"; Sage Publications, 1982
3	Budaya dan Perilaku Masyarakat Urban	Budaya dan perilaku masyarakat urban di ruang publik	Memahami fenomena budaya dan perilaku masyarakat urban	Lawson, Bryan; "The Language of Space"; Oxford Architectural Press, 2001
4	Produk Sarana Publik	Jenis produk sarana publik	Mengenal jenis produk sarana publik	Lawson, Bryan; "The Language of Space"; Oxford Architectural Press, 2001
5	Survey Produk Sarana Publik	Survey lapangan produk sarana publik terbangun di perkotaan	Memahami desain dan peran produk sarana publik perkotaan	Lawson, Bryan; "The Language of Space"; Oxford Architectural Press, 2001
6	Presentasi Tugas 1	Presentasi analisa dan hasil pengamatan survey lapangan	Mengevaluasi hasil penerimaan kuliah	
7	Urban Desain dan Desain Produk Sarana Publik	Aspek perencanaan produk sarana publik dalam teori dan praktik urban desain	Memahami kesinambungan desain produk sarana publik dengan konsep general urban desain	Lawson, Bryan; "The Language of Space"; Oxford Architectural Press, 2001
8	UTS			
9	Aspek Kontekstual Produk Sarana Publik	Aspek kontekstual desain produk sarana publik	Memahami aspek kontekstual pada produk sarana publik	Hall, Edward T.; "The Hidden Dimension"; Anchor Book, 1969
10	Aspek Universal Produk Sarana Publik	Aspek universal desain produk sarana publik	Memahami aspek universal pada produk sarana publik	Hall, Edward T.; "The Hidden Dimension"; Anchor Book, 1969
11	Aspek Sustainable Produk Sarana Publik	Konsep berkelanjutan produk sarana publik	Memahami aspek kontekstual pada produk sarana publik	Hall, Edward T.; "The Hidden Dimension"; Anchor Book, 1969
12	Survey Lokasi Desain Sarana Publik	Survey lokasi untuk simulasi desain produk sarana publik	Memahami karakter lingkungan lokasi untuk simulasi desain	
13	Presentasi Tugas 2	Presentasi simulasi desain	Mengevaluasi penerimaan materi melalui simulasi	

		produk sarana publik	desain produk sarana publik	
14	Presentasi Tugas 2	Presentasi simulasi desain produk sarana publik	Mengevaluasi penerimaan materi melalui simulasi desain produk sarana publik	
15	Rangkuman	Rangkuman keseluruhan materi	Memahami prinsip desain produk sarana publik secara terintegrasi	<i>Rapoport, Amos; "The Meaning of Built Environment: A Nonverbal Communication Approach"; Sage Publications, 1982</i>
16	UAS			

### 17. DP 3002 Desain Produk IV

<b>Kode Matakuliah :</b> <i>DP3002</i>	<b>Kredit:</b> <i>5</i>	<b>Semester:</b> <i>6</i>	<b>KK Unit Penanggungjawab:</b> <i>Manusia dan Desain Produk Industri</i>	<b>Sifat:</b> <i>Wajib</i>
Nama Matakuliah	Desain Produk IV <i>Industrial Design IV</i>			
Silabus Ringkas	Perancangan produk industri berbasis aspek sosial budaya, dengan penekanan pada persoalan nilai budaya, perilaku, dan kebutuhan komunitas. <i>Designing industrial product based on socio-cultural aspect with emphasizing on cultural values, behaviour, and community needs.</i>			
Silabus Lengkap	Perancangan produk industri yang berbasis pada aspek sosial budaya dengan lingkup persoalan negara sedang berkembang, yang mencakup: identifikasi nilai budaya lokal, pemanfaatan material lokal, penerapan prinsip keberlanjutan lingkungan, penggunaan teknologi tepat guna, pemberdayaan komunitas, peningkatan kesejahteraan masyarakat, desain bagi mereka yang berkebutuhan khusus, kesetaraan gender, dan lainnya. <i>Designing product design based on social aspects with focusing on some problems related to development country, such as: identifying local cultural values, exploration of local material, the use of appropriate technology, implementation of ecological sustainability, community empowerment, uplifting social welfare, design for the disable, gender equality, and another.</i>			
Luaran (Outcome)	Dari kuliah ini mahasiswa diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang terkait dengan identitas dan karakter budaya lokal suatu komunitas dan masyarakat tertentu.</li> <li>- mampu melakukan analisis kebutuhan masyarakat pengguna produk sekaligus menyesuaikannya dengan tujuan keberlanjutan lingkungan.</li> <li>- mampu merancang suatu produk yang kreatif dan inovatif berdasarkan pendekatan sosial budaya beserta isu-isu yang melingkupinya secara komprehensif.</li> </ul>			
Matakuliah Terkait	Matakuliah -1 : DP3001 Desain Produk III (Prerequisite) Matakuliah -2 : DP3206 Sosiologi Desain (Co-requisite) Matakuliah -3: DP3207 Desain Produk Lingkungan (Co-requisite)			
Pustaka	<b>Pustaka utama:</b> (1) Papanek, Victor. 1992 (Second Edition). <i>Design for the Real World: Human Ecology and Social Change</i> . New York: Van Nostrand Reinhold. (2) Julier, Guy: 2008. <i>The Culture of Design</i> . London: Sage Publication. <b>Pustaka pendukung:</b> (1) Copper-Hewitt, National Design Museum. 2007. <i>Design for the Other 90%</i> . New York: Smithsonian Institution (2) Boucharenc, Christian. 2008. <i>Design for a Contemporary World: A Textbook on Fundamental Principles</i> . Singapore, NUS Press.			
Panduan Penilaian	<i>Presensi (10%), Tugas (40%), UTS (20%), dan UAS (30%)</i>			
Catatan Tambahan				

### 17. SAP DP 3002 Desain Produk IV

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1.	Pengantar dan Penjelasan	• Penjelasan materi dan	<i>Mahasiswa mengetahui dan</i>	

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 36 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
 Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
 Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

	Kuliah	aturan Perkuliahan	<i>memahami materi dan tata tertib perkuliahan</i>	
2.	Desain dengan Premis Sosial Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Desain dan relasinya dengan aspek social-budaya</li> <li>• Permasalahan desain nyata yang ada di negara berkembang.</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian desain dan keterkaitannya dengan aspek sosial budaya</i>	<i>Papanek (1992): Chapter 1</i>
3.	Metode Desain Produk Berbasis Aspek Sosial Budaya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologi Pemecahan Masalah</li> <li>• Survey &amp; Studi Kasus</li> <li>• Pengusulan sinopsis Proyek Desain Produk IV</li> </ul>	<i>Mahasiswa memahami berbagai pendekatan dan proses mendesain produk dengan bertolak pada pemahaman nilai budaya, tradisi dan perilaku masyarakat.</i>	<i>- Papanek (1992): Chapter 2</i> <i>- Julier (2008): Chapter 1</i>
4.	Proses Mendesain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan Konsep Desain</li> <li>• Alternatif Pemecahan Masalah</li> <li>• Teknik Pengambilan Keputusan</li> </ul>	<i>Mahasiswa memahami proses pembuatan konsep desain dan penelusuran ide kreatif untuk menghasilkan solusi kongkrit dari persoalan desain yang ada.</i>	<i>Julier (2008): Chapter 6</i>
5.	Field Survey 1: Identifikasi Nilai dan Perilaku Budaya Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan Lapangan</li> </ul>	<i>Mahasiswa melaksanakan dan memahami persoalan-persoalan sosial dan kebudayaan yang mendasari perumusan konsep desain.</i>	<i>Julier (2008): Chapter 10</i>
6.	Field Survey 2: Identifikasi Kebutuhan dalam Kaitannya dengan Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan Lapangan</li> </ul>	<i>Mahasiswa melaksanakan dan memahami persoalan-persoalan desain bertolak dari aspek sosial dan kebudayaan yang mendasari perumusan solusi desain.</i>	<i>Copper-Hewitt (2007): Page 18-78</i>
7.	Analisis Data dan Solusi Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perumusan Masalah Desain bertolak dari hasil survey lapangan</li> <li>• Pengusulan alternatif pemecahan masalah desain</li> </ul>	<i>Mahasiswa melaksanakan perumusan masalah desain dan solusi kreatif yang kongkrit terhadap persoalan yang ada.</i>	<i>Julier (2008): Chapter 10</i>
8.	UTS			
9.	Desain Produk Kebudayaan 1	Penelusuran Ide Desain dan Eksperimen Bahan	<i>Mahasiswa memahami dan melaksanakan proses pengusulan ide dalam kesesuaiannya dengan: (a) identitas budaya, dan (2) jenis dan karakter material produk.</i>	<i>Boucharenc (2008): Chapter 1</i>
10.	Desain Produk Kebudayaan 2	Sketsa Ide dan Studi Model Produk	<i>Mahasiswa memahami dan melaksanakan proses penuangan ide untuk: (a) kebutuhan komunitas dan (b) menerapkan prinsip keberlanjutan, dalam bentuk sketsa dan model-model produk.</i>	<i>Boucharenc (2008): Chapter 2</i>
11.	Desain Produk Kebudayaan 3	Konsep Desain dan Solusi Desain	<i>Mahasiswa memahami dan melaksanakan pembuatan konsep desain beserta rangkuman solusi kreatif desain produk dengan premis sosial kebudayaan.</i>	<i>Boucharenc (2008): Chapter 3</i>
12.	Desain Produk Kebudayaan 4	Keputusan Desain dan Model Produk	<i>Mahasiswa melaksanakan perumusan masalah desain dan solusi kreatif yang kongkrit terhadap persoalan sosial kebudayaan yang ada.</i>	<i>Boucharenc (2008): Chapter 4</i>
13.	Presentasi dan Diskusi 1	Presentasi Desain dan Evaluasi 1	<i>Mahasiswa melaksanakan presentasi, diskusi dan penyempurnaan konsep desain.</i>	
14.	Presentasi dan Diskusi 2	Presentasi Desain dan Evaluasi 2	<i>Mahasiswa melaksanakan presentasi, diskusi dan</i>	

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB      Kur2013-{Desain Produk}      Halaman 37 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

			<i>penyempurnaan solusi desain akhir.</i>	
15.	Portofolio Desain	Penyelesaian desain akhir dan portofolio	<i>Mahasiswa melaksanakan penyusunan portofolio desain akhir.</i>	<i>Boucharenc (2008): Chapter 4</i>
16.	UAS			

### 18. DP 3202 Bisnis Desain

<b>Kode:</b> <i>DP3202</i>	<b>Kredit:</b> 3	<b>Semester:</b> 6	<b>KK/Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> <i>Wajib</i>
<b>Nama Matakuliah</b>	Bisnis Desain <i>Design Business</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai dunia kewirausahaan dalam bidang desain <i>Perspective and concepts of entrepreneurship in design</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai dunia kewirausahaan dalam bidang desain. Cakupan materi meliputi berbagai bisnis dalam desain, konsultan desain, kiat dan strategi bisnis di bidang desain dan produk manufaktur. Dikenalkan pula beberapa model usaha desain yang berhasil dan bertahan pada situasi krisis, serta model-model pengelolaan usaha yang memiliki keunggulan-keunggulan kompetitif <i>Perspective and concepts of entrepreneurship in design. The course scope includes business ini design, design consultant, tactics and strategies in design and manufacturing products. Also introduced several models of successful design business striving in the crisis and business management models with competitive advantages</i>			
<b>Luaran (Outcome)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami dunia kewirausahaan dalam bidang desain dan dapat melihat peluang-peluang penciptaan bidang usahanya.</li> <li>Mahasiswa berani dan tergerak untuk memulai dan menjadi Entrepreneur</li> </ul>			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 : DP3204 Manajemen Desain I (Co-requisites) Matakuliah -2			
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : <ul style="list-style-type: none"> <li>Greene, Cynthia L, 2012, Entrepreneurship : Ideas in Action, 5 e. South-Western, Cengage Learning</li> <li>Bessant, J.and Tidd, Jou, 2011, Innovation and entrepreneurship, second edition, Jhon Wiley &amp; Sons Ltd.</li> <li>Osterwalder, Alexander &amp; Pigneur Yves, 2012, Business Model Generation, PT Elex Media Komputindo</li> </ul> Pustaka pendukung : <ul style="list-style-type: none"> <li>David Stokes, Nick Wilson and Martha Mador, 2010, Entrepreneurship, Cengage Learning, EMEA</li> <li>Kuratko, Donald F, 2009, Entrepreneurship : Theory, Process, Practice, eight edition, South-Western, Cengage Learning</li> <li>Heller, Steven &amp; Talarico, Lita, 2008, The Design Entrepreneur : Turning Graphic Design into Goods That Sell (Design Field Guide), Rockport Publishers</li> <li>Henry, Colette, 2007, Entrepreneurship in The Creative Industries : An International Perspective, Edward Elgar Publishing Limited</li> <li>Heller, Steven, 2002, The Education of Design Entrepreneur, Allworth Press</li> <li>S. Anil Kumar, S.C. Poornima, Mini K. Abraham, K. Jayashree, 2003, Entrepreneurship Development, New Age International Publisher</li> </ul>			
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (10%), Tugas Individu (20%), Tugas Kelompok (30%), UTS (20%), UAS (20%)			
<b>Catatan Tambahan</b>				

### 18. SAP DP 3202 Bisnis Desain

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1.	Pengantar Berwirausaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduksi Perkuliahan (deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</li> <li>Konsep Entrepreneur &amp; Entrepreneurship</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami perilaku, karakteristik dan keterampilan	Cynthia (2012), Ch 1 Anil Kumar (2003), Part I

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-*{Desain Produk}*** | **Halaman 38 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [*Desain Produk*] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [*DP*]-ITB.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik, Kualitas &amp; Tipe Entrepreneur</li> <li>• Lingkup Entrepreneurship dan Faktor-faktor yang mempengaruhi Pertumbuhan Entrepreneurial</li> </ul>	entrepreneurial	Stokes (2010), Part I Heller (2002), Ch 1
2	Motivasi Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi &amp; Makna Motivasi Bisnis</li> <li>• Proses Motivasi</li> <li>• Teori Motivasi</li> <li>• Faktor-faktor yang Memotivasi Berbisnis</li> <li>• Mind-set Entrepreneurial</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami motivasi bisnis serta tumbuh minat & semangatnya untuk segera berbisnis	Cynthia (2012), Ch 1 Anil Kumar (2003), Part I Stokes (2010), Part II Kuratko (2009) Part I
3	Mengidentifikasi Peluang Bisnis (Desain)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi Peluang Bisnis (Desain)</li> <li>• Langkah-langkah Mengeksplorasi Ide-ide dan Peluang Bisnis</li> <li>• Memahami bentuk-bentuk inovasi bisnis (desain)</li> <li>• Riset Pasar</li> <li>• Inisiasi Membangun Perusahaan</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami langkah-langkah mengidentifikasi dan mengeksplorasi ide-ide dan peluang bisnis	Cynthia (2012), Ch 2 & 4 Bessant (2011), Part I Heller (2008), Ch 1, 2, 3 Anil Kumar (2003), Part II, III, IV & V Henry (2007), Part I & II Kuratko (2009), Part II
4	Membangun Model Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi Model Bisnis</li> <li>• Kanvas Model Bisnis</li> <li>• Pola Model Bisnis</li> <li>• Desain Model Bisnis</li> <li>• Strategi Model Bisnis</li> <li>• Proses Model Bisnis</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami proses penyusunan Model Bisnis	Osterwalder (2012), Ch 1, 2, 3, 4, 5 Henry (2007), Part III
5	Membuat Business Plan (Desain)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa Business Plan penting</li> <li>• Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam membuat Business Plan</li> <li>• Langkah-langkah Membuat Business Plan</li> <li>• Membuat Business Plan yang Efektif</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami apa & manfaat business plan serta cara membuat business plan yang efektif	Cynthia (2012), Ch 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11
6	Mengundang Pembicara Tokoh Bisnis Desain (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai &amp; Membangun Bisnis</li> <li>• Pengalaman Mengelola Pasar &amp; Pemasaran</li> <li>• Pengalaman Mengelola Produksi &amp; Mitra Kerja</li> <li>• Pengalaman Mengembangkan Aset Perusahaan</li> <li>• Pengalaman Membangun Jejaring &amp; Kerjasama Bisnis</li> <li>• Pengalaman Gagal dalam Bisnis</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami Kiat-kiat dan Tips Sukses Bisnis	Narasumber Tokoh Bisnis Perusahaan Manufaktur
7	Manajemen Risiko	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Risiko Bisnis</li> <li>• Jenis-jenis risiko bisnis yang harus diperhatikan</li> <li>• Asuransi &amp; Risiko</li> <li>• Risiko Lainnya</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami risiko-risiko bisnis serta bagaimana mengelola risiko bisnis tersebut secara efektif	Cynthia (2012), Ch 7, 8, 9, 10, 11, 12
8	UTS	•		
9	Strategi Pertumbuhan & Pengembangan Perusahaan (Desain)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Pertumbuhan &amp; Pengembangan Perusahaan</li> <li>• Tantangan Pemasaran &amp; Pembiayaan Usaha (Investasi)</li> <li>• Strategi Pertumbuhan Perusahaan</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami bagaimana melakukan pertumbuhan & pengembangan	Kuratko (2009), Part III & IV Henry (2007), Part III

