



BUKU KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI 4.0  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

FAKULTAS ILMU REKAYASA  
UNIVERSITAS PARAMADINA  
2022

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi Program Studi Desain Produk tahun 2022-2027. Kurikulum ini disusun berdasarkan tujuan meningkatkan kualitas lulusan dalam menghadapi tantangan dunia profesi kedepan. Kurikulum tahun 2022-2027 sudah mengacu pada KPT 4.0 dan diharapkan dapat memberi kesempatan lebih besar kepada para mahasiswa untuk menguasai berbagai ilmu sesuai perkembangan IPTEK kedepan. Kesempatan belajar seluas-luasnya yang diberikan kepada mahasiswa adalah mengacu pada kebijakan Merdeka Belajar kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan pemerintah. Penyusunan kurikulum ini juga telah memenuhi dan mengacu pada ketentuan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dan ketentuan perundangan terkait lainnya.

Buku ini merupakan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran yang berlaku hingga 5 tahun ke depan. Peningkatan kepuasan dan kualitas lulusan, serta komitmen untuk turut serta dalam peningkatan SDM siap kerja, adalah capaian yang diharapkan dari kurikulum ini. Buku ini memperlihatkan kondisi akademik dan ketentuan lain terkait proses pembelajaran di Program Studi Desain Produk.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya staf pengajar dan staf akademik program studi, yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian buku ini.

Jakarta, Mei 2022

Tim Penyusun

**SAMBUTAN**  
**KETUA PROGRAM STUDI**

Pertama-tama kami ucapkan terima kasih atas segala upaya dari tim penyusun hingga terselesaikannya buku ini. Hal ini tentunya tidaklah mudah mengingat begitu banyaknya hal baru dalam penerapan dan pengembangan IPTEK yang terjadi, khususnya di bidang desain produk. Demikian juga dengan semakin tumbuhnya dan berkembangnya dunia kerja yang melahirkan berbagai bidang profesi terkait desain produk. Hal ini tentunya harus dirumuskan sedemikian rupa agar program studi tetap mampu menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi.

Berbagai kebijakan terkait standar nasional dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi juga telah diadaptasi dalam buku ini. Untuk itu, semoga buku ini dapat menjadi pedoman dan dijalankan dengan baik agar mencapai tujuan sesuai yang ditetapkan.

Atas nama Program Studi Desain Produk, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Jakarta, Mei 2022

Ketua Program Studi  
Desain Produk

## **TIM PENYUSUN**

Perubahan kurikulum dilakukan oleh tim pembuat kurikulum yang terdiri dari anggota sebagai berikut:

Ketua : Noel Febry A, M.Sn.  
Anggota : Ira H Samri, M.Ds.  
Yusuf Kurniadi, S.Sn

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pemutakhiran kurikulum dilakukan secara berkala sebagai bentuk penyesuaian dengan kebutuhan masyarakat, dunia industri dan perkembangan IPTEK yang begitu pesat. Sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, kurikulum Prodi (program studi) DP (desain produk) disusun dengan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2010, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Kurikulum Prodi DP juga telah dipersiapkan untuk mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020. Pengembangan kurikulum dilakukan melalui mekanisme evaluasi setiap tahunnya dan maksimal dalam 3 tahun. Evaluasi kurikulum dilakukan dengan melibatkan berbagai kalangan termasuk masukan dari lulusan dan mahasiswa.

Kurikulum Prodi DP dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, yang diterapkan universitas. Proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mencapai satu hasil yang diharapkan untuk dipahami dan mampu dilakukan. Dengan penggunaan metode ini maka kurikulum telah menggunakan prinsip OBE (Outcome Base Education) atau Pendidikan berbasis capaian. Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan. Dengan demikian, penyusunan kurikulum dimulai dengan penetapan capaian pada level standar lulusan yang berlaku, kemudian diturunkan ke capaian program dan kemudian diturunkan ke capaian pembelajaran.

