



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018**  
**FAKULTAS DESAIN & INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

<b>Mata Kuliah</b>	: Desain Industri 1	<b>Kode MK</b>	: DPK308
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	: Desain Kriya	<b>Bobot MK</b>	: 4 sks
<b>Dosen Pengampu</b>	: Geggy Gamal S., S.Des., M.Des	<b>Kode Dosen</b>	: 6527
<b>Alokasi Waktu</b>	:		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	: 1. Mahasiswa mampu memahami tahap-tahap proses mendesain sebuah produk industri 2. Mahasiswa mampu memahami cara berpikir dalam proses ilmu desain produk industri		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat	Pendahuluan : Kontrak pembelajaran, pengertian desain industri, definisi desain industri dan pemilihan kategori <i>industrial design project (products scope)</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas/studio, komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i>	1. Heskett, John., <i>Desain Industri.</i> (Jakarta: CV. Rajawali, 1986) 2. Cuffaro, Dan & Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp; Specification Book</i> (Rockport)	Dapat menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat
2	Mahasiswa mampu menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri	<i>Arahan Product Concept : Trend Forecasting</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media :	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value,</i> (Allworth	Dapat menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri

			kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	Press) 2. Cuffaro, Dan & Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp; Specification Book</i> (Rockport)	
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
3	Mahasiswa mampu menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat	<i>Design by research and analysis</i>	1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport) 3. Milton, Alex & Rodgers, Paul., <i>Research Methods for Product Design</i> (Laurence King) 4. Cuffaro, Dan & Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp;</i>	Dapat menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat

				<i>Specification Book (Rockport)</i>	
4	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil <i>design research &amp; analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>	<i>Conceptual exploration with trend forecasting methods</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i>, (Allworth Press)</li> <li>2. Lidwell, William., Kritina Holden &amp; Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i>, (Rockport)</li> <li>3. Milton, Alex &amp; Rodgers, Paul., <i>Research Methods for Product Design</i> (Laurence King)</li> <li>4. Cuffaro, Dan &amp; Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp; Specification Book</i> (Rockport)</li> </ol>	Dapat mempresentasikan hasil <i>design research &amp; analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>

5	Mahasiswa mampu menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan	<i>Concept development : Brainstorming Idea</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Henry, Kevin., <i>Drawing for Product Designers</i> (Laurence King)</li> <li>2. Eissen, Koos &amp; Steur, Roselien., <i>Sketching : Drawing Techniques for Product Designers</i> (BIS Publishers)</li> <li>3. Parada, Andres., <i>Product Sketches: From Rough to Refined</i> (BIS Publishers)</li> <li>4. Loft Publications, <i>Product Design Sketches</i> (Tectum Publishing)</li> <li>5. Baskinger, Markand Bardel, William, <i>Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design</i>, (Watson-Guptill)</li> </ol>	Dapat menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan
---	--	---	--	---	--

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
6	Mahasiswa mampu mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan	<i>Development design exploration 1</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Henry, Kevin., <i>Drawing for Product Designers</i> (Laurence King)</li> <li>Eissen, Koos &amp; Steur, Roselien., <i>Sketching : Drawing Techniques for Product Designers</i> (BIS Publishers)</li> <li>Parada, Andres., <i>Product Sketches: From Rough to Refined</i> (BIS Publishers)</li> <li>Loft Publications, <i>Product Design Sketches</i> (Tectum Publishing)</li> <li>Baskinger, Markand Bardel, William, <i>Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design</i>, (Watson-Guptill)</li> </ol>	Dapat mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan
7	Mahasiswa mampu mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke pengembangan desain yang lebih jelas, <i>detail</i> dan efisien sesuai konsep yang diterapkan	<i>Development design exploration 2</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>Media : kelas/studio,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Henry, Kevin., <i>Drawing for Product Designers</i> (Laurence King)</li> <li>Eissen, Koos &amp; Steur, Roselien., <i>Sketching :</i></li> </ol>	Dapat mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke pengembangan desain yang lebih jelas, <i>detail</i> dan efisien sesuai konsep yang diterapkan