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Perusahaan</li> </ul>	perusahaan Bisnis Desain	
10	<i>Social Entrepreneurship</i> (Kewirausahaan Sosial)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Kewirausahaan Sosial</li> <li>• Inovasi dalam Kewirausahaan Sosial</li> <li>• Tantangan Kewirausahaan Sosial</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian dan tantangan menjadi wirausaha social di bidang desain	Bessant (2011), Part I, Ch 2 Kuratko (2009), Part I, Ch 4
11	Tanggung Jawab Sosial Perusahaan & Etika Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan &amp; Makna Tanggung-jawab Sosial Perusahaan</li> <li>• Definisi &amp; Evolusi Tanggung-jawab Sosial Perusahaan</li> <li>• Konteks Tanggung-jawab Sosial Perusahaan Dewasa Ini</li> <li>• Makna &amp; Pengaplikasian Etika Bisnis</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami Tanggung-jawab Sosial Perusahaan dan Etika Bisnis	Anil Kumar (2003), Ch 25 Kuratko (2009), Part I, Ch 4
12	Studi Kasus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh-tokoh Bisnis Seni Rupa &amp; Desain yang Sukses di Indonesia</li> <li>• Fenomena Perusahaan Bisnis Desain yang Gagal di Indonesia</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami fenomena sukses & gagal perusahaan bisnis desain di Indonesia	Publikasi media dan artikel bisnis desain
13	Mengundang Pembicara Tokoh Bisnis Desain (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai &amp; Membangun Bisnis</li> <li>• Pengalaman Mengelola Pasar &amp; Pemasaran</li> <li>• Pengalaman Mengelola Produksi &amp; Mitra Kerja</li> <li>• Pengalaman Mengembangkan Aset Perusahaan</li> <li>• Pengalaman Membangun Jejaring &amp; Kerjasama Bisnis</li> <li>• Pengalaman Gagal dalam Bisnis</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami Kiat-kiat dan Tips Sukses Bisnis	Narasumber Tokoh Bisnis Perusahaan Konsultan Desain
14	Presentasi Tugas Kelompok & Evaluasi (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi Kelompok Gelombang I</li> </ul>	Memberikan kesempatan masing-masing kelompok mempresentasikan tugas masing-masing dan membangun diskusi	Kelompok-kelompok Tugas Mahasiswa
15	Presentasi Tugas Kelompok & Evaluasi (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi Kelompok Gelombang II</li> </ul>	Memberikan kesempatan masing-masing kelompok mempresentasikan tugas masing-masing dan membangun diskusi	Kelompok-kelompok Tugas Mahasiswa
16	UAS			

### 19. DP 3204 Manajemen Desain

<b>Kode:</b> DP3204	<b>Kredit:</b> 2	<b>Semester:</b> 6	<b>KK/Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Manajemen Desain <i>Design Management</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai kegiatan desain dalam industri yang membahas beberapa aspek mengenai organisasi desain, mengelola ide, teknik mengambil keputusan, tata cara kerja desain, pengelolaan kegiatan desain, perhitungan biaya, kompetisi produk, strategi desain, dsb. <i>Perspectives and concepts on design activities in industries with emphasis on the aspects of design organization, manipulating ideas, decision making techniques, design working procedures, design activities management, cost calculation, product competition, design strategy, etc.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai kegiatan desain dalam industri yang membahas beberapa aspek mengenai organisasi desain, mengelola ide, teknik mengambil keputusan, tata cara kerja desain, pengelolaan kegiatan desain, perhitungan biaya, kompetisi produk, strategi desain, dsb. Dibahas pula kondisi bisnis desain dunia di masa depan dan model-model pengelolaannya. <i>Perspectives and concepts on design activities in industries with emphasis on the aspects of</i>			

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-{Desain Produk}** | **Halaman 40 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.



	<i>design organization, manipulating ideas, decision making techniques, design working procedures, design activities management, cost calculation, product competition, design strategy, etc. Also discussed in this course the international design business and their management.</i>
<b>Luaran (Outcome)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip kegiatan desain dan implementasinya dalam suatu perusahaan secara sistematis dan efisien.</li> <li>• Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menerapkan dan mengelola strategi desain dan proses desain sesuai dengan prinsip-prinsip manajerial suatu perusahaan.</li> </ul>
<b>Matakuliah Terkait</b>	<i>Matakuliah -1 : DP 2201 Metodologi Desain (co-requisite)</i> <i>Matakuliah -2 : DP 3001 Desain Produk III (co-requisite)</i>
<b>Pustaka</b>	<i>Pustaka utama : Best, Kathryn, 2006, Design Management : Managing Design Strategy, process and Implementation AVA Publishing SA</i> <i>Pustaka pendukung 1 : Mozola, Brigitte Borja de, 2003, Design Management. Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation. Alworth Press</i> <i>Pustaka pendukung 2 : Best, Kathryn, 2010, The Fundamental of Management Design, AVA publishing, SA</i> <i>Flexible product Development : Smith, Preston G, 2007, Building Agility of Changing Markets</i> <i>Ulrich, Karl. Eppinger, Steven, 2011, Product Design and Development, 2011</i> <i>Barkley, Bruce, 2007, Project Management in New Product Development</i>
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (10%), Tugas Individu (20%), Tugas Kelompok (25%), UTS (20%), UAS (25%)
<b>Catatan Tambahan</b>	

### 19. SAP DP 3204 Manajemen Desain

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Manajemen Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduksi Perkuliahan (deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</li> <li>• Perubahan Lansekap Bisnis</li> <li>• Pengertian &amp; Pentingnya Manajemen Desain</li> <li>• Dasar-dasar Manajemen Desain</li> <li>• <i>The Design Management Timeline</i></li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami kondisi & prioritas persaingan usaha saat ini serta dasar-dasar dan peran penting Manajemen Desain.	Kathryn (2006), hal 6-25, Borja (2003), Part I
2	Memahami Kebutuhan & Permintaan Pengguna, Konsumen dan Pasar (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi Peluang-peluang Desain</li> <li>• Pemahaman dan Interpretasi Kebutuhan &amp; Permintaan Pengguna, Konsumen dan Pasar</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami peluang-peluang desain, permintaan & kebutuhan pengguna-konsumen-pasar	Kathryn (2006), Part I, Kathryn (2010) Part I & II, Borja (2003), Part II
3	Memahami Kebutuhan & Permintaan Pengguna, Konsumen dan Pasar (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai Desain</li> <li>• Audit Desain</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami nilai desain dan audit desain.	Kathryn (2006), Part I, Kathryn (2010) Part I & II, Borja (2003), Part II
4	Memahami Strategi Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan &amp; Konsep Strategi Desain</li> <li>• Perencanaan Pertumbuhan Jangka Panjang Perusahaan</li> <li>• Pembuatan Proposal Strategi Desain</li> <li>• Promosi Proposal Strategi Desain</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami Konsep & Perumusan Strategi Desain, Perencanaan Pertumbuhan Jangka Panjang Perusahaan serta Pembuatan & Promosi Proposal Strategi Desain	Kathryn (2006), Part I, Borja (2003), Part III
5	Memahami Proses Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode Desain</li> <li>• Proses Desain</li> <li>• Mengelola Proses Desain</li> <li>• Inisiasi Proyek Desain</li> <li>• Metode Desain</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami Metode Desain, Proses Desain dan Pengelolaan Proses Desain	Kathryn (2006), Part II, Borja (2003), Part III

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keunggulan Bersaing melalui Desain</li> </ul>		
6	Memahami Pengelolaan & Pengembangan Produk Baru	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kategori Produk Baru</li> <li>Faktor-faktor Sukses &amp; Penghambat Pengembangan Produk Baru</li> <li>Tujuan &amp; Sasaran Pengembangan Produk Baru</li> <li>Pendekatan &amp; Tipe-tipe Proses Pengembangan Produk Baru</li> <li>Proses Pengembangan Produk Baru</li> <li>QFD (Quality Function Deployment)</li> <li>Manajemen Proyek Pengembangan Produk</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami kategori produk baru, factor sukses dan penghambat pengembangan produk baru, tujuan & sasaran pengembangan produk baru, pendekatan & tipe-tipe pengembangan produk baru, proses pengembangan produk baru serta QFD dan Manajemen Proyek Pengembangan Produk	Kathryn (2006) Part III, Smith (2007), Ulrich (2011), Barkley (2007)
7	Penjelasan Tugas-tugas Mahasiswa Kuliah Manajemen Desain Tahun Sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contoh-contoh Praktik Manajemen Desain di beberapa Perusahaan</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami praktik manajemen desain di perusahaan melalui pembahasan tugas-tugas mahasiswa Kuliah Manajemen Desain tahun sebelumnya	Kumpulan Tugas Mahasiswa tahun-tahun sebelumnya
8	UTS			
9	Memahami Desain & Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain, Manajemen &amp; Inovasi</li> <li>Design-driven Innovation</li> <li>Brand-driven Innovation</li> <li>Manajemen Desain untuk Perusahaan Besar</li> <li>Manajemen Desain untuk UKM</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai Manajemen Inovasi relevansinya dengan manajemen desain di perusahaan besar & UKM	Kathryn (2010), Part VI
10	Memahami Praktik Strategi Desain (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik Strategi Desain pada beberapa perusahaan Brand asing</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami praktik Strategi Desain pada perusahaan Brand asing, misalnya: Model Sony, Model BMW, Model IBM, dll.	Publikasi Media & Artikel perusahaan Sony, BMW, IBM,
11	Memahami Praktik Strategi Desain (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik Strategi Desain di beberapa perusahaan Brand Indonesia</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami praktik Strategi Desain pada perusahaan Brand Indonesia, misalnya: Model Garuda Indonesia, Model Teh Sosro, Model Aqua, Model UNCLE347, dll.	Publikasi Media & Artikel perusahaan Garuda, Teh Sosro, Aqua, Uncle 347
12	Memahami Praktik Sistem Desain (Proses Desain & Organisasi Desain)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik Proses Desain &amp; Organisasi Desain di beberapa perusahaan</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami praktik Sistem Desain pada beberapa perusahaan, misalnya Model LG, Model Samsung, Model Telkom, dll.	Publikasi Media & Artikel perusahaan LG, Samsung, Telkom
13	Perhitungan Biaya & Penetapan Harga	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perhitungan Biaya Desain</li> <li>Perhitungan Biaya Produksi</li> <li>Perhitungan Biaya Promosi</li> <li>Penetapan Harga Produk</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami praktik perhitungan biaya desain, biaya produksi, biaya promosi serta penetapan harga produk	Kathryn (2010), Part IV
14	Presentasi Tugas Kelompok dan Evaluasi (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi Kelompok I, II dan III</li> </ul>	Memberikan kesempatan masing-masing kelompok mempresentasikan tugas masing-masing dan membangun diskusi	Kelompok-kelompok Tugas Mahasiswa
15	Presentasi Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi Kelompok IV, V dan</li> </ul>	Memberikan kesempatan	Kelompok-

	Kelompok dan Evaluasi (2)	VI	masing-masing kelompok mempresentasikan tugas masing-masing dan membangun diskusi	kelompok Tugas Mahasiswa
16	UAS			

## 20. DP 3206 Sosiologi Desain

<b>Kode Matakuliah:</b> DP3206	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 6	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Sosiologi Desain			
	<i>Sociology of Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai metode-metode dalam kajian sosiologis dan mazhab-mazhab dalam teori sosiologi.			
	<i>Perspectives and concepts on various methods in sociology and thought in the theory of sociology.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Wawasan dan pemahaman mengenai metode-metode dalam kajian sosiologis dan mazhab-mazhab dalam teori sosiologi. Dipaparkan juga mengenai berbagai hubungan sinergis antara desain dengan: lapisan sosial, dinamika dan perubahan sosial, mentalitas dan perilaku sosial, sosial politik, serta hubungan desain dengan gaya hidup masyarakatnya.			
	<i>Perspectives and concepts on various methods in sociology and thoughts in the theory of sociology. Asco given in this course on synergic relations between design and social strata, dynamics and social change, mentality, social behaviour, social-politics and relation of design with the society lifestyle.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa memahami berbagai permasalahan desain dan alternative solusinya.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah 1: DP 3105 Desain Produk Gaya Hidup	Co-requisite		
	Matakuliah 2: DP 3002 Desain Produk IV	Co- requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
<b>Pustaka</b>	Sachari, Agus. 2004. <i>Sosiologi Desain</i> . Penerbit ITB.			
	Forty, Adrian. 1995. <i>Object of Desire</i> . Thomas and Hudson: London.			
	-			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>				

## 20. SAP DP 3206 Sosiologi Desain

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar	- Pengertian Sosiologi Desain - Teori Umum Sosiologi	Memahami sosiologi desain	- Sosiologi desain Bab I - Pengantar Sosiologi Bab II
2	Perilaku Sosial	- Stratifikasi Sosial - Sikap dan Perilaku	Sensifitas terhadap masalah sosial	- Sosiologi desain Bab II - Pengantar Sosiologi Bab III
3	Permasalahan Sosial	- Kemiskinan - Keterbelakangan - Pengangguran	Sensifitas terhadap masalah sosial	Sosiologi desain Bab III
4	Kebijakan Pembangunan	- Politik Pembangunan - Dampak Sosial - Metode Pembangunan	Kritis terhadap masalah sosial	Sosiologi Desain Bab IV
5	Strategi Ekonomi	- Ekonomi Liberal - Ekonomi Kreatif	Wawasan peluang ekonomi	Sosiologi Desain

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 43 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

6	Pemberdayaan Masyarakat	- Desain Partisipasi - Desain Sektor Informal	Memahami konsep pemberdayaan desain	Sosiologi Desain
7	Isu Lingkungan	- Green Design - Sustainable Design	Memahami konsep desain ramah lingkungan	- Green Design - Sustainable Design
8	UTS			
9	Isu Mutakhir Sosiologi Desain	- Gaya Hidup - Bencana Alam - Dampak Teknologi	Memahami fenomena gaya hidup	Sosiologi Desain
10	Isu Mutakhir Sosiologi Desain	- Kemanan Nasional - Partiakri - Konflik Sosial	Memahami situasi sosial di Indonesia	Sosiologi Desain
11	Pemilihan Topik Survey	Permasalahan Sosiologi Desain Sekitar Kita	Mampu memilih topik survey	
12	Survey	- Lapangan - Pustaka	Hasil survey	
13	Presentasi Kelompok I	Diskusi	Perumusan hasil diskusi	
14	Presentasi Kelompok II	Diskusi	Perumusan hasil diskusi	
15	Presentasi Kelompok III	Diskusi	Perumusan hasil diskusi	
16	UAS			

## 21. DP 3208 Desain Produk Inovasi I

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3208	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 5	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Produk Inovasi 1 <i>Innovation Product 1</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Penerapan prinsip 'konsep berpikir desain' sebagai sarana pemecahan masalah di dalam kehidupan masyarakat. <i>This course is to explore the implementation of 'design way of thinking' as a tool to solve various problems in the society.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini membahas bagaimana berpikir kreatif secara design, metode penerapannya dalam perancangan produk dan sistem, beserta contoh-contohnya. Peserta kuliah adalah para mahasiswa antar-disiplin yang dibimbing untuk bekerja dalam kelompok kerja (team-work) dengan tugas mengusulkan sebuah inovasi berupa pemecahan masalah secara kreatif persoalan-persoalan realistik yang terjadi di masyarakat. Tema permasalahan yang diangkat dapat berbeda untuk tiap semester, dengan mendatangkan pembicara/dosen tamu sebagai ahli di bidang/persoalan tersebut. Secara umum, kuliah ini berisi rangkaian materi teori konsep desain, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif, yang didukung dengan survey lapangan serta diskusi dan brainstorming di kelas. Bentuk hasil inovasi dapat berupa produk atau sistem. <i>This course explores how to think creatively using design principle, and its application in product or system. The course is designed for interdisciplinary students working in teamwork discussion aimed at proposing innovation, that is, a creative problem solving for different cases existed in the society. Some lectures will be also supported by the guest lecturer as an expert in the related theme, which may be vary in every semester. In general, the course consists of a serie of lectures, such as design concept, problem solving, and creativity, and it is also supported by field observation and brainstorming in the class. The result of the proposed innovation can be a product or system. The expected result of this course is there will be an increasing awareness among the students towards existing problem in their environment, and a comprehensive understanding of creative design thinking for solving the problem.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Luaran yang diharapkan dari kuliah ini adalah (1) mahasiswa menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah real yang terjadi di lingkungan sekitarnya, (2) mampu memaparkan masalah desain berdasarkan diskusi dan kerja kelompok, dan (3) memperoleh pengetahuan berpikir kreatif ala design untuk memecahkan masalah nyata yang berguna bagi lingkungannya.			