### **1.2 Identitas Program Studi**

Program Studi (prodi) Desain Produk (DP) didirikan seiring didirikannya Universitas Paramadina tahun 1988. Prodi didirikan atas tujuan untuk memenuhi tuntutan akan kebutuhan tenaga desainer produk khususnya di era industri 4.0 yang terus berkembang dan didorong oleh pemerintah. Rangkaian proses pembelajaran bertujuan menghasilkan lulusan yang berkualitas, mampu bersaing, tidak hanya dalam penerimaan kerja, namun juga sebagai entrepreneur di bidang desain khususnya desain produk. Selanjutnya, berikut adalah identitas Program Studi desain Produk Universitas Paramadina:

|                  |   |                        |
|------------------|---|------------------------|
| Perguruan Tinggi | : | Universitas paramadina |
| Fakultas         | : | Ilmu Rekayasa          |

|                    |   |                      |
|--------------------|---|----------------------|
| Program Studi      | : | Desain Produk        |
| Jenjang Pendidikan | : | Sarjana (S1)         |
| Gelar Lulusan      | : | Sarjana Desain/ S.Ds |

Prodi DP melaksanakan visi misi universitas dan menurunkannya dalam visi dan misi keilmuan sebagai berikut:

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| <b>Visi</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | : |
| Menjadi Program Studi Desain Produk unggulan dengan menitikberatkan pada pengembangan produk benda pakai, pemanfaatan kekayaan budaya lokal, <i>trend</i> dan perubahan <i>lifestyle</i> yang berbasiskan etika.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |   |
| <b>Misi</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | : |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelenggarakan proses belajar mengajar desain produk benda pakai yang berfokus pada kearifan lokal, <i>trend</i> dan perubahan <i>lifestyle</i>.</li> <li>2. Mendorong kegiatan penelitian desain produk benda pakai dengan pemanfaatan kekayaan lokal, dan penelitian desain produk <i>trend</i> dan perubahan <i>lifestyle</i>.</li> <li>3. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan menyebarluaskan ilmu pengetahuan desain produk dengan kekhususan benda pakai dengan pemanfaatan budaya lokal, <i>trend</i> dan perubahan</li> </ol> |   |
| <b>Tujuan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | : |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan penguasaan kompetensi Desain Produk, dengan kekhususan benda pakai yang memanfaatkan kekayaan lokal, <i>trend</i> dan perubahan <i>lifestyle</i>, serta kemampuan <i>leadership</i>, <i>entrepreneurship</i> dan <i>ethic</i> sesuai kebutuhan dunia kerja saat ini dan di masa depan.</li> <li>2. Memberikan kontribusi dengan menghasilkan penelitian di bidang desain produk benda pakai yang memanfaatkan kekayaan budaya lokal, dan penerapan <i>trend</i> dan <i>lifestyle</i>.</li> </ol>                                                   |   |

|                |                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                | 3. Memberikan kontribusi dengan menghasilkan kegiatan pengabdian masyarakat yang tepat dan bermanfaat bagi masyarakat di bidang desain produk benda pakai yang memanfaatkan kekayaan budaya lokal, dan penerapan <i>trend</i> dan <i>lifestyle</i> . |
| <b>Sasaran</b> | :                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                | 1. Melakukan pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran sesuai standar yang ditetapkan oleh Fakultas.                                                                                                                                            |
|                | 2. Menjalankan kegiatan pengembangan keilmuan desain produk benda pakai yang memanfaatkan kekayaan lokal, <i>trend</i> dan perubahan <i>lifestyle</i> melalui penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang bersinergi dengan proses pembelajaran |

### 1.3 Keilmuan Prodi

Sejalan dengan visi dan misinya, maka disusun kelompok keilmuan di Prodi DP. Kelompok keilmuan dikembangkan untuk mendukung tercapainya VMTS yang ditetapkan. Kelompok keilmuan Prodi DP dijabarkan dibawah ini.