			komputer, LCD, whiteboard, web	<p><i>Drawing Techniques for Product Designers</i> (BIS Publishers)</p> <p>3. Parada, Andres., <i>Product Sketches: From Rough to Refined</i> (BIS Publishers)</p> <p>4. Loft Publications, <i>Product Design Sketches</i> (Tectum Publishing)</p> <p>5. Baskinger, Markand Bardel, William, <i>Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design</i>, (Watson-Guptill)</p>	
8	Mahasiswa mampu menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan	<i>Final design development</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bryden, Douglas., <i>CAD and Rapid Prototyping for Product Design</i> (Laurence King)</li> <li>2. <a href="http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf">http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf</a></li> <li>3. <a href="http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf">http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf</a></li> <li>4. <a href="http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudio">http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudio</a></li> </ol>	Dapat menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan

				<i>Tools.pdf</i>	
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
9	Mahasiswa mampu menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> )	<i>2D Development: Digital Rendering</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Loft Publications, <i>Product Design Sketches</i> (Tectum Publishing)</li> </ol>	Dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> )
10	Mahasiswa mampu menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> )	<i>3D Development: Computer Aided Industrial Design / Computer Aided Styling</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bryden, Douglas., <i>CAD and Rapid Prototyping for Product Design</i> (Laurence King)</li> <li><a href="http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf">http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf</a></li> <li><a href="http://home.anad">http://home.anad</a></li> </ol>	Dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> )

				<a href="http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf">olu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf</a> 4. <a href="http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf">http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf</a>	
11	Mahasiswa mampu membuat hasil CAID/CAS (3D modeling) lebih jelas, detail dan efisien	3D Modeling Exploration	1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Bryden, Douglas., <i>CAD and Rapid Prototyping for Product Design</i> (Laurence King) 2. <a href="http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf">http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf</a> 3. <a href="http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf">http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf</a> 4. <a href="http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf">http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf</a>	Dapat membuat hasil CAID/CAS (3D modeling) lebih jelas, detail dan efisien
<b>SESI</b>	<b>KEMAMPUAN AKHIR</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>SUMBER PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
12	Mahasiswa mampu menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS (3D modeling) dan merender hasil 3D ke dalam 3D Rendering	Final of 3D Modeling & preparation of 3D Rendering	1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Bryden, Douglas., <i>CAD and Rapid Prototyping for Product Design</i> (Laurence King) 2. <a href="http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf">http://images.autodesk.com/adsk/files/gettingstarted2011.pdf</a> 3. <a href="http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf">http://home.anadolu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf</a>	Dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS (3D modeling) dan merender hasil 3D ke dalam 3D Rendering



				<p><a href="http://olu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf">olu.edu.tr/~mearslan/aw.pdf</a></p> <p>4. <a href="http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf">http://www.autodesk.com/techpubs/studiotools/13/PDFs/LearningStudioTools.pdf</a></p> <p>5. <a href="https://www.keyshot.com/downloads/manuals/KeyShot5_manual_en.pdf">https://www.keyshot.com/downloads/manuals/KeyShot5_manual_en.pdf</a></p> <p>6.</p>	
13	Mahasiswa mampu menguraikan hasil CAID (3D model) ke dalam sistem 3D rendering dengan mutu yang realistic	<i>Final of 3D Rendering : Realistic photometric</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.keyshot.com/downloads/manuals/KeyShot5_manual_en.pdf">https://www.keyshot.com/downloads/manuals/KeyShot5_manual_en.pdf</a></li> <li>2. Cuffaro, Dan &amp; Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp; Specification Book (Rockport)</i></li> </ol>	Dapat menguraikan hasil CAID (3D model) ke dalam sistem 3D rendering dengan mutu yang realistic
14	Mahasiswa mampu membuat hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D (modeling & rendering) dan hasil <i>prototype</i>	<i>3D design convert to rapid-prototype &amp; making the prototype</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i></li> <li>2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hallgrimsson, Bjarki., <i>Prototyping and Modelmaking for Product Design (Laurence King)</i></li> <li>2. Cuffaro, Dan &amp; Zaksenberg, Isaac., <i>The Industrial Design Reference &amp; Specification Book (Rockport)</i></li> </ol>	Dapat membuat hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D (modeling & rendering) dan hasil <i>prototype</i>

