|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | | | | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP 2016/2017** | | | | | | | | | |
| **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF (FDIK)** | | | | | | | | | |
| **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Mata Kuliah** | | **:** | Desain Industri 2 | | | **Kode MK** | | **:** | DSP317 |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 4 sks |
| **Dosen Pengampu** | | **:** | Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | | **:** | Tatap muka 14 x 200 menit, ada praktik, tidak ada online | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | **:** | 1. Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri pada tingkat yang lebih kompleks dan rumit serta menerapkannya dalam praktikum desain 2. Mahasiswa mampu memahami konsep aplikasi yang ada dalam karya Desain Industri 2 (Desain industri mebel/furnitur kayu berbahan rotan) 3. Pengenalan dan Pembagian proyek merancang karya produk industri rotan secara benar dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka. | | | | | | |
|  | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| 1 | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain dengan tingkat kesulitan yang lebih rumit | Pengantar :  Kontrak pembelajaran, Pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Pengenalan praktikum bengkel Desain Industri | 1. Mayana, Ranti Fauza, *Perlindungan Desain Industri Di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas*, (Jakarta : Grasindo, 2004) 2. Kenneth, S. Hurst., *Engineering Principles*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006). | | Menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri, dan peralatan bengkel desain industri yang lebih rumit | | |
| 2 | Mahasiswa mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka. | Pengenalan dan Pembagian proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Mayana, Ranti Fauza, *Perlindungan Desain Industri Di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas*, (Jakarta : Grasindo, 2004) 2. Kenneth, S. Hurst., *Prinsip-Prinsip Perancangan Teknik*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006). | | Mahasiswa mampu memilih produk dalam Desain Industri, Jenis dan fungsinya untuk mebel/furnitur kayu berbahan rotan | | |
| 3 | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Dalam kegiatan *Briefing* proyek merancang karya produk industri ROTAN kepada Mahasiswa agar paham area dan pembagian tugas masing-masing mahasiswa | *Briefing* proyek merancang karya produk industri ROTAN kepada Mahasiswa agar paham area dan pembagian tugas masing-masing mahasiswa | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri ROTAN. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya | | |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi ROTAN sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) | Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Produk Desain Industri ROTAN. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya | | |
| 5 | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri | Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain industri | | 1. Media : contextual instruction 2. Media : : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri | | |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri ROTAN | Membuat konsep Perencanaan Desain Industri | | 1. Media *problem base learning* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web,* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri ROTAN | | |
| 7 | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | | 1. Metoda :: *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | | |
| 8 | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk dengan obyek kursi rotan | UJIAN TENGAH SEMESTER | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk dengan obyek kursi rotan | | |
| 9 | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | | |
| 10 | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures (lanjutan)* | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | | |
| 11 | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | | |
| 12 | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D (lanjutan) | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | | |
| 13 | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | | |
| 14 | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain (lanjutan) | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | | |
| 15 | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik | Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik | | |
| 16 | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk dengan obyek kursi ROTAN | UJIAN AKHIR SEMESTER | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. Aryanto, Yunus, (2012) *173 Meja dan Kursi*, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup), Jakarta 2. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 3. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk dengan obyek kursi rotan | | |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *post test* | Pertanyaan langsung secara random | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain cukup benar | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain kurang benar | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Industri dan Hak Desain Industri serta mengenal peralatan pertukangan desain | 0 % |
| 2 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka cukup benar | Mahasiswa mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu mengenal dan membagi proyek merancang karya produk industri dengan penekanan pada semua aspek-aspek industri didalam merancang bentuk dan solusi pada tingkat yang lebih rumit untuk mengantisipasi pasar baru, trend dan kompetisi terbuka | 0 % |
| 3 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya dengan benar | Mahasiswa mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memilih Produk Mebel/ furnitur dalam Produk Desain Industri. Pengertian jenis dan fungsi serta penerapannya | 0 % |
| 4 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) dengan benar | Mahasiswa mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami pengertian Produk kursi dalam Kursi sebagai bagian dari Desain Produk Industri  Mencari permasalahan Desain (*Finding Problem statement*) | 0 % |
| 5 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri dengan benar | Mahasiswa mampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri dengan kurang benar | Mahasiswa tidakmampu Mencari fakta dan menganalisanya untuk dijadikan acuan kebutuhan dari desain induistri | 0 % |
| 6 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri dengan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami dan Membuat konsep Perencanaan Desain Industri | 0 % |
| 7 | *Progress test* dan *post test* | Tes tulisan tugas mandiri | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | 10 % |
| 8 | *Progress test* dan *post test* | UTS | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk kursi dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk kursi dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk kursi dengan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk kursi dengan kurang baik dan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk kursi dengan baik dan benar | 20% |
| 9 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | 0 % |
| 10 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat Sketsa-sketsa dan *Brainstorming idea* termasuk *quantified Structures* | 0 % |
| 11 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan sangat baik dan benar | 0 % |
| 12 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat 3 Dimensi Modeling dengan menggunakan aplikasi 3D | 0 % |
| 13 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | 0 % |
| 14 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat Konstruksi 3 Dimensi Prototype di bengkel kerja Desain | 0 % |
| 15 | *Progress test* dan *post test* | Tes tulisan dan diskusi (Tugas) | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik dengan benar | Mahasiswa mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu Membuat dokumentasi desain berupa gambar kerja yang mewakili Desain Industri dengan Rekayasa Teknik | 10 % |
| 16 | *Progress test* dan *post test* | UAS | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk denga obyek kursi dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk denga obyek kursi dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk denga obyek kursi dengan benar | Mahasiswa mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk denga obyek kursi dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami hakekat Desain Industri dan menerapkannya dalam karya produk yang ilmiah dan  Mahasiswa mampu memahami konsep kreasi dan kreatifitas yang ada dalam perlindungan Desain Industri khususnya desain produk denga obyek kursi | 20 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 20 %
2. Tugas 1= 20 %
3. Tugas 2 = 20 %
4. UTS = 20 %
5. UAS = 20 %

**Jakarta, 17 Maret 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Desain Produk**

**John Piter Marpaung, SDes, MDs. Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs.**