<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 : DP 2002 Desain Produk II	Co-requisite
	Matakuliah -2 : DP 3204 Manajemen Desain	Co –requisite
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Survey lapangan	
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama McDonough, W., Braungart, M. “ <i>Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things</i> ”, North Point Press, 2009. Walker, Stuart, “ <i>Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice</i> ” Earthscan, 2006. Haugeto, Å., Knutslien, S. (Eds.), “ <i>Design Without Borders: Experiences from Incorporating Industrial Design into Projects for Development and Humanitarian Aid</i> ”, Norsk Form, 2004. Dormer, Peter, “ <i>The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design</i> ”, Thames and Hudson, 1994.	
	Pustaka pendukung Nugraha, Adhi, “ <i>Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context</i> ”, Aalto University Publication, 2012.	
	Pustaka alternative Papanek, Victor; “ <i>Design for the Real World: Human Ecology and Social Change</i> ”; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).	
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran (5%), Presentasi Tugas (15%), Tugas (30%), UTS (20%), UAS (30%)	
<b>Catatan Tambahan</b>		

## 21. SAP DP 3208 Desain Produk Inovasi I

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Pendahuluan: Penjelasan materi, dan tujuan kuliah</i>	<i>Penjelasan materi kuliah.</i>	<i>Memahami isi dan tugas kuliah</i>	
2	<i>Pemutaran slide: Cara berpikir ala desain</i>	<i>Konsep desain dan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah</i>	<i>Memahami cara-cara pemecahan masalah secara kreatif dan unik</i>	<i>Dormer, Peter, “The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”, Thames and Hudson, 1994.</i>
3	<i>Inovasi produk</i>	<i>Penjelasan tema inovasi dan pembagian kelompok Diskusi kelompok</i>	<i>Memahami tema permasalahan yang akan dipecahkan. Mendirikan kelompok</i>	<i>McDonough, W., Braungart, M. “Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things”, North Point Press, 2009.  Haugeto, Å., Knutslien, S. (Eds.), “Design Without Borders: Experiences from Incorporating Industrial Design into Projects for Development and Humanitarian Aid”, Norsk Form, 2004.</i>
4	<i>Observasi lapangan 1</i>	<i>Dokumentasi image Pengamatan kasus Wawancara</i>	<i>Mendapatkan data awal yang kongkrit dari lapangan</i>	
5	<i>Pemutaran slide: Spirit sebuah inovasi</i>	<i>Penjelasan tentang permasalahan spirit dan motivasi lahirnya sebuah inovasi</i>	<i>Memahami permasalahan spirit dan motivasi sebuah inovasi dan contoh penerapannya ke dalam perancangan desain atau sistem</i>	<i>Papanek, Victor; “Design for the Real World: Human Ecology and Social Change”; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).</i>

6	<i>Tugas kelompok: Konsep dan ide desain</i>	<i>Konsep dan ide desain</i>	<i>Melatih kerja dalam tim, mengusulkan gagasan tentang inovasi yang konseptual</i>	
7	<i>Pemutaran slide: Inovasi berbasis tradisi</i>	<i>Strategi pengembangan inovasi produk berbasis temuan-temuan masa lalu (tradisi).</i>	<i>Memahami beberapa metoda penting dalam melahirkan produk/system baru dengan mengambil inspirasi dari pengetahuan dan praktek-praktek tradisi.</i>	<i>Walker, Stuart, "Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice" Earthscan, 2006.  Nugraha, Adhi, "Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context", Aalto University Publication, 2012.</i>
8	<i>Observasi lapangan 2</i>	<i>Perekaman kasus Wawancara</i>	<i>Memperoleh data-data tambahan terkait dengan tema inovasi yang diajukan</i>	
9	<i>UTS</i>			
10	<i>Pematangan konsep</i>	<i>Brainstorming pematangan konsep dan proposal desain</i>	<i>Mempertajam dan mengusulkan ide kreatif hasil penggodokan bersama terhadap realitas permasalahan desain terkait.</i>	<i>Walker, Stuart, "Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice" Earthscan, 2006.</i>
11	<i>Pembahasan konsep</i>	<i>Pembahasan konsep</i>	<i>Mengerti kompleksitas permasalahan inovasi produk atau sistem.</i>	<i>McDonough, W., Braungart, M. "Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things", North Point Press, 2009.</i>
12	<i>Proposal desain akhir</i>	<i>Pembuatan sketsa dan model akhir.</i>	<i>Mampu merealisasikan ide kelompok ke dalam sebuah sketsa dan model.</i>	
13	<i>Presentasi (sesi 1)</i>	<i>Presentasi kelompok.</i>	<i>Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok Memahami kompleksitas permasalahan inovasi produk atau sistem</i>	
14	<i>Presentasi (sesi 2)</i>	<i>Presentasi kelompok.</i>	<i>Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok Memahami kompleksitas permasalahan inovasi produk atau sistem</i>	
15	<i>Kuliah Penutup</i>	<i>Review tugas dan implementasinya pada praktek inovasi produk</i>	<i>Evaluasi materi perkuliahan dan diskusi</i>	
16	<i>UAS</i>			

## 22. DP 4003 Desain Produk V

<b>Kode Mata Kuliah:</b> DP4003	<b>Bobot SKS:</b> 5	<b>Semester:</b> 7	<b>KK/ Unit Penanggungjawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	DesainProduk V			
	Product Design V			
<b>Silabus Ringkas</b>	Pengenalan dan pemahaman prinsip desain produk industry berbasis inovasi			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 46 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

	teknologi yang prosesnya dilakukan secara multidisiplin.	
	<i>Recognition and understanding of the principles of industrial product design, innovation-based technology with a multidisciplinary process.</i>	
<b>Silabus Lengkap</b>	<p>Kuliah ini memberikan pengenalan dan pemahaman konsep riset dan pengembangan desain produk dengan basis inovasi teknologi dalam memecahkan berbagai permasalahan di masa mendatang. Proses desain ini dilakukan bekerjasama dengan berbagai disiplin keilmuan engineering lainnya. Lingkup pelaksanaan dapat berbentuk aplikasi teknologi baru dalam sebuah produk, inovasi desain dengan mengembangkan fungsi dan nilai tambah baru berbasis teknologi lama (incremental innovation), pengembangan produk yang berorientasi pada aspek sosial di masa depan dengan kompleksitas teknologi tertentu yang terkandung di dalamnya (radical innovation). Pendekatan desain yang dilakukan berfokus pada system manufaktur dan produksi massal.</p> <p><i>This course provides an introduction and understanding of the concepts of research and development of product design on the basis of technological innovation in solving various problems in the future. The design process is carried out in collaboration with other engineering disciplines. The scope of the implementation of new technological applications can be shaped in a product, design innovation by developing new functionality and added values based on old technology (incremental innovation), product development oriented social aspects in the future with the complexity of a particular technology contained in it (radical innovation). Design approach taken focuses on manufacturing and mass production system.</i></p>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa memahami prinsip-prinsip dasar pengembangan desain baru berbasis inovasi teknologi dan mampu mengaplikasikannya pada suatu rancangan produk sebagai hasil kerjasama multi disiplin keilmuan.	
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 3002 Desain Produk IV	<i>Pre-requisite</i>
	DP 4101 Desain Produk Inovasi II	<i>Co-requisite</i>
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Praktikum (tugas kelompok) pengujian aspek ergonomi pada beberapa desain produk yang ditentukan.	
<b>Pustaka</b>	1. Elena Maria Formia, <i>Innovation in Design Education</i> , Umberto Allemandi & C., 2012. (Pustaka utama)	
	2. Scott M. Smith, Gerald S. Albaum, <i>Basic Marketing Research, Volume I, Qualtrics Labs Inc.</i> , 2012 (Pustaka utama)	
	3. Hiroyuki Yoshikawa, <i>Design Methodology for Research and Development Strategy</i> , Center for Research and Development Strategy Japan Science and Technology Agency, 2012 (Pustaka utama)	
	4. Jasbir S. Arora, <i>Introduction to Optimum Design, Second Edition</i> , Elsevier Academic Press, 2004. (Pustaka utama)	
	5. David O'Sullivan, Lawrence Dooley, <i>Applying Innovation</i> , Sage Publication Ltd., 2009. (Pustaka utama)	
	6. Scallan, <i>Process Planning – The Design/Manufacture Interface</i> , 2003 (Pustaka pendukung)	
	7. Taura.T, Nagay.Y., <i>Concept Generation and Design Creativity, A Systematized Theory and Methodology</i> , <a href="http://Springer.com/978-1-4471-4080-1">http://Springer.com/978-1-4471-4080-1</a> (Pustaka pendukung)	
	8. Robin Murray et.al., <i>The Open Book of Social Innovation</i> , The Young Foundation, 2010 (Pustaka pendukung)	
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran : 10 % Bobot Inovasi Teknologi : 20 % (penilaian konsep teknologi final) Bobot Inovasi Desain : 20 % (penilaian konsep desain final) Ujian Tengah Semester : 20 % (penilaian konsep produk final dan visualisasi dua dimensional) Ujian Akhir Semester : 30 % (penilaian model/ mock up/ prototype)	
<b>Catatan Tambahan</b>	Kuliah ini bersifat praktikum	

22. SAP DP 4003 Desain Produk V

<i>Mg#</i>	<i>Topik</i>	<i>Sub Topik</i>	<i>Capaian Belajar Mahasiswa</i>	<i>Sumber Materi</i>
1.	Pengantar kuliah	Aturan perkuliahan dan tugas Serta kriteria pembobotan masalah desain yang akan dikembangkan	Mahasiswa mampu mencari topik proyek desain masing-masing dengan bobot yang sesuai	Design Education and Manufacturing: Who Should Change What, and How? Chapter 1. The relationship between education and companies,  Introduction to Optimum Design Chapter 2. Optimum Design Problem Formulation Chapter 4. Optimum Design Concepts  Process Planning – The Design/Manufacture Interface Chapter 1. Introduction to manufacturing
2.	Kompilasi data	Survey pasar dan studi literatur untuk mengumpulkan data permasalahan	Mahasiswa memahami cara mengumpulkan data sekunder dan memulai pelaksanaan identifikasi pasar untuk produk yang akan dikembangkannya	Basic Marketing Research, Chapter 2. Focusing Your Research Design 15 Exploratory Studies 16 Descriptive Studies  Introduction to Optimum Design Chapter 13. Interactive Design Optimization
3.	Analisis dan sintesis data	Tinjauan berbagai metodologi desain yang dapat digunakan untuk pengembangan proyek	Mahasiswa mampu mendefinisikan tujuan perancangannya secara tajam	Design Methodology for Research and Development Strategy Chapter 4. From Elaboration of Social Wish to Encounter 4.1 Problem statement 4.2 Several thought experiments 4.3 Importance of strategy design as the first step in research
4.	Presentasi dan evaluasi	Presentasi hasil survey dan hasil studi literatur, serta pengajuan program rencana kerja	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil survey dan hasil studi literatur dan rencana kerjanya masing-masing	
5.	Proses desain	Program desain dan pendekatan-pendekatan desain secara sistematis	Mahasiswa mampu membuat program inovasi desainnya secara sistematis	Applying Innovation Chapter 1. Defining Innovation
6.	Konsep desain	Pengajuan beberapa alternatif konsep desain	Mahasiswa mampu mengembangkan alternatif gagasan kreatifnya	
7.	Pengembangan desain	Keputusan desain, pengembangan detail dan model prototip	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam penentuan keputusan desain	
8.	UTS	Presentasi hasil kompilasi data		



9.	Pengembangan detail desain	Keputusan desain akhir dan pengembangan desain dilihat dari analisis ergonomi	Mahasiswa telah mengambil keputusan desain final dan mampu melakukan analisa ergonomi	
10.	Pengembangan detail desain	Pegembangan desain di lihat dari permasalahan teknis konstruksi, material dan proses produksi	Mahasiswa mampu mengembangkan aspek komstruksi dari desainnya	
11.	Pengembangan detail desain	Pengembangan desain di tinjau dari masalah estetika dan lingkungan	Mahasiswa mampu mengembangkan detail estetika desainnya	
12.	Pembuatan model dan atau prototip	Penyempurnaan desain dan konstruksi	Mahasiswa mampu mengembangkan detail konstruksi desainnya	
13.	Format presentasi akhir	Penyajian akhir dengan media 2-D	Mahasiswa mampu mempresentasikan desain final dalam format 2D	
14.	Format pengantar tugas	Penyusunan laporan pengantar tugas/ proyek desain	Mahasiswa mampu membuat laporan lengkap seluruh proses desainnya	
15.	Evaluasi	Penyempurnaa Tugas Presentasi		
16.	UAS	Presentasi dan atau Penyerahan Portofolio, dan Pengantar Tugas Proyek Desain		

### 23. DP 4092 Portfolio Desain Produk

<b>Kode Matakuliah:</b> DP4092	<b>Bobot sks:</b> 3	<b>Semester:</b> 7	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Portfolio Desain Produk			
	<i>Product Design Portfolio</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah persiapan untuk Tugas Akhir Desain Produk dalam bentuk pertemuan, seminar, dan presentasi rencana tema Tugas Akhir.			
	<i>Preparatory course for Final Project of Industrial Design, administered in several meetings, seminars and presentation of the final project plan.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah persiapan untuk Tugas Akhir Desain Produk dalam bentuk pertemuan, seminar, dan presentasi rencana tema Tugas Akhir yang dikelompokkan menjadi 4 kelompok bidang kajian, yaitu: (1) Kajian Desain dan Teknologil membahas tentang inovasi teknologi dan relasinya dengan ilmu desain produk; (2) Kajian Desain dan Gaya Hidup, membahas tentang keragaman identitas social-budaya pengguna produk; (3) Kajian Desain dan Lingkungan, membahas tentang aspek ruang dan sistem dalam lingkungan hunian; dan (4) Kajian Desain dan Faktor Manusia, membahas tentang aspek operasional suatu produk dikaitkan dengan factor kenyamanan dan keamanan fisik-psikis penggunaanya.			
	<i>Preparatory course for Final Project of Industrial Design, administered in several meetings, seminars and presentation of final project plan. The course scope is grouped into 4 categories: (1) Investigation in Design &amp; Technology; innovation of technology and its relation to the discipline of industrial design; (2) Investigation of Design and Lifestyles, varieties of the socio-cultural identities of product users; (3) Investigation of Design and Ervironment, spatial and system aspects in living environment; and (4) Investigation of Design and Human Factor; operational aspects of a product related to ergonomic viewpoints and physical &amp; physiological safety factors of product users.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa dapat menggalii berbagai permasalahan dan mendeksripsikannya, yang akan menjadi dasar bagi proses perancangan selanjutnya di Mata Kuliah Tugas Akhir Desain Produk.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 4003 Desain Produk V	Co-Requisite		
	DP 4094 Tugas Akhir Desain Produk	Co-Requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	-			
<b>Pustaka</b>	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 49 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> . Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)
	-
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)</i>
<b>Catatan Tambahan</b>	<i>Portfolio Desain Produk menghasilkan alternatif tema yang dapat diangkat sebagai Tugas Akhir Desain Produk, dan merupakan tahap penelitian dan pengumpulan data yang mengawali proses Tugas Akhir.</i>

### 23. SAP DP 4092 Portfolio Desain Produk

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengertian Portfolio Penelitian Desain dan kajian-kajian di Desain Produk	Desain produk dan ilmu-ilmu terkait (Teknologi, Kebudayaan, dll.)	Penjelasan tentang teknis perkuliahan dan pengertian Portfolio Penelitian Desain	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
2	Penyusunan proposal Portfolio Desain	Cara dan tertib penulisan proposal	Penjelasan tentang penyusunan proposal riset	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> . Architectural Press, USA.
3	Presentasi proposal 1	Jenis-jenis pendekatan permasalahan	Mahasiswa mendiskusikan proposal	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
4	Presentasi proposal 2	Jenis-jenis pendekatan permasalahan	Mahasiswa mendiskusikan proposal	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
5	Survei & Pendataan 1	Berbagai metoda pendataan sederhana	Penjelasan tentang metoda survei sederhana	
6	Survei & Pendataan 2	Survei lapangan	Koordinasi pelaksanaan survei	
7	Survei & Pendataan 3	Survei lapangan	Koordinasi pelaksanaan survei	
8	UTS		Presentasi	
9	Analisis Data 1	Jenis-jenis perangkat analisis	Penjelasan tentang metoda analisis	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> . Architectural Press, USA.
10	Analisis Data 2	Praktek pengolahan data	Konsultasi penentuan metoda berdasarkan permasalahan	
11	Analisis Data 3	Praktek pengolahan data ke arah pemecahan masalah melalui produk	Mengadakan presentasi dan diskusi tentang tahapan analisis yang sudah dilakukan	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> . Architectural Press, USA.
12	Model Pemecahan Masalah 1	Metoda pemecahan masalah	Pelaksanaan solusi kreatif melalui <i>brainstorming</i> dan <i>synectic</i>	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
13	Model Pemecahan Masalah 2	Perumusan konsep pemecahan masalah melalui produk	Memandu merumuskan konsep dan tema desain untuk Tugas Akhir	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
14	Penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir 1	Bab 1: Pendahuluan Bab 2: Landasarn Teori	Pembahasan	
15	Penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir 2	Bab 3: Data & Analisis	Pembahasan	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> .