#### 1. Product Design for Environment (Hendriana Werdhaningsih)

Keahlian mengaplikasikan keilmuan mengenai kenyamanan fasilitas pemukiman, karakteristik kelompok masyarakat, dan lingkungan, bersamaan dengan prinsip keberlanjutan dalam mendesain setiap produk.

- a. Mata Kuliah: Sejarah Desain Dunia
- b. Berfikir Desain
- c. Nirmana Ruang
- d. Metode Riset Desain
- e. Proyek Desain V, Desain Produk Inovasi
- f. Sejarah Desain Dunia
- g. Berfikir Desain
- h. Nirmana Ruang
- i. Metode Riset Desain
- j. Proyek Desain V, Desain Produk Inovasi

---

## **2. Product Desain and human factors (Noel Febry Ardian)**

---

Keahlian di bidang ergonomi produk dan pengetahuan mendalam tentang faktor-faktor kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan setiap produk. Studi ini bertujuan untuk mencapai fungsi keamanan dan kenyamanan produk.

Mata Kuliah:

- a. Ergonomi Desain
- b. Ergonomi Desain Lanjutan
- c. Metodologi Desain
- d. UI/UX Produk
- e. Proyek Desain IV, Desain Furnitur untuk Industri manufaktur

---

## **3. Product Design and Applied Technology (Ira Samri)**

---

Keahlian dalam mengaplikasi sistem bekerja produk dan prinsip-prinsip teknologi dalam mendesain, khususnya tujuan penggunaan material, memberikan solusi untuk struktur produk, dan performa produk secara fisik.

Mata Kuliah:

- a. Bahan & Teknik Produksi
- b. Gambar Teknik Digital
- c. Psikologi dalam Desain
- d. Manajemen Desain
- e. Proyek Desain I, Desain Produk Fungsional

---

## **4. Product Design, Lifestyle and Culture (Yunita Fitra Andriana)**

---

Keahlian mengidentifikasi suatu nilai, identitas, dan budaya dalam masyarakat, pergerakan tren, dan gaya hidup untuk proses dan pengembangan desain produk.

Mata Kuliah:

- a. Sejarah Kebudayaan Indonesia
- b. Gambar Presentasi Desain Produk
- c. Fashion dan Aksesoris
- d. Kriya
- e. Proyek Desain III, Desain Produk Tren dan *Lifestyle*

---

## **5. Product Design, System and Management (Fauzy Prasetya Kamal)**

---

Keahlian dalam mengkoordinasikan sistem, dan pemahaman terhadap aspek perencanaan, produksi, perlindungan properti intelektual, dan pemasaran produk untuk mencapai desain yang sukses.

---

---

Mata Kuliah:

- a. Rekabentuk
- b. Etika Bisnis dan Keprofesian
- c. Manajemen Pengembangan Merek
- d. Hak Kekayaan Intelektual
- e. Proyek Desain II, Desain Produk untuk konsumen

---

Fasilitas laboratorium pada Kelompok Keilmuan ini meliputi:

- Lab Ergonomi Produk (untuk melakukan studi faktor fisik dan bagaimana indera manusia bereaksi terhadap produk)
  - Lab Bengkel Produk (bertujuan untuk mendukung pembuatan model, mock-up, dan prototip).
- 

#### **1.4 Landasan Penyusunan Kurikulum**

- 1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 2) Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.
- 3) Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
- 4) Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- 5) Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- 6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- 7) Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dari Direktorat Jenderal
- 8) Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020.
- 9) Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020.
- 10) Buku Panduan Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Ilmu Komputer (APTIKOM) 4.0
- 11) Surat Keputusan No SK-008/REK/UPM/IX/2020 tentang Struktur Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Program Sarjana Universitas Paramadina.