				<ol style="list-style-type: none"><li>3. Lefteri, Chris., <i>Materials for Design</i> (Laurence King)</li><li>4. Lefteri, Chris., <i>Making It: Manufacturing Techniques for Product Design</i> (Laurence King)</li><li>5. Cuffaro, Dan., <i>Process, Materials, and Measurements</i> (Rockport)</li><li>6. Thompson, Rob., <i>Sustainable Materials, Processes and Production</i> (Thames &amp; Hudson)</li><li>7. Dent, Andrew &amp; Sherr, Leslie., <i>Material Innovation: Product Design</i> (Thames &amp; Hudson)</li></ol>	
--	--	--	--	---	--

### EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ (A / A-)	SEKOR $\geq 65$ (B- / B / B+)	SEKOR $\geq 60$ (C / C+)	SEKOR $\geq 45$ (D)	SEKOR $< 45$ (E)	BOBOT
1	<i>Pretest test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Dapat menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat secara jelas, lengkap dan akurat	Dapat menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat secara jelas	Dapat menguraikan beberapa pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat	Kurang dapat apat menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat	Tidak dapat menguraikan pengertian dan definisi dari desain industri serta tidak memilih ruang lingkup produk industri yang akan dibuat	0 %
2	<i>Pretest, progress test dan post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Dapat menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri secara jelas, akurat dan benar	Dapat menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri secara benar	Dapat menetapkan beberapa gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri	Kurang dapat menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri	Tidak dapat menetapkan gagasan ide yang akan dibuat dalam desain industri	5 %
3	<i>Pretest, progress test dan post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Dapat menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat secara benar dan terstruktur	Dapat menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat	Dapat menganalisa beberapa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat	Kurang dapat menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat	Tidak dapat menganalisa <i>design by research</i> dalam pembuatan konsep produk industri yang akan dibuat	5 %
4	<i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum	Dapat mempresentasikan hasil <i>design research &amp; analysis</i> sebuah	Dapat mempresentasikan hasil <i>design research &amp;</i>	Dapat mempresentasikan beberapa hasil <i>design</i>	Kurang dapat mempresentasikan hasil <i>design research &amp;</i>	Tidak dapat mempresentasikan hasil <i>design</i>	5 %

		um (UTS)	konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i> secara benar, jelas dan terstruktur	<i>analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>	<i>research &amp; analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>	<i>analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>	<i>research &amp; analysis</i> sebuah konsep produk industri yang akan digarap dalam metode <i>trend forecasting</i>	
5	<i>progress test</i> dan <i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Banyak menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan secara jelas	Dapat menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan secara jelas	Dapat menguraikan beberapa <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan	Kurang dapat menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan	Tidak dapat menguraikan <i>brainstorming idea</i> ke dalam sketsa desain sesuai konsep yang diterapkan	10 %
6	<i>progress test</i> dan <i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Banyak mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan secara benar dan bagus	Dapat mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan secara benar dan bagus	Dapat mengembangkan beberapa sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan	Kurang dapat mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan	Tidak dapat mengembangkan sketsa ide ( <i>brainstorming design</i> ) ke pengembangan desain ( <i>design development</i> ) sesuai konsep yang diterapkan	10 %
7	<i>progress test</i> dan <i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UTS)	Banyak mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke pengembangan desain yang lebih	Dapat mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke pengembangan desain yang	Dapat mengembangkan beberapa desain ( <i>design development</i> ) ke	Kurang dapat mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke	Tidak dapat mengembangkan desain ( <i>design development</i> ) ke	5 %

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ (A / A-)	SEKOR $\geq 65$ (B- / B / B+)	SEKOR $\geq 60$ (C / C+)	SEKOR $\geq 45$ (D)	SEKOR $< 45$ (E)	BOBOT
			jelas, <i>detail</i> dan efisien sesuai konsep yang diterapkan	lebih jelas, <i>detail</i> dan efisien sesuai konsep yang diterapkan	pengembangan desain sesuai konsep yang diterapkan	pengembangan desain sesuai konsep yang diterapkan	pengembangan desain sesuai konsep yang diterapkan	
8	<i>progress test</i> dan <i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan secara rapih, bagus dan benar	Dapat menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan	Dapat menfinalisasikan beberapa hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan	Kurang dapat menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan	Tidak dapat menfinalisasikan hasil sketsa pengembangan menjadi sketsa desain tahap akhir sesuai konsep yang diterapkan	5 %
9	<i>Progress test</i> dan <i>post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> ) secara benar dan cepat	Dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> ) secara benar namun lambat	Dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> ) secara kurang benar dan lambat	Dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> ) secara kurang benar dan sangat lambat	Tidak dapat menguraikan hasil sketsa desain tahap akhir ( <i>final design</i> ) kedalam CAD ( <i>2D digital design</i> )	10%
10	<i>Post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara akurat, cepat dan	Dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam	Dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam	Kurang dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam	Tidak dapat menguraikan hasil CAD tahap akhir ( <i>final digital rendering</i> ) kedalam	5%