		Bab 4: Kesimpulan		Architectural Press, USA.
16	UAS		Presentasi	

#### 24. DP 4090 Kerja Profesi Desain Produk

<b>Kode:</b> DP4090	<b>Kredit:</b> 4	<b>Semester:</b> 6	<b>KK/ Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Kerja Profesi Desain Produk <i>Industrial Design Professional Practice</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Pelaksanaan kerja profesi desain produk yang dapat dilakukan di salah satu: industri manufaktur, biro desain, lembaga/badan/pusat penelitian dan atau pengembangan yang bersifat keilmuan dan atau profesional yang terkait dengan bidang desain produk <i>Professional practices which can be performed in the following: manufacturing industries, design firm, scientific or professional research &amp; development centers/institutes/offices related to the field of industrial design</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini ditujukan untuk menambah wawasan dan penguasaan keilmuan maupun profesional mahasiswa khususnya di bidang desain produk. Pelaksanaan kerja profesi desain produk yang dapat dilakukan di salah satu: industri manufaktur, biro desain, lembaga/badan/pusat penelitian dan atau pengembangan yang bersifat keilmuan dan atau profesional yang terkait dengan bidang desain produk, di lingkungan perguruan tinggi dan atau sektor industri, milik pemerintah dan atau swasta, di dalam maupun di luar negeri. Ruang lingkup kegiatannya dapat meliputi: perencanaan dan perancangan produk, proses produksi, kebijakan desain, dan atau manajemen desain <i>This course is intended to broaden and mastery of science and professionals to students, especially in the field of product design. Professional practices which can be performed in the following: manufacturing industries, design firm, scientific or professional research &amp; development centers/institutes/offices related to the field of industrial design, higher education institutes/ universities or private or state industrial sectors both national or international. The scope of activities might include: the product planning and design, production process, design policy or design management.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa dapat merasakan secara langsung suatu iklim kerja yang menuntut sikap profesional dan kemampuan kerja sama antar disiplin di suatu lembaga atau perusahaan.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP2208 Pemodelan Digital I	<i>Pre-requisite</i>		
	DP3004 Desain Produk IV	<i>Pre-requisite</i>		
	DP3104 Pemodelan Digital II	<i>Pre-requisite</i>		
<b>Pustaka</b>	<i>Fugh Dubberly, How Do You Design?, Dubberly Design Office, San Fransisco, 2008. (Pustaka utama)</i> <i>Fotis Kitsios, Product Design and Development, Technical University of Crete, 2000. (Pustaka utama)</i> <i>Robin Murray, et.al., The Open Book of Social Innovation, The Young Foundation, 2010.</i>			
<b>Panduan Penilaian</b>	Presensi (20%), Kelengkapan Laporan (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)			
<b>Catatan Tambahan</b>	Kuliah ini bersifat praktikum lapangan dan atau pemagangan			

#### 24. SAP DP 4090 Kerja Profesi Desain Produk

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1.	Pengantar KPDP (pertemuan kuliah umum I)	Penjelasan berbagai aspek mengenai kerja profesi: syarat, lingkup, administrasi, tata cara, sistem, dan	Mahasiswa mengetahui ilmu desain produk dan kegiatan profesinya secara nyata.	How Do You Design? - Chapter 1. Introducing process - Chapter 2. Analysis versus synthesis - Chapter 4. Consultant models
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 51 dari 80</b>	
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

		sistem pelaporan kerja profesi.		The Open Book of Social Innovation Section 1. The process of social innovation 2. Proposals and ideas Section 2. Connecting people, ideas and resources
2.	Kegiatan KPDP	Pendataan tempat mahasiswa melaksanakan kerja profesinya	Mahasiswa terdaftar pada satu lembaga yang relevan untuk memulai proses kerja profesinya.	
3.				
4.				
5.	Kegiatan KPDP dan asistensi kegiatan dan laporan tahap-1	Mahasiswa melaporkan kemajuan awal kegiatan KPDP masing-masing serta melakukan asistensi laporan KPDP	Mahasiswa mampu membuat sebuah laporan proses dan tahapan kerja yang sedang berlangsung dan relevan dengan keilmuan desain produk secara sistematis.	Product Design and Development 1 Description 1.1 What is the technique 1.2 Objectives of Design and Development techniques 1.3 Techniques that can be used in Product Design and Development 1.4 Expected results/benefits 1.5 Characteristics of firms and service providers
6.				
7.				
8.	UTS (pertemuan kuliah umum II)	Presentasi KPDP sesi I: Inventarisasi mahasiswa peserta KPDP, penyerahan laporan KPDP, presentasi kegiatan KPDP (opsional)	Mahasiswa mengetahui berbagai kegiatan/proses yang terkait dengan bidang desain produk, baik langsung maupun tidak langsung, pada suatu perusahaan/ lembaga, yang sebelumnya tidak/belum pernah didapatkan di kampus khususnya.	
9.	Kegiatan KPDP	Pendataan tempat mahasiswa melaksanakan kerja profesinya	Mahasiswa terdaftar pada satu lembaga yang relevan untuk memulai proses kerja profesinya.	
10.				
11.				
12.	Kegiatan KPDP dan asistensi kegiatan dan laporan tahap-2	Mahasiswa melaporkan kemajuan mutakhir kegiatan KPDP masing-masing serta melakukan asistensi laporan KPDP	Mahasiswa mampu membuat sebuah sistematisa pelaporan proses kerja secara lengkap yang relevan dengan keilmuan desain produk secara.	Product Design and Development 2 Application 2.5 Conditions for implementation 2.6 Organisations supporting the implementation
13.				
14.				
15.	UAS (pertemuan kuliah umum III)	Presentasi KPDP sesi II: Inventarisasi mahasiswa peserta KPDP, penyerahan laporan KPDP, presentasi kegiatan KPDP (opsional), dan penentuan nilai akhir KPDP	Mahasiswa memahami berbagai kegiatan/proses yang terkait dengan bidang desain produk, baik langsung maupun tidak langsung, pada suatu perusahaan/ lembaga, yang sebelumnya tidak/belum pernah didapatkan di kampus khususnya.	

## 25. DP 4101 Desain Produk Inovasi II

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 4101	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 7	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk Inovasi II			
	<i>Product Design Innovation II</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini memaparkan tentang rangkaian pengetahuan manajemen desain berbasis inovasi produk yang dilanjutkan dengan tindakan proteksi desain (HKI bidang desain industri dan paten) sehingga sebuah produk dapat diprediksi nilai ekonomi dan potensi komersialisasi produk.			
	<i>This course in explaining about the line process of new product development base on</i>			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 52 dari 80</b>	
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [ <i>Desain Produk</i> ] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [ <i>DP</i> ]-ITB.				

	<i>product innovation that continued by protecting the design feature (intellectual property right of design right and patent) to the potency of marketing (economic values) and commercialization.</i>	
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini memaparkan tentang rangkaian pengetahuan manajemen desain berbasis inovasi produk yang dilanjutkan dengan tindakan proteksi desain (HKI bidang desain industri dan paten) sehingga sebuah produk dapat diprediksi nilai ekonomi dan potensi komersialisasi produk. Desain yang inovatif memiliki peluang besar dalam mengisi ceruk pasar baru sehingga tercipta sebuah tren dan ketergantungan pengguna. Di sisi lain, produk yang memiliki tingkat permintaan tinggi perlu dilindungi keberadaannya agar tercipta kelanggengannya di pasar dan terhindar dari praktek penjiplakan.	
	<i>This course in explaining about the line process of new product development base on product innovation that continued by protecting the design feature (intellectual property right of design right and patent) to the potency of marketing (economic values) and commercialization. Innovation in design crestes the chance to fullfill the potencial market gap through new product design therefor it can create the market dependency. On the other hand, market hight demand affects to the product that should be protected by the law from the activity of copying and duplicating.</i>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Mahasiswa memahami proses desain yang inovatif berorientasi pasar dengan mekanisme manajemen yang baik dengan proteksi desain secara legal melalui simulasi usaha dan drafting HAKI secara sederhana	
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah 1: DP 3208 Desain Produk Inovasi I	Co-requisite
	Matakuliah 2: DP 3204 Manajemen Desain	Co-requisite
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<i>Praktek pembuatan business plan dan drafting HAKI</i>	
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri</i> . Alumni: Bandung.	
	Pustaka pendukung 1 : Peggy E Chaudhry and Alan Zimmerman (2012) <i>Protecting Your Intellectual Property Rights: Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates (Management for Professionals)</i> . Springer.	
	Pustaka pendukung 2 : Stephen B. Brush and Doreen Stabinsky (1996) <i>Valuing Local Knowledge: Indigenous People and Intellectual Property Rights</i> . Island Press.	
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), Kelengkapan Tugas (20%), UTS (30%), dan UAS (30%)</i>	
<b>Catatan Tambahan</b>		

## 25. DP 4101 Desain Produk Inovasi II

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengantar perkuliahan dan kontrak belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara dan mekanisme perkuliahan</li> <li>Sistem penilaian dan penyerahan tugas</li> </ul>	Mahasiswa mengerti esensi kuliah dan mematuhi kontrak belajar dalam perkuliahan	
2	Sistem bisnis HAKI melalui pengembangan produk inovatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengelolaan ide desain dan bank data desain</li> <li>Prediksi siklus hidup produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mengerti sistem pengelolaan ide desain dan bank data desain</li> <li>Mahasiswa mengerti bagaimana memprediksikan siklus hidup sebuah produk</li> </ul>	Peggy E Chaudhry and Alan Zimmerman (2012) <i>Protecting Your Intellectual Property Rights: Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates (Management for Professionals)</i> . Springer.
3	Aspek nilai tambah dalam desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemetaan produk sejenis di pasaran</li> <li>Analisis harga dan depresiasinya saat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami metode memetakan produk sejenis di pasaran</li> </ul>	Stephen B. Brush and Doreen Stabinsky (1996) <i>Valuing Local Knowledge: Indigenous People and Intellectual Property Rights</i> . Island

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 53 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

		muncul produk baru	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menganalisis harga dan depresiasinya saat muncul produk baru</li> </ul>	Press.
4	Pengawasan lisensi berdasarkan sistem royalti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontrak kerjasama pengembangan desain dengan produsen</li> <li>Mekanisme pengawasan produksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat draft kontrak kerjasama pengembangan desain dengan produse</li> <li>Mahasiswa memahami mekanisme pengawasan produksi</li> </ul>	Peggy E Chaudhry and Alan Zimmerman (2012) <i>Protecting Your Intellectual Property Rights: Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates (Management for Professionals)</i> . Springer.
5	Studi kasus I	<ul style="list-style-type: none"> <li>contoh sukses Magno Design</li> </ul>	Mahasiswa memahami proses pengembangan desain dan proteksi desain dalam suatu perusahaan	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri</i> . Alumni: Bandung.
6	Studi kasus II	<ul style="list-style-type: none"> <li>contoh sukses Tegep Boots</li> </ul>	Mahasiswa memahami proses pengembangan desain dan proteksi desain dalam suatu perusahaan	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri</i> . Alumni: Bandung.
7	Presentasi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>presentasi kelompok berdasarkan studi yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap industri</li> </ul>	Mahasiswa memahami persoalan HKI di berbagai macam contoh kasus yang dipresentasikan oleh para mahasiswa	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri</i> . Alumni: Bandung.
8	UTS			
9	Aspek Filosofi dan Teori Perlindungan Desain Industri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proteksi Desain dalam Kerangka Hukum Nasional</li> <li>Proteksi Desain dalam Kerangka Hukum Internasional</li> <li>Filosofi perlindungan hak desain industry dan budaya hukum yang melatarbelakangi budaya hidup bangsa</li> <li>Teori kebaruan desain industri dan penilaiannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami sistem Proteksi Desain dalam Kerangka Hukum Nasional</li> <li>Mahasiswa mampu memahami sistem Proteksi Desain dalam Kerangka Hukum Internasional</li> <li>Mahasiswa mampu memahami sistem Filosofi perlindungan hak desain industry dan budaya hukum yang melatarbelakangi budaya hidup bangsa</li> <li>Mahasiswa mampu memahami sistem Teori kebaruan desain industri dan penilaiannya</li> </ul>	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri</i> . Alumni: Bandung.
10	Sistem hukum penilaian kebaruan desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelusuran basis data desain yang terdaftar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu melakukan penelusuran basis</li> </ul>	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain</i>

	industry serta penerapannya di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi elemen-elemen desain yang dianggap sama/serupa</li> </ul>	<p>data desain yang terdaftar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu melakukan identifikasi elemen-elemen desain yang dianggap sama/serupa</li> </ul>	<i>Industri. Alumni: Bandung.</i>
11	Pengelolaan Desain Industri berbasis HAKI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Market intelligent and spying</i></li> <li>• <i>Searching and identifying expired registered design</i></li> <li>• <i>Identification of innovation elements in previous design</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu memahami konsep <i>Market intelligent and spying</i></li> <li>• Mahasiswa mampu menerapkan sistem <i>Searching and identifying expired registered design</i></li> <li>• Mahasiswa mampu mengimplementasi konsep <i>Identification of innovation elements in previous design</i></li> </ul>	Soeparman, Andrieansjah (2013) <i>Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri. Alumni: Bandung.</i>
12	Manajemen HKI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelolaan pendaftaran desain baru</li> <li>• Pengelolaan publikasi desain kadaluwarsa</li> <li>• Pengelolaan sistem kerjasama kompensasi desain (royalty)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu memahami tata cara pengelolaan pendaftaran desain baru</li> <li>• Mahasiswa mampu memahami tata cara pengelolaan publikasi desain kadaluwarsa</li> <li>• Mahasiswa mampu memahami tata cara pengelolaan sistem kerjasama kompensasi desain (royalty)</li> </ul>	Peggy E Chaudhry and Alan Zimmerman (2012) <i>Protecting Your Intellectual Property Rights: Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates (Management for Professionals).</i> Springer.
13	Studi Kasus	Kunjungan ke Kantor Ditjen HAKI		Peggy E Chaudhry and Alan Zimmerman (2012) <i>Protecting Your Intellectual Property Rights: Understanding the Role of Management, Governments, Consumers and Pirates (Management for Professionals).</i> Springer.
14	Presentasi Tugas Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentasi kelompok berdasarkan studi yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap industri</li> </ul>		
15	Presentasi Tugas Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentasi kelompok berdasarkan studi yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap industri</li> </ul>		
16	UAS			

## 26. DP 4094 Tugas Akhir Desain Produk

<b>Kode Matakuliah:</b> DP4094	<b>Bobot sks:</b> 6	<b>Semester:</b> 8	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Tugas Akhir Desain Produk			
	<i>Final Project of Industrial Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah/riset mandiri berupa penyelesaian masalah desain secara komprehensif dan inovatif baik secara tematis, konseptual, eksperimental dan keilmuan. Terbagi atas 2 jalur: (1) Jalur Karya Tugas Akhir; (2) Jalur Penulisan Skripsi.			
	<i>Independent research through comprehensive and innovative approaches based on theme, conceptual, experimental and scientific approaches. Divided into 2 courses: (1) Project-based course; (2) Thesis-based course.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah/riset mandiri berupa penyelesaian masalah desain secara komprehensif dan inovatif baik secara tematis, konseptual, eksperimental dan keilmuan. Bidang kajian meliputi aspek-aspek: sosial budaya, estetika, ergonomi, sistem produksi, teknologi, maupun peluang pasar. Terbagi atas 2 jalur: (1) Jalur Karya Tugas Akhir, berupa proposal desain yang komprehensif melalui kajian permasalahan dan solusinya dengan desain dalam proses/portofolio secara lengkap; (2) Jalur Penulisan Skripsi, berupa kajian teoritis berbentuk karya tulis terhadap satu atau beberapa isu/permasalahan dan relasinya terhadap bidang desain produk.			
	<i>Independent research through comprehensive and innovative approaches based on theme, conceptual, experimental and scientific approaches. The scope of research is the aspects of socio-cultural, aesthetics, ergonomics, production system, technology and market opportunity. Divided into 2 courses: (1) Project-based course, is comprehensive design proposal through problem analysis and its solution with design process/design portfolio ; (2) Thesis-based course, is theoretical investigation as research report of one or some issues/problems and its relation into industrial design field.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dan memberi solusi dengan desain secara komprehensif. Mahasiswa dapat merangkai dan merepresentasikan seluruh kemampuan, pengetahuan dan pemahaman teori maupun praktek selama melakukan studi di Program Studi Desain Produk.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	DP 4003 Desain Produk V	Pre-Requisite		
	DP 4092 Portofolio DP	Pre-Requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Preview pada tiap tahapan riset			
<b>Pustaka</b>	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)			
	Lawson, B & Kees Dorst. 2009. <i>Design Expertise</i> . Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)			
	-			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Sidang Preview I (30%), Sidang Preview II (30%), Sidang Akhir (40%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>	<i>Tugas Akhir DP merupakan lanjutan dari penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa pada Kuliah Portfolio DP. Proses desain/kajian terhadap tema dan studi kasus yang diteliti pada Tugas Akhir DP merupakan lanjutan terhadap hasil observasi dan analisa terhadap tema dan permasalahan yang sudah dibahas pada Kuliah Portfolio DP.</i>			