### 1.5 Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

Pengembangan dan penajaman kurikulum dilakukan melalui mekanisme evaluasi dan tracer study atau pelacakan lulusan. Adapun beberapa hal terkait tahapan dan pertimbangan dalam proses evaluasi dijabarkan berikut:

- Evaluasi kurikulum dilakukan dengan melibatkan alumni, dimana masukannya terkait kebutuhan akan keilmuan yang banyak dibutuhkan di dunia kerja di bidang desain produk.
- Evaluasi juga melibatkan dosen dan mahasiswa, terkait proses dan materi pembelajaran.
- Diskusi dengan pihak industri dan rekan prodi sejenis yang membahas IPTEK terkini termasuk mengenai kurikulum OBE.
- Diskusi mengenai hasil tracer study, dimana masukan terkait Kerjasama keilmuan serta kelebihan dan kelemahan kurikulum yang dirasakan.

Setelah melakukan evaluasi maka dilakukanlah proses perancangan kurikulum berupa pemutakhiran kurikulum yang lama. Landasan perancangan kurikulum diatur dalam undang-undang dan menjadi acuan bagi perguruan tinggi. Pembuatan kurikulum mengacu pada sistem dan aturan yang berlaku seperti dijabarkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Acuan dalam mengembangkan kurikulum PT

Salanjutnya Program Studi melakukan proses pembentukan tim dan memulai kegiatan evaluasi kurikulum. Langkah ini dilanjutkan rangkaian proses lainnya Rangkaian proses pembentukan kurikulum dijabarkan pada gambar berikut.



**Gambar 2. Tahapan perancangan kurikulum**

### 1.6 Deskripsi Kompetensi Sarjana

Lulusan Program Sarjana wajib kompetensi sesuai jenjang KKN level 6, yaitu:

- Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
- Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Lulusan Program Sarjana juga wajib memiliki keterampilan umum sebagai berikut :

- a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- c. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan

solusi, gagasan, desain atau kritik seni; menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

- d. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- e. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
- f. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- g. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
- h. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
- i. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;

## BAB 2 PENYUSUNAN KURIKULUM OBE

### 2.1 Perumusan Profil Lulusan

Perumusan capaian pembelajaran berdasarkan data dari hasil pelacakan lulusan yang secara berkala dilakukan. Berdasarkan data tersebut, diperoleh profesi dan kemampuan yang diharapkan, dari lulusan pendidikan sarjana desain produk. Disamping itu, dilakukan juga pembahasan kurikulum untuk mendapatkan masukan dari rekanan industri, akademisi, dan termasuk didalamnya pengguna lulusan. Hal ini untuk melihat kebutuhan akan perkembangan pengetahuan dan peluang kerja. Pada proses perumusan kurikulum ini, Prodi DP juga meminta masukan dari forum program studi sejenis dan asosiasi profesi.

Kurikulum mencakup kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja sesuai perkembangan pengetahuan dan keahlian desain produk. Berbagai masukan kemudian dirumuskan dalam bentuk kemampuan yang akan dicapai oleh lulusan prodi. Kemampuan ini dijadikan profil lulusan yang diharapkan. Dengan demikian, apa yang diajarkan dan dikuasai oleh lulusan, akan menjadi bekal dalam menempuh dunia kerja. Prodi DP menentukan kompetensi utama lulusannya. sebagai berikut :

1. Entrepreneur bidang DP
2. Desainer pada konsultan desain (dan desainer pada EO)
3. Desainer pada industri DP
4. Dosen/akademisi

Berdasarkan profil lulusan kemudian dijabarkan kompetensi lulusan. Sesuai jenjang kualifikasi tenaga kerja Indonesia yaitu KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia), kualifikasi tenaga kerja tingkat Sarjana, berada pada level 6, seperti pada gambar.



Gambar 3. Kualifikasi lulusan

Sumber : dikti.org

Penjabaran kemampuan yang dimiliki untuk jenjang kualifikasi Level 6, adalah : mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS dalam menyelesaikan masalah prosedural. Berdasarkan hal ini maka profil lulusan Program Studi dirumuskan dalam bentuk penguasaan kemampuan sesuai dengan level KKNi tersebut. Penguasaan kemampuan dari masing-masing profil lulusan diuraikan seperti pada penjabaran dibawah ini.