			benar	CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara akurat dan benar tapi lambat	CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara lambat	CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> )	CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> )	
11	<i>progress test dan post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat membuat hasil CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara lebih jelas, lebih detail dan lebih efisien	Dapat membuat hasil CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara jelas, detail dan efisien	Dapat membuat hasil CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara jelas namun kurang detail dan kurang efisien	Dapat membuat hasil CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) kurang jelas, kurang detail dan kurang efisien	Tidak dapat membuat hasil CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) secara jelas, detail dan efisien	10 %
12	<i>progress test dan post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) dan merender hasil 3D ke dalam <i>3D Rendering</i> secara cepat dan efisien	Dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) dan merender hasil 3D ke dalam <i>3D Rendering</i> secara normal	Dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) dan merender hasil 3D ke dalam <i>3D Rendering</i> secara normal tapi kurang efisien	Dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) dan merender hasil 3D ke dalam <i>3D Rendering</i> secara lambat dan tidak efisien	Tidak dapat menyelesaikan hasil akhir CAID/CAS ( <i>3D modeling</i> ) dan merender hasil 3D ke dalam <i>3D Rendering</i>	10 %
13	<i>Post test</i>	Tes perbuatan dan Praktikum (UAS)	Dapat menguraikan hasil CAID ( <i>3D model</i> ) ke dalam sistem <i>3D rendering</i> dengan mutu yang <i>realistic</i>	Dapat menguraikan hasil CAID ( <i>3D model</i> ) ke dalam sistem <i>3D rendering</i> dengan mutu yang biasa	Dapat menguraikan hasil CAID ( <i>3D model</i> ) ke dalam sistem <i>3D rendering</i> dengan mutu yang rendah	Dapat menguraikan hasil CAID ( <i>3D model</i> ) ke dalam sistem <i>3D rendering</i> dengan mutu yang sangat rendah	Tidak dapat menguraikan hasil CAID ( <i>3D model</i> ) ke dalam sistem <i>3D rendering</i> dengan mutu yang bagus	10 %
<b>SESI</b>	<b>PROSEDUR</b>	<b>BENTUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> (A / A-)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> (B- / B / B+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> (C / C+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> (D)</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> (E)</b>	<b>BOBOT</b>
14	<i>Post test</i>	Tes	Dapat membuat hasil	Dapat membuat	Dapat	Dapat	Tidak dapat	10 %

		perbuatan dan Praktikum (UAS)	<i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D ( <i>modeling &amp; rendering</i> ) dan hasil <i>prototype</i> secara rapih, bagus, indah dan efisien	hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D ( <i>modeling &amp; rendering</i> ) dan hasil <i>prototype</i> secara rapih, bagus, indah tapi kurang efisien	membuat hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D ( <i>modeling &amp; rendering</i> ) dan hasil <i>prototype</i> secara kurang rapih, kurang bagus, kurang indah dan kurang efisien	membuat hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D ( <i>modeling &amp; rendering</i> ) dan hasil <i>prototype</i> secara sangat lambat dengan hasil yang jelek ( <i>bad quality</i> )	membuat hasil <i>rapid-prototype</i> dari hasil 3D ( <i>modeling &amp; rendering</i> ) dan hasil <i>prototype</i>	
--	--	-------------------------------	--	--	--	---	---	--

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 10 %
2. Tugas = 0 %
3. UTS = 45 %
4. UAS =45 %

Jakarta, 22 September 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

Dosen Pengampu,

**Jhon Viter M., S. Des., M. Des**

**Geggy Gamal S., S.Des.,M.Des**