## 26. SAP DP 4094 Tugas Akhir Desain Produk

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Penjelasan tentang Kuliah TA dan Judul/Sinopsis TA.	- Penjelasan tentang persyaratan, tata tertib, skedul, target dan proses TA. - Penjelasan tentang pengajuan Judul/Sinopsis TA.	- Mengerti tentang persyaratan administratif mengikuti Kuliah TA - Mengetahui tata tertib Kuliah TA - Memiliki perencanaan matang dalam Kuliah TA	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
2	Pengumuman Pembimbing TA	Penentuan Pembimbing TA dan Penjelasan prosedur bimbingan TA.	-	
3	Koordinasi TA	- Tema dan Kasus TA	- Mampu menjelaskan latar	
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>			<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 56 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				



		- Latar Belakang dan Batasan Masalah - Data dan Observasi	belakang dan batasan masalah TA - Mengetahui sejauh mana survey data diperlukan	
4	Koordinasi TA	- Problem Desain - Pemetaan Masalah - Konsep Desain	Mampu mendeskripsikan masalah dan mengajukan solusi desain yang tepat	
5	Sidang Preview I	Presentasi	- Signifikansi Tema/Kasus TA - Korelasi Permasalahan dan Solusi Desain yang diajukan - Kelengkapan data dan Konsep Desain	
6	Koordinasi TA	Eksplorasi Alternatif Desain	Mengusulkan alternatif-alternatif desain	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
7	Koordinasi TA	Survey Pengujian Alternatif Desain	- Membuat ilustrasi dan model studi - Membuat parameter pengujian alternatif desain - Membuat perencanaan pengujian alternatif desain	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
8	Koordinasi TA	Analisa dan Pengambilan Keputusan Desain	Menjelaskan keputusan desain berdasar pada analisa objektif dengan menggunakan parameter desain yang ditetapkan	Lawson, B. 2005. <i>How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified</i> . Architectural Press, USA.
9	Sidang Preview II	Presentasi	- Menjelaskan alternatif desain - Menjelaskan proses pengambilan keputusan desain	
10	Koordinasi TA	- Pengembangan Keputusan Desain - Studi Bentuk - Studi Ergonomi - Studi Material - Studi Warna - Studi Rekayasa	Memiliki perencanaan pengembangan detail desain untuk berbagai studi dasar perencanaan produk	
11	Koordinasi TA	- Gambar Teknik/Kerja - Sistem Produksi - Studi Model dan Pembuatan Mock-up/Prototip	- Mampu menerjemahkan rancangan dalam proses produksi/manufaktur produk - Memiliki perencanaan dalam pembuatan mock-up/prototip akhir	
12	Koordinasi TA	- Rendering - Studi Operasional Produk	Mampu mengomunikasikan desain akhir dalam bahasa gambar secara lengkap	
13	Koordinasi TA	Laporan dan Jurnal TA	Mendeskrripsikan proses TA dalam karya tulis ilmiah berupa Laporan dan Jurnal	
14	Koordinasi TA	- Persiapan kelengkapan sidang - Persiapan teknik presentasi	-	
15	Sidang Kelayakan Tugas Akhir	- Laporan dan Jurnal TA - Evaluasi Gambar Teknik - Panel TA	Memperlihatkan seluruh target produk TA	

		- Prototip/Model TA		
16	Sidang Akhir	Presentasi	Menjelaskan keseluruhan proses TA	

27. DP 4028 Seni, Desain, dan Lingkungan

<b>Kode Matakuliah:</b> DP4028	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> 8	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Wajib
<b>Nama Matakuliah</b>	Seni, Desain dan Lingkungan <i>Art, Design and Environment</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan wawasan tentang asal mula keterkaitan isu-isu lingkungan dengan pembuatan produk seni rupa, kriya dan desain. <i>This course delivers knowledge and insights regarding various environmental issues as one of the most important aspects in creating objects of design, art and craft.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan wawasan tentang isu dan sejarah dalam mengatasi permasalahan lingkungan melalui pendekatan yang berbasis pada kesadaran, kreativitas, etika, gaya hidup, inovasi, pemanfaatan serta dampak dalam membuat suatu produk seni rupa, kriya dan desain. <i>This course delivers knowledge and insights on the issues and history in solving environmental problems through various approaches, based on awareness, creativity, ethics, life style, innovation, usage and impact in creating design, art and craft.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat mengimplementasikan pengetahuan yang berkaitan dengan aspek lingkungan dan ekologi dalam menghasilkan karya dan merancang produk seni rupa, kriya, desain.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah 1: DP 3107 Desain Produk Lingkungan	Co-requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<i>Brand activation, realisasi konsep &amp; karya</i> , pameran akhir semester			
<b>Pustaka</b>	Tischner, U. <i>Sustainable Design and Ecodesign</i> . Design Academy Eindhoven. 2006. (Pustaka utama)			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (20%), UTS (40%), dan UAS (40%)</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>	<i>MK DP4101 ini merupakan kuliah kapita selekta, para pengajarnya adalah dari semua program studi di FSRD: Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Produk, Kriya, dan Seni Rupa</i>			

27. SAP DP 4028 Seni, Desain, dan Lingkungan

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengantar mengenai MK Seni, Desain dan Lingkungan. Asal mula keterkaitan isu ekologi dengan seni, kriya dan desain. (Desain Produk)	Pengantar mengenai maksud, tujuan dan administrasi perkuliahan. Asal mula gerakan ekologi dan desain berwawasan lingkungan global. Konsep dasar mengenai <i>ecological footprint</i> .	Mahasiswa mengerti maksud, tujuan dan administrasi perkuliahan. Mahasiswa mengerti asal mula terkaitnya bidang seni, kriya dan desain dengan isu ekologi. Mahasiswa juga mengerti konsep dasar mengenai <i>ecological footprint</i> , yang telah dipakai sebagai standar global mengenai konsumsi sumber daya alam.	Wackernagel, Mathis, Williams E. Rees, Phil Testemale. 1995. <i>Our Ecological Footprint: Reducing Human Impact on the Earth</i> .
2	Kampanye	Respons seniman &	Mahasiswa memahami	

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 58 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

	kesadaran lingkungan. (Desain Komunikasi Visual)	designer terhadap alam serta cara mengkomunikasikannya kepada masyarakat	berbagai cara penyampaian isu lingkungan menggunakan desain komunikasi visual.	
3	Presentasi 1: Proposal	Presentasi rencana realisasi karya	Mahasiswa menyampaikan rencana realisasi karya yang akan dilaksanakan dalam semester ini	
4	Merespon isu lingkungan dengan Seni Rupa (Seni Rupa)	Mengatasi permasalahan lingkungan melalui pendekatan berbasis kreativitas.	Mahasiswa memahami alternatif cara merespon isu lingkungan dalam konteks keseni-rupaan.	
5	Penciptaan produk kriya dan lingkungan (Kriya)	Hubungan antara penciptaan produk kriya dengan lingkungan.	Mahasiswa memahami hubungan antara penciptaan produk kriya, termasuk proses dan teknologi produksinya, dan dampaknya terhadap masyarakat pencipta dan pengguna produk kriya.	
6	Desain, bangunan dan lingkungan (Desain Interior)	Hubungan antara desain ruang, bangunan dengan lingkungan dan dampaknya terhadap manusia pengguna ruang-ruang tersebut.	Mahasiswa memahami dampak desain sebuah ruang dan bangunan terhadap manusia penghuni dan/atau pemakai ruang tersebut, sehingga dapat menyikapinya ketika mendesain atau membuat karya yang berhubungan dengan keruangan.	
7	Presentasi 2: Revisi Proposal	Presentasi perbaikan rencana realisasi karya, dengan penajaman subyek, termasuk presentasi visual	Mahasiswa menajamkan rencana realisasi karya yang akan dilaksanakan dalam semester ini	
8	UTS			
9	Gaya Hidup “Hijau” (Desain Produk)	Strategi penciptaan desain produk berwawasan ekologi,		
10	<i>Environmental graphic</i> , norma, etika & implementasi (Desain Komunikasi Visual)	Hubungan antara komunikasi visual, informasi dan lingkungan, polusi visual, dan aturan dan etika.	Mahasiswa memahami mengenai hubungan antara desain komunikasi visual, informasi dan lingkungan, mengenai polusi visual dan aturan dan etika yang berlaku secara universal.	
11	Karya seni dan pemanfaatan limbah dan sumber daya yang tersedia (Seni Rupa)	Karya seni berbasis lingkungan, dengan memanfaatkan limbah dan sumber daya sebagai bahan baku utama, dan digarap dalam konteks yang sesuai dengan pesan yang disampaikan.	Mahasiswa memahami berbagai contoh pemanfaatan material untuk karya seni, dan kesesuaiannya dengan konteks pesan yang disampaikan melalui karya.	
12	Optimalisasi produk kria dalam konteks Material, Teknik, Energi (Kriya)	Penciptaan produk kriya dengan mempertimbangkan penggunaan material, teknik produksi dan energi.	Mahasiswa memahami konsekuensi pemakaian material, teknik produksi dan energi dalam penciptaan produk kriya.	
13	<i>Universal Design</i> (Desain Interior)	Pengantar mengenai konsep <i>universal design</i>	Mahasiswa memahami pentingnya	

		dan hubungannya dengan konsep keberlanjutan dan desain berwawasan ekologi.	mempertimbangkan konsep <i>universal design</i> dalam penerapannya ke karya seni, kriya dan desain.	
14	Presentasi 2	Mahasiswa menyampaikan perkembangan perwujudan karyanya		
15	Presentasi 3	Mahasiswa menyampaikan perkembangan perwujudan karyanya		
16	UAS (pameran dan screening)			

## 28. DP 4201 Publikasi Desain

<b>Kode Mata Kuliah:</b> <i>DP4201</i>	<b>Bobot SKS:</b> <i>2</i>	<b>Semester:</b> <i>8</i>	<b>KK/ Unit Penanggung Jawab:</b> <i>Manusia dan Desain Produk Industri</i>	<b>Sifat:</b> <i>Wajib</i>
<b>Nama Matakuliah</b>	Publikasi Desain			
	<i>Design Writing and Publication</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini membahas tentang tata cara penulisan artikel dan metode pengembangan gagasan tulisan dari hasil riset desain yang telah dilaksanakan sebelumnya.			
	Design research articles provide a method for design student to communicate with public about the results of their work or finding about design.			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini membahas tentang tata cara penulisan artikel dan metode pengembangan gagasan tulisan dari hasil riset desain yang telah dilaksanakan sebelumnya. Melalui perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu merumuskan permasalahan desain, memilih metode dan menganalisis karya desain dan menuliskannya dalam makalah/artikel ilmiah yang dipublikasikan secara nasional			
	<i>Design research articles provide a method for design student to communicate with public about the results of their work or finding about design. A standard format is used for preparation of articles, in which the author presents the design research in an orderly, logical manner and following the principles of visual presentation. The goal of this course is that students understand to the style of scientific writing before building the manuscript and submitting to the national design journal.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Artikel ilmiah yang siap dipublikasikan			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah I: DP 4092 Portfolio Desain Produk	Pre-requisite		
	Matakuliah II: DP 4094 Tugas Akhir Desain Produk	Pre-requisite		
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
<b>Pustaka</b>	Rahardi Kunjaya, 2010, <i>Memeranti Ejaan Dalam Karya Tulis Ilmiah</i> , Universitas Atma Jaya			
	Miles, Matthew, 1992, <i>Cualitative Data Analysis</i> , Sage publication			

<b>Panduan Penilaian</b>	UTS 30%, Tugas 40%, UAS 30%
<b>Catatan Tambahan</b>	

## 28. SAP DP 4201 Publikasi Desain

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Pengantar	- Penulisan Ilmiah - Jenis-jenis publikasi	Memahami penulisan ilmiah	- Diktan Tata Tulis
2		- Manajemen irmosai - Metode riset	Penerapan metode yang tepat	- Diktan Tata Tulis
3		- Konsep berpikir	Membuat bagan berpikir	- Diktan Tata Tulis
4	Konsep penulisan	- Tat tulis - Ejaan baku	Mengerti tata tulis yang baik	Rahardi Kunjaya, bab I, II
5		- Struktur penulisan - tata cara pengutipan	Memiliki struktur penulisan	
6	Substansi	- Objek tulisan - Data pendahuluan	Memiliki topik tulisan	
7		- Focus - Judul dan tujuan	Jelas tujuannya	
8	UTS			
9	Topik penulisan	- Studi kasus - Inventarisasi data	Menguasai sistematika	
10		- Aplikasi metoda - Analisa		Diktan Tata Tulis bab. III
11	Evaluasi	- Penyempurnaan hasil - Abstrak	Penulisan abstrak	
12	Rencana publikasi	- Gaya - Format	Penerapan publikasi yang dipilih	
13		Penerapan gambar referensi		
14	Makalah final	Cek plagiarisme	Bebas plagiarisme	
15		Evaluasi keseluruhan makalah		
16	UAS			

## 29. DP 2111 Desain Produk Kriya

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 2111	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> ganjil	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk Kriya			
	<i>Craft Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini memberi pemahaman tentang desain kriya yang banyak berakar dari tradisi, budaya dan kearifan local, berikut cara penerapan unsure-unsur ini ke dalam desain produk. <i>This course is to explore the idea of craft design which is usually rooted from tradition, culture, and local wisdom, and the implementation of craft attitude in designing product.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Dalam kuliah ini dipelajari tentang pengertian kriya, metode penerapannya dalam perancangan produk, beserta contoh-contoh objek yang termasuk di dalam desain produk kriya. Produk kriya memiliki hubungan yang erat dengan tradisi dan budaya, sehingga segala bentuk muatan dan kearifan lokal dapat tercermin dalam objek-objek kriya. Memahami konsep kriya akan membantu kita dalam merekonstruksi identitas kita sendiri, baik dalam skup lokal maupun nasional. Melalui pemutaran slide, peragaan langsung dari produk-produk kongkrit, pengenalan model dan metoda perancangan, serta didukung dengan diskusi, mahasiswa dikenalkan kepada konsep dan pendekatan perancangan berbagai jenis produk kriya modern yang mengambil inspirasi dari produk dan objek kriya tradisional.			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 61 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [ <i>Desain Produk</i> ] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [ <i>DP</i> ]-ITB.				

	<i>In this course, the students will be introduced the concept, some particular design approaches, and case studies on craft design. Craft object relates closely to tradition and culture, so that it often reflects local content and wisdoms. Understanding Craft helps us to reconstruct our identity, local or nationally. Through showing slides and real products, introducing models and methods of designing, and conducting class discussion, the students will be practicing how to identifying and designing new object or product inspired from local or traditional crafts.</i>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Luarannya adalah agar mahasiswa: (a) mengidentifikasi potensi desain produk kriya untuk negara berkembang; (b) mampu memaparkan masalah desain berdasarkan diskusi dan kerja kelompok; (c) secara konseptual mampu memecahkan persoalan desain secara nyata bagi lingkungannya.	
<b>Matakuliah Terkait</b>		
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Survey lapangan	
<b>Pustaka</b>	<p>Pustaka utama Nugraha, Adhi, <i>“Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context”</i>, Aalto University Publication, 2012. Ihatsu, Anna-Marja, <i>“Making Sense of American Contemporary Craft”</i> University of Joensuu Publication, 2002. Alfoldy, S. (Ed.), <i>“NeoCraft: Modernity and the Crafts”</i>, Nova Scotia: NSCAD University, 2007. Dormer, Peter, <i>“The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”</i>, Thames and Hudson, 1994.</p> <p>Pustaka pendukung Joedawinata, Ahadiat, <i>“Unsur-unsur Pemandu dan Kontribusinya Dalam Perwujudan Sosok Artefak Tradisional Dengan Indikasi-indikasi Lokal yang Dikandung dan Dipancarkannya”</i>, ITB, 2005. Papanek, Victor; <i>“The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture”</i>; Thames and Hudson, 1995.</p> <p>Pustaka alternative Papanek, Victor; <i>“Design for the Real World: Human Ecology and Social Change”</i>; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).</p>	
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran (5%), Presentasi Tugas (15%), Tugas (30%), UTS (20%), UAS (30%)	
<b>Catatan Tambahan</b>		

## 29. SAP DP 2111 Desain Produk Kriya

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Pendahuluan: Penjelasan materi, dan tujuan kuliah</i>	<i>Pengertian tentang Kriya, Budaya dan Tradisi</i>	<i>Memahami wawasan Kriya terkait dengan masalah budaya dan tradisi</i>	<i>Joedawinata, Ahadiat, “Unsur-unsur Pemandu dan Kontribusinya Dalam Perwujudan Sosok Artefak Tradisional Dengan Indikasi-indikasi Lokal yang Dikandung dan Dipancarkannya”, ITB, 2005.</i>
2	<i>Kriya dan Tradisi</i>	<i>Kepentingan memelihara tradisi</i>	<i>Memahami keunggulan- keunggulan yang terdapat di dalam praktek-praktek dan objek-objek tradisional</i>	<i>Dormer, Peter, “The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”, Thames and Hudson, 1994.</i>  <i>Nugraha, Adhi, “Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context”, Aalto</i>