**Tabel 1:**

**Profil Lulusan : Profesional Desainer yang menjadi Enterpreneur bidang DP (P1)**

| KKNi |                                                                                                                                                                                                                     | Program Studi<br>(Deskripsi Kualifikasi lulusan Prodi) |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.                                                  | 1                                                      | Mampu menghasilkan produk yang inovatif dan sesuai dengan selera konsumen atau klien dengan mengaplikasikan keilmuan desain produk dan sesuai dengan selera konsumen atau klien dengan mengaplikasikan keilmuan desain produk                       |
|      |                                                                                                                                                                                                                     | 2                                                      | Mampu memanfaatkan IPTEK pengolahan kayu sederhana atau semi marsinal dalam berkarya dan mempresentasikan karyanya                                                                                                                                  |
|      |                                                                                                                                                                                                                     | 3                                                      | Mampu memanfaatkan IPTEK digital untuk mendokumentasikan rancangan ide dan desain baik untuk kebutuhan dokumentasi, presentasi, materi presentasi dan gambar kerja untuk produksi.                                                                  |
|      |                                                                                                                                                                                                                     | 4                                                      | Mampu mempersiapkan materi presentasi desain dan mempresentasikannya dengan baik                                                                                                                                                                    |
| 2    | Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. | 5                                                      | Mampu menerapkan keilmuan desain produk dengan menerapkan proses desain yang tepat dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan desain dimasyarakat ataupun klien.                                                                               |
|      |                                                                                                                                                                                                                     | 6                                                      | Mampu membuka usaha sendiri dan mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk menyelesaikan permasalahan klien dan konsumen dibidang desain produk furniture dan benda pakai                                                                         |
| 3    | Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.                                   | 7                                                      | Mampu menerapkan teori dan metodologi desain dalam mengambil keputusan serta membuat acuan dalam melakukan pemilihan terhadap alternatif solusi desain, bahan, material dan proses produksi yang tepat, baik dengan cara sendiri maupun berkelompok |
| 4    | Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.                                                                                                    | 8                                                      | Mampu mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk membuat perencanaan kerja, anggaran biaya dan organisasi kerja yang baik untuk menjalankan sebuah proyek desain serta bekerja sesuai dengan perencanaan yang dibuat                              |

**Profil Lulusan : Profesional Desainer pada konsultan desain (P2)**

| KKNi | Program Studi<br>(Deskripsi Capaian Pembelajaran lulusan Prodi) |
|------|-----------------------------------------------------------------|
|------|-----------------------------------------------------------------|

|   |                                                                                                                                                                                                                     |   |                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEK pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.                                                   | 1 | Mampu memanfaatkan IPTEK pengolahan kayu sederhana atau semi marsinal dalam berkarya dan mempresentasikan karyanya, dalam bentuk 2D maupun 3D                                                                                                         |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 2 | Mampu memanfaatkan IPTEK digital untuk kebutuhan materi presentasi, dokumentasi proses perancangan dan produksi desain, agar mendapatkan hasil yang maksimal.                                                                                         |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 3 | Mampu mempersiapkan desain hingga perencanaan produksi dengan pemanfaatan IPTEK untuk menyelesaikan permasalahan agar sesuai dengan kondisi industri dan kebutuhan klien.                                                                             |
| 2 | Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. | 4 | Mampu menerapkan keilmuan desain produk dengan menerapkan proses desain yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan desain dimasyarakat ataupun klien.                                                                                                |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 5 | Mampu membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan, material dan gaya desain berdasarkan brief desain yang ditentukan.                                                                                                  |
| 3 | Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, serta mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.                                 | 6 | Mampu mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk membuat perencanaan kerja, anggaran biaya dan organisasi kerja yang baik untuk menjalankan sebuah proyek desain                                                                                    |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 7 | Mampu melakukan analisa dan solusi terhadap permasalahan bahan, material, proses dan teknik produksi dari sebuah produk benda pakai dan furniture                                                                                                     |
| 4 | Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.                                                                                                    | 8 | Mampu menerapkan teori dan metodologi desain dalam bekerja secara sendiri maupun dalam suatu kelompok dan mempertanggungjawabkan hasilnya kepada klien, misalnya berupa alternatif solusi desain, bahan dan material serta proses produksi yang tepat |