				<i>University Publication, 2012.</i>
3	<i>Transformasi Tradisi</i>	<i>Mendesain objek baru mengambil inspirasi dari tradisi</i>	<i>Memahami metoda transformasi tradisi melalui peragaan model transformasi tradisi</i>	<i>Nugraha, Adhi, "Transforming Tradition – A Method for Manitaining Tradition in a Craft and Design Context", Aalto University Publication, 2012.</i>
4	<i>Tugas: Pemilihan Topik Desain.</i>	<i>Pembagian kelompok Diskusi untuk pemilihan topik desain</i>	<i>Melatih kerja dalam tim, mengusulkan gagasan yang konseptual</i>	
5	<i>Lokalitas dan Keragaman</i>	<i>Prinsip-prinsip lokalitas dan keragaman, dan penerapannya dalam produk</i>	<i>Memahami kepentingan memelihara unsure-unsur local dan keragaman, beserta penerapannya dalam perancangan desain produk kriya</i>	<i>Papanek, Victor; "The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design amd Architecture"; Thames and Hudson, 1995.</i>  <i>Alfoldy, S. (Ed.), "NeoCraft: Modernity and the Crafts", Nova Scotia: NSCAD University, 2007.</i>
6	<i>Tugas: Konsep dan ide desain</i>	<i>Perumusan konsep desain dan pengembangan ide</i>	<i>Memahami dan mempraktekan langkah-langkah menyusun konsep desain berdasarkan realitas permasalahan desain pada tradisi dan budaya tertentu.</i>	<i>Papanek, Victor; "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change"; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).</i>
7	<i>Pembahasan Tugas</i>	<i>Pembahasan Tugas</i>	<i>Mempertajam sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan desain kriya.</i>	
8	<i>UTS</i>			
9	<i>Reinventing dan Transforming</i>	<i>Perbedaan antara konsep Reinventing dengan Transforming</i>	<i>Mengerti perbedaan mendasar antara konsep Reinventing dengan Transforming</i>	<i>Nugraha, Adhi, "Transforming Tradition – A Method for Manitaining Tradition in a Craft and Design Context", Aalto University Publication, 2012.</i>
10	<i>Objek Kriya Baru</i>	<i>Penjelasan tentang contoh-contoh Produk Kriya Baru</i>	<i>Memahami pengertian kriya baru, baik itu dalam konteks objek seni (art-craft) maupun desain produk (craft design).</i>	<i>Ihatsu, Anna-Marja, "Making Sense of American Contemporary Craft" Univeristy of Joensuu, 2002.</i> <i>Alfoldy, S. (Ed.), "NeoCraft: Modernity and the Crafts", Nova Scotia: NSCAD University, 2007.</i>
11	<i>Presentasi (sesi 1)</i>	<i>Presentasi kelompok.</i>	<i>Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok Memahami kompleksitas permasalahan desain produk kriya</i>	
12	<i>Presentasi (sesi 2)</i>	<i>Presentasi kelompok.</i>	<i>Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide</i>	

			kelompok Memahami kompleksitas permasalahan desain produk kriya	
13	Presentasi (sesi 3)	Presentasi kelompok.	Mampu mempresentasikan dan mendiskusikan ide kelompok Memahami kompleksitas permasalahan desain produk kriya	
14	Spirit sebuah artefak	Penjelasan tentang permasalahan spirit dan identitas sebuah artefak	Memahami permasalahan spirit dan identitas sebuah artefak dan metoda penerapannya ke dalam perancangan desain	Nugraha, Adhi, "Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context", Aalto University Publication, 2012.  Papanek, Victor; "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change"; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).
15	Kuliah Penutup	Review tugas dan implementasinya pada praktek desain produk kriya	Evaluasi materi perkuliahan dan diskusi	
16	UAS			

### 30. DP 3111 Desain dan Faktor Manusia I

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3111	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> ganjil	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain dan Faktor Manusia I <i>Design and Human Factor I</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini mempelajari tentang relasi unsur kemampuan manusia dengan desain produk, mencakup: kemampuan fisik, kemampuan kognitif atas lingkungan sosialnya ( <i>Socio-cognitive properties</i> ), dan karakteristik budaya masyarakat pengguna. <i>This lecture focuses on the study of relation between human factors and industrial product design which involves the study on user physical capabilities, socio-cognitive properties and cultural characteristics.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini merupakan pendukung kuliah Ergonomi Desain. Dalam kuliah dipelajari tidak hanya tentang kinerja fisik manusia saja, melainkan pada kemampuan kognitif dan perilaku sosial manusia dalam merespon perubahan lingkungan kehidupannya. Tujuannya adalah agar mahasiswa dapat: (a) menguasai prinsip keamanan dan kenyamanan bagi pengguna produk, dan (b) meminimalisasi kesalahan pengguna ( <i>human error</i> ) dalam pengoperasian produk. Aspek-aspek yang dipelajari mencakup: fasilitas fisik yang digunakan, perilaku pengguna, kondisi penerangan-temperatur-audio-visual, mentalitas dan intelektual pengguna, dan karakteristik budaya pengguna. <i>This lecture is to supplementing the lecture on Design Ergonomics, emphasizing not only the study on physical properties of the product users, but also their cognitive properties and social behavior in responding their living environment. This lecture is aimed for the students to (a) get more understanding the principles of safety and user satisfaction, and (b) reducing human errors in the product usage. Some considerations should be made, such as: physical equipment, user behavior, lighting-temperature-audio-visual conditions, mental and intellectual skills, and users' cultural characteristics.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Tujuan kuliah adalah agar mahasiswa dapat memahami model-model relasi antara pengguna dan benda pakai di lingkungan kehidupannya (Sistem ergatik yaitu relasi			

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-{Desain Produk}** | **Halaman 64 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.



	manusia-produk-lingkungan) sehingga mampu menerapkannya pada proses desain produk.	
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 : DP 2109 Ergonomi Desain	Bersamaan
	Matakuliah -2 : DP 3107 Desain Produk Lingkungan	Bersamaan
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Pelaksanaan Latihan Pengukuran Antropometri dan Sampling Data Responden	
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : Barnwell, Maurice, (2011) <i>Design, Creativity and Culture</i> , Black Dog Publishing	
	Pustaka pendukung 1 : Jurmain, Robert. Kilgore, Lynn. Tretathan, Wenda, (2011) <i>Essential of Physical Anthropology</i> , Wadsworth, USA	
	Pustaka pendukung 2 : Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.	
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran : 10 % Tugas Kelompok : 20 % Ujian Tengah Semester : 30 % Ujian Akhir Semester : 40 %	
<b>Catatan Tambahan</b>	Kuliah ini merupakan suatu pemaparan teori melalui alat peraga dan diskusi	

### 30. SAP DP 3111 Desain dan Faktor Manusia I

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	Introduksi Perkuliahan	Penjelasan tentang sistem perkuliahan, kontrak belajar, dan tata tertib perkuliahan	Mampu memahami struktur kuliah dan relasi antara materi satu dengan yang lainnya melalui peraturan yang disepakati bersama	
2	Konsep Dasar Interaksi Manusia dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- relasi ergatika (manusia – produk – lingkungan)</li> <li>- dampak relasi</li> <li>- model komunikasi dan sensasi inderawi</li> </ul>	Memahami konsep relasi ergatika (manusia – produk – lingkungan)	Barnwell, Maurice, (2011) <i>Design, Creativity and Culture</i> , Black Dog Publishing
3	Manusia dan Desain Perkakas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- evolusi primata</li> <li>- adaptasi manusia terhadap lingkungan</li> <li>- ketrampilan tangan dan teknologi</li> </ul>	Memahami tahapan evolusi manusia dan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan	Jurmain, Robert. Kilgore, Lynn. Tretathan, Wenda, (2011) <i>Essential of Physical Anthropology</i> , Wadsworth, USA
4	Anatomi dan Postur ( <i>Stress</i> dan <i>Fatigue</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fisiologi tubuh</li> <li>- postur dan kesetimbangan</li> <li>- garis berat dan orientasi gerak</li> <li>- gerakan repetitif dan <i>prolonged working</i></li> </ul>	Memahami karakteristik anatomis manusia beserta gerakanya	Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
5	Postur Kerja Duduk dan Berdiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perbedaan fisiologis duduk dan berdiri</li> <li>- <i>fatigue</i> dan solusi postural</li> <li>- <i>Herniatic Nucleus Pulposis</i></li> </ul>	Mengetahui perbedaan postur dasar kerja serta aplikasinya dalam perancangan wilayah kerja ( <i>workstation</i> )	Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
6	Pengantar Biomekanika	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduksi muskuloskeletal</li> <li>- Mekanika anggota tubuh</li> <li>- Studi gerak dan perpindahan tempat</li> <li>- Energi dan pemulihan tenaga</li> </ul>	Memahami relasi mekanis antara sistem otot dengan tulang ( <i>musculoskeletal</i> ) dalam proses kerja	Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
7	Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- peralatan kerja dan</li> </ul>	Mampu mensimulasikan	Margareta Nordin and

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 65 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

	Biomekanika dalam Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- usaha otot desain produk yang efisien</li> <li>- identifikasi produk-produk yang berdampak negatif terhadap fisiologi</li> </ul>	konsep biomekanika dalam kegiatan perancangan produk	Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
8	Ujian Tengah Semester	Ujian tulis (materi tatap muka I – 7)	Mampu menerangkan kembali korelasi singkat sistem fisiologi manusia	
9	Kinesiologi dan Elektromiografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pengenalan konsep sinyal dan gelombang</li> <li>- teori gerak dan efek akibat gerakan (kinesiologi)</li> <li>- gelombang elektrik otot dan pengukurannya (elektromiografi)</li> </ul>	Mengerti konsep dasar sinyal elektrik yang dihasilkan oleh kegiatan fisiologis tubuh	Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
10	Kalibrasi Tubuh Manusia (Antropometri)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- konsep alamiah variasi tubuh (kalibrasi antropometris)</li> <li>- grafik distribusi normal dan data persentil</li> <li>- aplikasi data persentil pada perancangan produk</li> </ul>	Mampu mengaplikasikan data persentil pada perancangan produk	Margareta Nordin and Victor H. Frankel (2001) <i>Basic Biomechanics and Musculoskeletal System</i> . Lippincot Williams and Wilkins.
11	Sensasi dan Persepsi Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- konsep dasar sensasi dan persepsi serta perbedaannya</li> <li>- aplikasi konsep dalam proses desain</li> </ul>	Mengerti mekanisme otak berpikir ( <i>learning – cognitive</i> ) dan pengolahan informasi visual	Jurmain, Robert. Kilgore, Lynn. Tretathan, Wenda, (2011) <i>Essential of Physical Anthropology</i> , Wadsworth, USA
12	Kecelakaan Akibat Kesalahan Manusia ( <i>Human Error</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifikasi faktor terkait kecelakaan akibat kesalahan manusia</li> <li>- studi kasus terhadap beberapa kecelakaan kerja</li> </ul>	Mampu mengidentifikasi faktor terkait kecelakaan akibat kesalahan manusia	Jurmain, Robert. Kilgore, Lynn. Tretathan, Wenda, (2011) <i>Essential of Physical Anthropology</i> , Wadsworth, USA
13	Kinerja Faal dan Konsumsi Energi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen energi dan karakteristik pekerjaan</li> <li>- Pengukuran performa kerja</li> </ul>	Memahami proses kerja faal dan interval istirahat untuk pemulihan tenaga	Jurmain, Robert. Kilgore, Lynn. Tretathan, Wenda, (2011) <i>Essential of Physical Anthropology</i> , Wadsworth, USA
14	Presentasi Tugas Kelompok	Masing-masing kelompok mempresentasikan tugas di depan kelas	Mampu membuat angket, questionnaire, dan model studi untuk melakukan evaluasi kenyamanan produk.	
15	Presentasi Tugas Kelompok	Masing-masing kelompok mempresentasikan tugas di depan kelas	Mampu membuat angket, questionnaire, dan model studi untuk melakukan evaluasi kenyamanan produk.	
16	Ujian Akhir Semester	Ujian tulis (materi tatap muka 9 – 15)	Mampu menerangkan relasi antara perubahan lingkungan-produk oleh manusia dari metode indentifikasi faktor-faktor manusia terkait.	

### 31. DP 3113 Desain dan Sarana Duduk

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3113	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> ganjil	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Sarana Duduk			
	<i>Seating Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini memberi pemahaman lanjut tentang berbagai jenis postur duduk, produk sarana duduk selain tipe kursi, dan teknik penerapannya dalam desain produk. <i>This course is to give more understanding about various sitting postures, seating design not only limited to chair types, and how to designing seating facilities.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Dalam kuliah dipelajari lebih lanjut tentang pengertian postur duduk yang tidak terbatas pada postur duduk kursi, namun jenis postur duduk lantai, dan akibatnya pada berbagai jenis sarana duduk yang diperlukan. Selain memaparkan sejarah kekayaan jenis sarana duduk di Indonesia, dipaparkan pula prinsip perancangan sarana duduk kursi dan duduk lantai untuk produktivitas kerja, sarana duduk hunian untuk individu maupun publik. <i>In this course, the students will be more introduced about the various types of sitting posture, not only chair-styled postures but also floor styled postures, and the relation to the conformity requirements of the seating designs. Aside from explaining the richness of Indonesian seating facilities, it will bring design principles of seating design up to surface, both for chair-styled and floor-styled sitting postures for working productivity, individual and public living.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Luarannya adalah agar mahasiswa: (a) mampu meluaskan wawasan bahwa sarana duduk tidak harus selalu kursi; (b) memaparkan relasi antara postur dan sarana duduk; (c) menjelaskan bahwa sarana duduk tidak hanya penyangga fisik duduk melainkan sebagai representasi sosial.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	Matakuliah -1 DP 3111 Desain dan Faktor Manusia I	Bersamaan		
	Matakuliah -2 DP 2102 Ergonomi Desain	Bersamaan		
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama : Lueder, Rani (2001) <i>Hard Facts About Soft Mechanie</i> , Taylor and Francis			
	Pustaka pendukung 1 : Opsvick, Peter ( 2008), <i>Rethinking Sitting</i> , Gaidarog Forlog .			
	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore			
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran : 10 % Tugas Kelompok : 20 % Ujian Tengah Semester : 30 % Ujian Akhir Semester : 40 %			
<b>Catatan Tambahan</b>				

### 31. SAP DP 3113 Desain dan Sarana Duduk

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pendahuluan: Penjelasan materi, dan tujuan kuliah	Pengantar tentang Duduk dan Desain Sarana Duduk.	Memahami pengertian postur dan relasinya terhadap desain sarana duduk.	
2	Postur Duduk dan Nilai Budaya	Relasi antara mitos kebudayaan dan postur duduk.	Memahami bahwa postur duduk berkaitan dengan nilai budaya.	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore
3	Postur Duduk dan Sarana Duduk	Relasi antara postur dan sarana duduk.	Memahami bahwa desain sarana duduk yang baik adalah yang ditentukan oleh	Lueder, Rani (2001) <i>Hard Facts About Soft Mechanie</i> , Taylor and

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 67 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

			karakteristik postur duduk.	Francis
4	Sejarah Desain Sarana Duduk	Asal-usul sarana duduk dari masa mesopotamia s/d masa modern.	Memperluas wawasan tentang asal-usul sarana duduk yang tidak hanya kursi.	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore
5	Sarana Duduk di Indonesia	Asal-usul sarana duduk di Indonesia.	Memperluas wawasan tentang asal-usul sarana duduk Indonesia yang berasal dari postur duduk lantai	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore
6	Tugas 1: Kajian Desain Sarana Duduk	Observasi, studi lapangan terhadap suatu sarana duduk tertentu, non-kursi.	Melatih sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan duduk di lingkungan seputarnya.	
7	Pembahasan Tugas (Sesi 1)	Pembahasan Tugas	Mempertajam sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan sarana duduk.	
8	UTS			
9	Pembahasan Tugas (Sesi-2)	Pembahasan Tugas	Mempertajam sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan sarana duduk.	
10	Floor-styled Seating Design	Penjelasan tentang sarana duduk berbasis postur duduk lantai: slonjor, jegang, jongkok.	Memahami pengertian sarana duduk dalam Kebudayaan Timur.	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore
11	Chair-styled Seating Design	Penjelasan tentang sarana duduk berbasis postur duduk kursi.	Memahami pengertian sarana duduk dalam Kebudayaan Barat.	Opsvick, Peter (2008), <i>Rethinking Sitting</i> , Gaidarog Forlog .
12	Sarana Duduk dan Analisis Ruang	Posisi duduk sebagai teritori personal, sosial, dan publik.	Memahami duduk sebagai penetapan teritori ruang.	Opsvick, Peter (2008), <i>Rethinking Sitting</i> , Gaidarog Forlog .
13	Desain Sarana Duduk Kontemporer	Pemaparan berbagai desain sarana duduk yang baik	Memperluas wawasan desain sarana duduk dalam kaitannya dengan gaya hidup kini.	
14	Sarana Duduk dan Representasi Budaya	Penjelasan tentang sarana duduk sebagai media representasi status sosial dan gaya hidup	Memahami pengertian desain sarana duduk tidak hanya sebagai objek penyangga duduk melainkan juga sarana gaya hidup	Carpenter, Bruce (2009) <i>Javanese Antique Furniture and Folk Art</i> . Tien Wah Press. Singapore
15	Kuliah Penutup	Review tugas dan implementasinya pada praktek desain sarana duduk.	Evaluasi materi perkuliahan dan latihan kecil.	
16	UAS			

### 32. DP 3109 Desain Artefak

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 3109	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> ganjil	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Artefak			
	<i>Artefact Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini memberi pemahaman tentang artefak (benda pakai yang dirancang dan dibuat berdasarkan karakteristik sosial budaya komunitas masyarakat tertentu) dan cara penerapannya dalam desain produk.			
	<i>This course is to explaining the meaning of artefact as a functional object made from socio-cultural characteristics of certain society and the implementation in designing</i>			
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 68 dari 80</b>
<p>Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  Dokumen ini adalah milik Program Studi [<i>Desain Produk</i>] ITB.  Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.</p>				

	<i>product.</i>
<b>Silabus Lengkap</b>	Dalam kuliah ini dipelajari tentang pengertian produk artefak, metode penerapannya dalam perancangan produk, beserta contoh kasus desain produk artefak. Produk artefak adalah produk kebudayaan, yakni benda pakai yang dirancang dan dibuat bertolak dari tradisi dan karakteristik sosial budaya suatu masyarakat tertentu. Melalui survei lapangan, mahasiswa dikenalkan kepada konsep dan pendekatan perancangan berbagai jenis produk artefak: mencakup produk vernakular, kriya, peralatan hidup keseharian (utilities), baik tradisional maupun kontemporer.
	<i>In this course, the students will be introduced the concept, some particular design approaches, and case studies on artefact design. An artefact in some extent is a cultural object, which means, functional object designed based on the tradition and socio-cultural characteristics of certain society. Through field survey, the students will be also practicing how to identifying and designing either traditional or contemporary artefacts ranging from vernacular products, crafts, and utilities.</i>
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Luarannya adalah agar mahasiswa: (a) mengidentifikasi masalah riil desain produk untuk negara berkembang; (b) mampu memaparkan masalah desain berdasarkan survei lapangan; (c) secara konseptual mampu memecahkan persoalan desain secara nyata bagi lingkungannya.
<b>Matakuliah Terkait</b>	
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Survey lapangan
<b>Pustaka</b>	Pustaka utama Nugraha, Adhi, <i>“Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context”</i> , Aalto University Publication, 2012. Papanek, Victor; <i>“The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture”</i> ; Thames and Hudson, 1995. Tilley, Christopher; <i>“Metaphor and Material Culture”</i> ; Blackwell Publisher, 1999. Papanek, Victor; <i>“Design for the Real World: Human Ecology and Social Change”</i> ; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).
	Pustaka pendukung Sparke, Penny; <i>“Design and Culture in the 21th Century”</i> ; Harper & Row Publisher, 1986 (First Edition)
	Pustaka alternative Pelto, Pertti J. & Pelto, Gretel H.; <i>“Anthropological Research: The Structure of Inquiry”</i> ; Cambridge University Press, 1983 (2 <sup>nd</sup> Edition).
<b>Panduan Penilaian</b>	Kehadiran (5%), Presentasi Tugas (15%), Tugas (30%), UTS (20%), UAS (30%)
<b>Catatan Tambahan</b>	

### 33. SAP DP 3109 Desain Artefak

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Pendahuluan: Penjelasan materi, dan tujuan kuliah</i>	<i>Pengertian tentang Artefak dan Desain Produk Artefak.</i>	<i>Mampu membedakan antara Produk Konsumer dan Artefak.</i>	<i>Sparke, Penny; “Design and Culture in the 21th Century”: Harper &amp; Row Publisher, 1986 (First Edition)</i>
2	<i>Desain Produk Artifak 1</i>	<i>Desain untuk kelangsungan hidup keseharian individu.</i>	<i>Memahami produk untuk kebutuhan (needs) dan selera (wants) keseharian individu.</i>	<i>Tilley, Christopher; “Metaphor and Material Culture”; Blackwell Publisher, 1999.</i>
3	<i>Desain Produk Artifak 2</i>	<i>Desain untuk komunitas</i>	<i>Memahami produk untuk kebutuhan (needs) dan selera (wants) keseharian komunitas.</i>	
4	<i>Desain Produk Artifak 3</i>	<i>Desain Produk dari-oleh-untuk masyarakat.</i>	<i>Memahami produk untuk kelangsungan hidup komunitas secara berkelanjutan.</i>	

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB** | **Kur2013-{Desain Produk}** | **Halaman 69 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

5	<i>Lima Tipe Desain Produk Artifak</i>	<i>(1) Vernacular Artefact, (2) Craft, (3) Utility, (4) Public Identity, dan (5) Public Furnitures</i>	<i>Mampu mengkategorikan berbagai jenis desain produk artefak.</i>	<i>Papanek, Victor; "The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture"; Thames and Hudson, 1995.</i>
6	<i>Tugas: Survei lapangan komunitas tertentu</i>	<i>Observasi, studi lapangan terhadap suatu objek desain tertentu</i>	<i>Melatih sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan desain di komunitas tertentu.</i>	<i>Pelto, Pertti J. &amp; Pelto, Gretel H.; "Anthropological Research: The Structure of Inquiry"; Cambridge University Press, 1983 (2<sup>nd</sup> Edition).</i>
7	<i>Pembahasan Tugas (Sesi 1)</i>	<i>Pembahasan Tugas</i>	<i>Mempertajam sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan desain komunitas.</i>	
8	<i>UTS</i>			
9	<i>Pembahasan Tugas (Sesi-2)</i>	<i>Pembahasan Tugas</i>	<i>Mempertajam sensitivitas mahasiswa terhadap realitas permasalahan desain di komunitas tertentu.</i>	
10	<i>Craft Design</i>	<i>Penjelasan tentang Produk Kriya Fungsional (Craft Design).</i>	<i>Memahami pengertian kriya dalam konteks desain produk.</i>	<i>Nugraha, Adhi, "Transforming Tradition – A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design</i>
11	<i>Vernacular Artifact</i>	<i>Penjelasan tentang produk yang terdesain oleh "waktu".</i>	<i>Memahami pengertian vernakularisme dalam konteks desain produk.</i>	<i>Papanek, Victor; "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change"; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).</i>
12	<i>Utilities &amp; Functional Objects</i>	<i>Penjelasan tentang produk alat kerja yang terdesain untuk kebutuhan setempat (oleh "tempat").</i>	<i>Memahami pengertian utilitarianisme dalam konteks desain produk.</i>	
13	<i>Individual Living Tools</i>	<i>Penjelasan tentang produk perlengkapan keseharian individu.</i>	<i>Memahami pengertian produk sebagai perlengkapan hidup individu.</i>	
14	<i>Public Living Tools</i>	<i>Penjelasan tentang produk untuk komunitas (dari-oleh-untuk komunitas)</i>	<i>Memahami pengertian produk sebagai perlengkapan kelangsungan hidup komunitas.</i>	<i>Papanek, Victor; "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change"; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).</i>
15	<i>Kuliah Penutup</i>	<i>Review tugas dan implementasinya pada praktek desain artefak.</i>	<i>Evaluasi materi perkuliahan dan latihan kecil.</i>	
16	<i>UAS</i>			

### 33. DP 4204 Desain Produk Interaktif

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 4204	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> genap	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
------------------------------------	------------------------	---------------------------	--	--------------------------

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 70 dari 80</b>
<p>Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.</p>		

<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk Interaktif	
	<i>Interactive Product Design</i>	
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah pengantar perancangan produk interaktif dengan penekanan pada pemahaman aspek usability produk, interaksi manusia-produk, dan pengalaman pengguna.	
	<i>Intoductory course on designing interactive product with emphasize on product usability, human-object interaction, and user experiences when interacting with object</i>	
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah pengantar perancangan produk interaktif dengan penekanan pada aspek usability produk, interaksi manusia-produk, dan pengalaman pengguna. Dalam kuliah, mahasiswa diberikan pemahaman mengenai landasan teoritikal, metode dan teknik analisis pengguna serta penguasaan dimensi interaktivitas dalam kaitannya dengan fungsi operasional sebuah produk.	
	<i>Intoductory course on designing interactive product with emphasize on product usability, human-object interaction, and user experiences when interacting with object. Students learn fundamental theory of interaction design, method of users' analysis, and dimension of interactivity in relation with operational function of a designed product.</i>	
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan dimensi interaktivitas sebuah produk</li> <li>• Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan metodik terkait analisis pengguna dalam kaitannya dengan fungsi operasional sebuah produk interaktif.</li> <li>• Mahasiswa dapat melakukan analisis atas aspek pengalaman pengguna untuk menentukan kesesuaian fungsi operasional sebuah produk interaktif.</li> </ul>	
<b>Matakuliah Terkait</b>	<i>Matakuliah 1: DP 3103 Pemodelan Digital II</i>	<i>Co-requisite</i>
	<i>Matakuliah 2: DP 3202 Bisnis Desain</i>	<i>Co-requisite</i>
<b>Kegiatan Penunjang</b>	-	
<b>Pustaka</b>	<i>Pustaka utama</i> Saffer, Dan. 2007. <i>Designing for Interaction: Creating Smart Application and Clever Devices</i> . AIGA: New Riders	
	Rogers, Preece, and Sharp. 2002. <i>Interaction Design</i> . New York: Prentice Hall	
	<i>Pustaka pendukung</i> Brown, Tim. 2010. <i>Change by Design</i> . USA: Harper Business	
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Presensi (5%), Tugas (3 buah, 45% @ 15%), UTS (20%), dan UAS (30%)</i>	
<b>Catatan Tambahan</b>		

### 33. SAP DP 4204 Desain Produk Interaktif

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Course Introduction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Introduksi perkuliahan (Deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti</i>	
2	<i>Interaction Design: An Introduction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Definition of I D</i></li> <li>• <i>Historical Development of I D</i></li> <li>• <i>Context of Interactive Product: Meaning and Presence</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami definisi I D serta landasan pengetahuan teoritikal terkait produk interaktif</i>	<i>Preece, Sharp, &amp; Rogers (2002): Ch I Saffer (2007): Ch I</i>
3	<i>Starting Points: Interaction Design Basics</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Approaches to I D Problem</i></li> <li>• <i>Elements of ID</i></li> <li>• <i>Cognitive Framework: mtaphors, postures,</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai pendekatan desain dan proses kognisi manusia sebagai pengguna dalam kaitannya dengan dimensi interaktivitas produk.</i>	<i>Saffer (2007): Ch II Preece, Sharp, &amp; Rogers (2002): Ch II&amp; III</i>

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**      **Kur2013-{Desain Produk}**      **Halaman 71 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB  
Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.  
Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

		<i>structures</i>		
4	<i>Interaction Design Framework</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Characters of Good I D Products</li> <li>• Interaction Framework: Social and Emotional</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai aspek interaksi sosial dan emosional yang mempengaruhi karakterisasi produk interaktif.	Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch IV & V
5	<i>The Craft of Interaction Design Research I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Method of User Analysis</li> <li>• Prototypes and Testing</li> <li>• Interface Elements</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai metode analisis pengguna, pelaksanaan testing, serta identifikasi elemen antarmuka yang diperlukan dalam proses perancangan produk interaktif  T1: Mahasiswa melakukan latihan identifikasi dan evaluasi users dengan menerapkan pengetahuan metode analisis users yang sudah dipelajari.	Saffer (2007): Ch IV Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch VI & VII
6	<i>The Craft of Interaction Design Research II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Users' data review</li> <li>• Defining characters of interactive product users</li> </ul>	Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan metodik analisis untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan karakter pengguna produk interaktif.	Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch VIII
7	<i>Interaction Design Process I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideation &amp; applying I D principles</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami idea-generation dan prinsip interaksi dalam proses perancangan produk interaktif	Saffer (2007): VI Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch IX
8	<b>Mid Term (UTS)</b>			
9	<i>Interaction Design Process II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establishing productrequirement</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami prosedur penetapan persyaratan produk dalam proses perancangan produk interaktif  T2: Mahasiswa melakukan latihan identifikasi fungsi operasional sebuah produk interaktif berdasar prinsip dan persyaratan interaktivitas.	Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch X
10	<i>Interaction Design Process III</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planning and designing</li> <li>• Laws of Interaction Design</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami prosedur perencanaan dan perancangan, produk interaktif (termasuk prinsip-prinsip hukum sains yang terkait proses interaksi)	Saffer (2007): Ch VII Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch XI
11	<i>Interaction Design Process IV</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototyping, and Construction</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai fungsi pemodelan dan konstruksi produk interaktif	Preece, Sharp, & Rogers (2002): Ch XI
12	<i>Interaction Design Process V</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Framework for evaluation</li> </ul>	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai kerangka dan prosedur evaluasi usabilitas dan utilitas produk interaktif	Preece, Sharp, & Rogers (2002): Chapter XII



			<i>T3: Mahasiswa melakukan latihan pembuatan proposal produk interaktif berdasarkan aspek-aspek proses ID yang telah dipelajari</i>	
13	<i>Interaction Design on Business</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Resurfacing experiences and consumer lifestyles: Success stories on interaction design</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengenal, mengetahui, dan memahami relasi konteks pengalaman dan gaya hidup konsumen dengan nilai komersial pada produk interaktif kontemporer.</i>	<i>Saffer (2007): Epilogue Brown, T (2010): Ch V</i>
14	<i>The Future of Interaction Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>The influence of advancement of technology on interactive products.</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengenal, mengetahui, dan memahami relasi perkembangan teknologi terhadap keberadaan produk interaktif kini dan nanti.</i>	<i>Saffer (2007): Ch IX</i>
15	<i>Course content review</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Review atas konten dan teknis pelaksanaan perkuliahan</i></li> </ul>		
16	<b>Final Term (UAS)</b>			

#### 34. DP 4202 Strategi Produk Kreatif

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 4202	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> genap	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Strategi Produk Kreatif <i>Creative Product Strategy</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kolaborasi antara desain, sains dan teknologi untuk menghasilkan produk-produk yang kreatif melalui eksperimen-eksperimen yang menggabungkan ketiganya. <i>design, science and technology collaborated to produce creative product through experiments which combine that elements</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Eksperimen-eksperimen yang menggabungkan temuan-temuan sains dan teknologi agar dapat digunakan oleh manusia melalui desain. Pada mata kuliah ini mahasiswa dari berbagai jurusan di ITB berkolaborasi dalam merancang suatu produk secara integrasi melalui permasalahan-permasalahan yang dijadikan tema dalam perkuliahannya. <i>Combining experiments from science and technology that human can use by design. Students from several faculty will collaborate to create an integrated product design by problem solving methods</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa memiliki kesadaran bahwa dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu masalah, solusi-solusi kreatif akan lebih tergalai karena permasalahan yang diangkat akan dilihat dari berbagai sudut pandang			
<b>Matakuliah Terkait</b>				
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Praktikum			
<b>Pustaka</b>	Total Design, Stuart Pugh, addison wesley publishing company, 1993 Kreativita dan humanita, Primadi Tabrani, Jalasutra 2009 The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996			
<b>Panduan Penilaian</b>	<i>Absensi 10%, tugas-tugas 20%, UTS 20%, UAS 30%, Proyek akhir 20%</i>			
<b>Catatan Tambahan</b>				

#### 34. SAP DP 4202 Strategi Produk Kreatif

<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>	<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>	<b>Halaman 73 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.		

<b>Mg#</b>	<b>Topik</b>	<b>Sub Topik</b>	<b>Capaian Belajar Mahasiswa</b>	<b>Sumber Materi</b>
1	<i>Pendahuluan, penjelasan lingkup perkuliahan, dan tujuan perkuliahan</i>	<i>Penjelasan mengenai perkuliahan yang akan dilakukan Penjelasan bahwa masing-masing bidang memiliki cara berfikirnya masing-masing</i>	<i>Mahasiswa dapat memahami lingkup perkuliahan dan tujuan perkuliahan, mahasiswa dapat memahami bahwa perbedaan cara berfikir merupakan asset bila dapat di hubungkan satu dengan yang lainnya</i>	Kreativita dan Humanita, Primadi Tabrani, Jelasutra 2009
2	<i>Teori kreativitas</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Penjelasan tentang apa itu kreativitas</li><li>•hubungan kreativitas dengan IQ</li><li>•proses kreatif dalam diri manusia</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat memahami keunggulan manusia dibandingkan makhluk lain dari sisi kreatif-nya dan memahami proses yang terjadi di dalam dirinya khususnya dalam hal berkreaitivitas</i>	Kreativita dan Humanita, Primadi Tabrani, Jelasutra 2009
3	<i>Brainstorming</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Penjelasan tentang proses brainstorming</li><li>•Memilah ide</li><li>•Mengkolaborasi ide</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat dengan bebas melakuakn eksperimen brainstorming dan memilah hasil brainstorming tersebut sehingga dapat di pilih atau digabungkan ide yang sesuai dengan yang dibutuhkan</i>	Kreativita dan Humanita, Primadi Tabrani, Jelasutra 2009
4	<i>Eksperimen 1 (permasalahan yang diangkat menyesuaikan dengan program studi mahasiswayang mengikuti perkuliahan ini)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Analisis permasalahan dan brainstorming ide</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat memilah ide yang mungkin dan tidak mungkin serta menarik ide yang terbaik</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
5	<i>Lanjutan eksperimen 1</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Pencarian data</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat mencari data yang valid dan menganalisis data</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
6	<i>Lanjutan eksperimen 1</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Analisis data yang di dapat</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat menganalisis data yang didapat sehingga menghasilkan alternative solusi yang mungkin dikembangkan</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
7	<i>Lanjutan eksperimen 1</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Presentasi solusi sementara</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat mempresentasikan data yang didapat</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
8	<i>UTS</i>			
9	<i>Lanjutan eksperimen 1</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Modeling dan uji coba</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat membuat model untuk diujicobadan menguji modelnya tersebut</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
10	<i>Lanjutan eksperimen 1</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Presentasi akhir</li></ul>	<i>Mahasiswa dapat mempresentasikan idenya dari awal proses pencarian hingga menghasilkan solusi</i>	The Idea of Design, Victor Margolin and Richard Buchanan, the MIT press, 1996
11	<i>Eksperimen 2 (permasalahan yang diangkat disesuaikan dengan permasalahan kota</i>	<i>Analisis permasalahan dan Brainstorming solusi</i>	<i>Mahasiswa dapat memilah ide yang mungkin dan tidak mungkin serta menarik ide yang terbaik</i>	

	atau Negara yang sedang trend )			
12	Lanjutan eksperimen 2	Survey lapangan	Mahasiswa dapat mencari data pada tempat yang tepat	Total Design, Stuart Pugh, Addison Wesley Publishing Company, 1993
13	Lanjutan eksperimen 2	Analisis	Mahasiswa dapat menganalisis data yang didapat hingga menghasilkan alternatif solusi	Total Design, Stuart Pugh, Addison Wesley Publishing Company, 1993
14	Lanjutan eksperimen 2	•Uji coba model	Mahasiswa dapat membuat model dan mencoba menguji model tersebut pada satu daerah sebagai sample	Total Design, Stuart Pugh, Addison Wesley Publishing Company, 1993
15	Lanjutan eksperimen 2	Presentasi akhir	Mahasiswa dapat mempresentasikan proses penyelesaian masalah ini dari tahap awal hingga akhir melalui presentasi tertulis hingga presentasi oral	Total Design, Stuart Pugh, Addison Wesley Publishing Company, 1993
16	UAS			

### 35. DP 4208 Desain Fasilitas Publik

<b>Kode Matakuliah:</b> DP4208	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> genap	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Fasilitas Publik			
	<i>Design of Public Facility</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah ini membahas mengenai karakteristik dan keterkaitan antara 3 hal: (a) fasilitas/furnitur publik; (b) budaya/perilaku manusia; dan (c) ruang/lingkungan urban.			
	<i>This lecture discuss about the characteristics and relationship between 3 subjects: (a) public facility/furniture; (b) culture/human behavior; and (c) space/urban environment.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah ini membahas mengenai karakteristik dan keterkaitan antara 3 hal: (a) fasilitas/furnitur publik; (b) budaya/perilaku manusia; (c) ruang/lingkungan urban. Produk/artefak fasilitas publik terdiri dari berbagai elemen produk industri pada jalur sirkulasi atau ruang terbuka kota dan berbagai bangunan publik. Kuliah ini membahas keterkaitan dari 3 hal tersebut antara lain pada: signifikansi keberadaan furnitur publik pada ruang publik, pola penggunaan manusia terhadap produk/artefak fasilitas publik, dll. Kajian dilakukan dari perspektif teori desain perkotaan, budaya urban, makna ruang, dll.			
	<i>This lecture discuss about the characteristics and relationship between 3 subjects: (a) public facility/furniture; (b) culture/human behavior; and (c) space/urban environment. Public furniture is industrial product/artefact that installed on circulation path or urban open space and various public buildings. This lecture observe about the relation between 3 subjects such as: the significance of public furniture on public space, human occupation pattern of public facilities, etc. Also the lecture is featuring the analytical aspects on urban design theory, urban culture, meaning of space, etc.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	Dari kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki wawasan mengenai relasi antara produk (fasilitas publik), ruang/lingkungan perkotaan dan manusia.			
<b>Matakuliah Terkait</b>	-			
	-			
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Survey Ruang Publik dan Fasilitas Publik Perkotaan			
<b>Pustaka</b>	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA. (Pustaka alternatif)			
<b>Panduan Penilaian</b>	Tugas (50%), Ujian Tengah Semester (20%), Ujian Akhir (30%)			
<b>Catatan Tambahan</b>	-			

### 35. SAP DP 4208 Desain Fasilitas Publik

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar	Sumber Materi
<b>Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB</b>		<b>Kur2013-{Desain Produk}</b>		<b>Halaman 75 dari 80</b>
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.				

			<i>Mahasiswa</i>	
1	Penjelasan tentang Kuliah	Pengenalan mengenai Kuliah	Memahami inti dan tujuan perkuliahan	
2	Ruang Publik	Definisi dan Jenis-jenis Ruang Publik	Memahami teori dasar mengenai Ruang Publik	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
3	Budaya Perkotaan	Fenomena Budaya dan Perilaku Masyarakat Perkotaan	Memahami korelasi antara budaya/perilaku masyarakat perkotaan dan karakter fisik kota	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
4	Furnitur Publik	Jenis, Fungsi dan Perkembangan Fasilitas Publik	Memahami jenis dan fungsi desain fasilitas publik	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
5	Survey Ruang Publik	Survey Ruang Publik, Aktifitas dan Masalahnya	Memahami fenomena ruang publik dan aktifitasnya pada kondisi nyata di perkotaan	
6	Presentasi Tugas 1	Presentasi Pengamatan Ruang Publik, Analisa dan Solusi Permasalahannya	Mampu menganalisa permasalahan ruang publik	
7	Presentasi Tugas 1	Presentasi Pengamatan Ruang Publik, Analisa dan Solusi Permasalahannya	Mampu menganalisa permasalahan ruang publik	
8	UTS			
9	Fasilitas Publik dan Karakter Kota	- Fenomena Perubahan Budaya Kota - Aspek Kontekstual Desain Fasilitas Publik	Memahami korelasi perkembangan fasilitas publik terhadap karakter dan perubahan fisik kota	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
10	Fasilitas Publik dan Masyarakat Pengguna	- Aspek Universal Desain pada Fasilitas Publik - Aspek Desain Berkelanjutan pada Fasilitas Publik	Memahami konsep dasar tentang aspek manusia dalam desain fasilitas publik	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
11	Desain Fasilitas Publik; Contoh Kasus	Contoh Kasus Proses Desain Fasilitas Publik pada Dunia Praktek	Memahami praktek dan pendekatan desain fasilitas publik	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
12	Workshop Desain Fasilitas Publik	Desain Fasilitas Publik terhadap Ruang Publik pada Tugas 1	Mampu menerjemahkan permasalahan ruang publik dengan solusi desain fasilitas publik	Whyte, William H. 1980. <i>The Social Life of Small Urban Spaces</i> . Project for Public Spaces, USA.
13	Presentasi Tugas 2	Presentasi Proposal Desain Fasilitas Publik	Mampu memberi solusi signifikan desain fasilitas publik	
14	Presentasi Tugas 2	Presentasi Proposal Desain Fasilitas Publik	Mampu memberi solusi signifikan desain fasilitas publik	
15	Rangkuman Kuliah	Rangkuman dan Diskusi Seluruh Materi Kuliah	Memahami seluruh aspek berkaitan dengan desain fasilitas publik	
16	UAS			

### 36. DP 4206 Desain Produk Servis

<b>Kode Matakuliah:</b> DP 4206	<b>Bobot sks:</b> 2	<b>Semester:</b> genap	<b>KK / Unit Penanggung Jawab:</b> Manusia dan Desain Produk Industri	<b>Sifat:</b> Pilihan
<b>Nama Matakuliah</b>	Desain Produk Servis			
	<i>Service Product Design</i>			
<b>Silabus Ringkas</b>	Kuliah pengantar mengenai fungsionalitas dan bentuk layanan sebagai produk nir-wujud ( <i>intangible product</i> ) yang bermanfaat ( <i>useful</i> ), dapat digunakan ( <i>usable</i> ) serta sesuai dengan pengalaman pengguna dan/atau customer.			
	<i>Introductory course on the functionality and form of services as intangible product that are useful, usable, and addresses users and/or customers experiences.</i>			
<b>Silabus Lengkap</b>	Kuliah pengantar mengenai fungsionalitas dan bentuk layanan sebagai produk nir-wujud ( <i>intangible product</i> ) yang bermanfaat ( <i>useful</i> ), dapat digunakan ( <i>usable</i> ) serta sesuai dengan pengalaman pengguna dan/atau customer. Mahasiswa mempelajari pendekatan user-centered dan metode co-design untuk memahami kontekstualitas pengalaman pengguna (user) dalam kaitannya dengan solusi layanan yang kreatif, efektif, dan berkelanjutan.			
	<i>Introductory course on the functionality and form of services as intangible product that are useful, usable, and addresses users and/or customers experiences. Students learn people-centred approaches and co-design methods to understand the important contexts of user experiences in respect to delivering creative, effective and sustainable service solutions.</i>			
<b>Luaran (Outcomes)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mengetahui, memahami, dan mampu mendeskripsikan konsep layanan dalam kaitannya dengan pengalaman pengguna berinteraksi dengan sebuah ekosistem obyek.</li> <li>• Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan terkait metode, cara, dan teknik yang diperlukan untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna berinteraksi dengan sebuah ekosistem obyek.</li> <li>• Mahasiswa mampu mendeskripsikan, menganalisis, dan menyimpulkan konsep nilai dan pengalaman pengguna (users experiences) pada desain layanan/servis yang dirancangnya.</li> </ul>			
<b>Matakuliah Terkait</b>				
<b>Kegiatan Penunjang</b>	<i>Perkuliahan dosen tamu, workshop</i>			
<b>Pustaka</b>	<p><i>Pustaka utama</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meroni, A &amp; Sangiorgi, D. 2009. <i>Design for Services</i>. UK: Gower Publishings</li> <li>• Saffer, Dan. 2007. <i>Chapter 8: Service Design in Designing for interaction</i>. ALGA: New Riders</li> <li>• Stickdorn, M &amp; Schneider, J. 2012. <i>This is service design: Basics, Tools, Cases</i>. New York: Wiley</li> <li>• Design Council. 2011. <i>Design Methods for Developing Services</i>. UK: Technology Strategy Board-UK Design Council.</li> </ul> <p><i>Pustaka pendukung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edman, Katerina Wetter. 2010. <i>Service Design – A conceptualization of an emerging practice</i>. Licentiate thesis, Sweden: University of Gothenburg</li> <li>• Coleman, R., Clarkson, J., Dong, H, &amp; Cassim, J. 2007. <i>Design for Inclusivity: A practical guide to accessible, innovative, and user-centered design</i>. UK: Gower Publishings</li> </ul>			
<b>Panduan Penilaian</b>	<p>Dalam perkuliahan, mahasiswa dinilai berdasarkan 3 (tiga) komponen utama yang bersifat tetap dan 1 (satu) komponen pendukung yang bersifat relatif, yaitu:</p> <p>A. Komponen utama penilaian, berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ujian Tengah Semester (UAS) untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam memahami, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan kembali pengetahuan terkait konsep layanan (service) dan pengalaman pengguna (users experiences).</li> <li>2. Ujian Akhir Semester (UAS) untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam menentukan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan metodik yang sesuai untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna (users experience) terkait keberadaan desain layanan</li> <li>3. Tugas individu untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam mereview dan menerapkan pengetahuan terkait identifikasi layanan dan pengalaman pengguna dalam bentuk proposal desain layanan (service design).</li> </ol> <p>B. Komponen pendukung penilaian, yaitu:</p> <p>Kuantitas partisipatoris dan kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan.</p> <p>Secara komposisional, aspek penilaian disusun sebagai berikut:</p>			

	Presensi / Partisipasi aktif.....5%
	Tugas (komponen A3).....40%
	UTS (terkait komponen A1-A2).....25%
	UAS (terkait komponen A2-A3).....30%
<b>Catatan Tambahan</b>	

### 36. SAP DP 4206 Desain Produk Servis

<i>Mg#</i>	<i>Topik</i>	<i>Sub Topik</i>	<i>Capaian Belajar Mahasiswa</i>	<i>Sumber Materi</i>
1	<i>Course Introduction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Introduksi perkuliahan (Deskripsi MK, tata tertib perkuliahan)</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konten dan tata tertib perkuliahan yang akan diikuti</i>	
2	<i>Introduction to Service Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Terminology and concept of service design</i></li> <li>• <i>Differences between product and service</i></li> <li>• <i>The scope of service design</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui, memahami dan mampu mendeskripsikan pengertian dan dimensi kajian desain servis/ layanan khususnya perbedaan produk yang bersifat fisik (tangible) dan servis yang bersifat konseptual (intangible).</i>	<i>Stickdorn-Schneider (2012): Ch 1 Saffer (2007): Ch 8</i>
3	<i>Principles of Service Design I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Principles and characteristics of Service Design</i></li> <li>• <i>Service design models to address customers' needs</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa memahami dan mampu mendeskripsikan serta mengidentifikasi prinsip2 dasar dan karakteristik sebuah desain servis/ layanan</i>	<i>Meroni-Sangiorgi (2009): Section 1 Saffer (2007): Ch 8</i>
4	<i>Principles of Service Design II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>User-centered and direction in service design research</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi konsep user-centered dalam kaitannya dengan studi desain servis/layanan serta konteks terciptanya nilai (value).</i>	<i>Coleman et al (2007): Ch 9 Saffer (2007): Ch 8</i>
5	<i>Service Design Process I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Methods and strategies to identify meaningful users' experiences on service</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai metode dan strategi analisis pengalaman pengguna (users' experiences) seperti customer journey map, cultural probes, persona, mobile ethnography, dsb.</i>	<i>Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>
6	<i>Service Design Process II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Managerial and supervisory aspects of service design processes</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan 5 (lima) aspek pengelolaan proses perancangan layanan / servis: design aspects, service solution, supporting system, technology architecture, dan measurement system.</i>	<i>Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5 Edman (2010): Ch 5</i>
7	<i>Prototyping Services and</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Identifying simulated and</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami,</i>	<i>Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>

**Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB**

**Kur2013-{Desain Produk}**

**Halaman 78 dari 80**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB

Dokumen ini adalah milik Program Studi [Desain Produk] ITB.

Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [DP]-ITB.

	<i>Experiences</i>	<i>anticipated experiences</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Defining customers' service blueprints</li> </ul>	<i>mendeskripsikan, dan memeta-kan pengalaman pengguna (simulatif dan antisipatif) sebagai dasar untuk mendefinisikan cetak biru layanan bagi customer (customer service blueprint)</i>	
8	<b>Mid Term (UTS)</b>			
9	<i>Service, Innovation, and Enterprise</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sectoral and commercial aspects of service design</li> <li>Case of service enterprise</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan aspek sektoral dan komersial dalam perancangan layanan (service) melalui ekspose berbagai kasus service enterprise yang dianggap berhasil (sukses)</i>	<i>Stickdorn-Schneider (2012): Ch 6</i>
10	<i>Service Design Studio I</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction of service design project</li> <li>Double-diamond design process</li> </ul>	<i>Mahasiswa mengetahui dan memahami proyek desain layanan (servis) yang akan dikerjakannya</i>  <i>Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan mengevaluasi berbagai aspek touchpoints dari layanan (servis) berdasar 4 fase metode double-diamond untuk perancangan layanan (servis)</i>	<i>Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>
11	<i>Service Design Studio II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Phase of discovery: exploring users' needs and developing initial ideas of service</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan mengevaluasi kebutuhan pengguna dengan menggunakan berbagai metode identifikasi pengguna yang sesuai, untuk menentukan aspek-aspek layanan (servis) yang akan dikembangkan,</i>	<i>Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>
12	<i>Service Design Studio III</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Phase of definition: identifying possibilities and identifying briefs of service solution</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesa berbagai alternatif solusi layanan (servis) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.</i>	<i>Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011)</i>
13	<i>Service Design Studio IV</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Phase of development: developing and refining service solution</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menyimpulkan alternatif solusi layanan (servis) terbaik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna</i>	<i>Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>
14	<i>Service Design Studio V</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Phase of delivery: finalizing service solution</li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu menganalisis, mensintesa, menyimpulkan dan merancang solusi layanan (servis) final yang sesuai</i>	<i>Design Methods for Developing Services (UK Design Council, 2011) Stickdorn-Schneider (2012): Ch 4 &amp; 5</i>

			<i>dengan kebutuhan pengguna.</i>	
15	<i>Service Design Studio VI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Presentation of Service Solution</i></li> </ul>	<i>Mahasiswa mampu melakukan review dan menyampaikan solusi layanan (servis) yang dihasilkannya.</i>	
16	<b><i>Final Term (UAS)</i></b>			