**Profil Lulusan : Profesional Desainer pada industri DP (P3)**

| KKNI |                                                                                                                                                                    | Program Studi                                  |                                                                                                                                                                                 |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                                                                                                                                                    | (Deskripsi Capaian Pembelajaran lulusan Prodi) |                                                                                                                                                                                 |
| 1    | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEK pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.  | 1                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK digital untuk mendokumentasikan proses dan hasil desain, untuk kebutuhan dokumentasi, analisa data, materi presentasi dan gambar kerja untuk produksi. |
|      |                                                                                                                                                                    | 2                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK pengolahan kayu sederhana atau semi marsinal dalam berkarya dan mempresentasikan karyanya dalam bentuk 2D atau 3D                                      |
| 2    | Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu | 3                                              | Menguasai konsep teori bidang desain produk untuk diterapkan dalam perancangan sebuah produk yang nyaman dan disukai konsumen sesuai dengan segmen pasar yang dituju            |
|      |                                                                                                                                                                    | 4                                              |                                                                                                                                                                                 |

|   |                                                                                                                                                                                     |   |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.                                                                                                                                    |   | Mampu menerapkan keilmuan dibidang desain produk dalam membuat konsep penyelesaian masalah dan mempersiapkan materi presentasi desain dengan teknik yang tepat dan mempresentasikannya secara sistematis dan terukur sesuai standar yang berlaku             |
|   |                                                                                                                                                                                     | 5 | Mampu menerapkan keilmuan dibidang desain produk untuk membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan dan material, dan gaya desain berdasarkan brief desain yang ditentukan.                                                    |
|   |                                                                                                                                                                                     | 6 | Mampu menerapkan teori dan metodologi desain dalam mengambil keputusan atau melakukan pemilihan terhadap beberapa alternatif solusi desain, bahan dan material serta proses produksi yang tepat, sesuai standar yang berlaku                                 |
| 3 | Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, serta mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok. | 7 | Mampu menerapkan keilmuan desain produk dengan menerapkan proses desain yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan desain dalam lingkup industri baik secara mandiri maupun kerja kelompok.                                                                 |
|   |                                                                                                                                                                                     | 8 | Mampu mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk menghasilkan produk inovatif yang sesuai dengan selera konsumen atau klien, melalui pertimbangan hasil analisa data dan indikator yang tepat.                                                             |
| 4 | Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.                                                                    | 9 | Mampu mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk membuat perencanaan kerja, anggaran biaya dan organisasi kerja yang baik untuk menjalankan sebuah proyek desain, serta melakukan evaluasi dan membuat laporan, baik pekerjaan perorangan maupun kelompok. |

**Profil Lulusan : Profesional Dosen/akademisi (P4)**

| KKNI |                                                                                                                                                                   | Program Studi                                  |                                                                                                                                                                                     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                                                                                                                                                   | (Deskripsi Capaian Pembelajaran lulusan Prodi) |                                                                                                                                                                                     |
| 1    | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEK pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. | 1                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK digital untuk mendokumentasikan rancangan ide dan desain, baik untuk kebutuhan dokumentasi, presentasi, materi presentasi dan gambar kerja untuk produksi. |
|      |                                                                                                                                                                   | 2                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK pengolahan kayu sederhana atau semi marsinal dalam berkarya dan mempresentasikan karyanya secara logis dan sistematis                                      |
|      |                                                                                                                                                                   | 3                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK untuk membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan dan material, dan gaya desain berdasarkan brief desain yang ditentukan.   |
|      |                                                                                                                                                                   | 4                                              | Mampu memanfaatkan IPTEK untuk mencari penyelesaian terhadap permasalahan desain.                                                                                                   |

|   |                                                                                                                                                                                                                     |    |                                                                                                                                                                                                  |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. | 5  | Mampu menerapkan keilmuan desain produk dengan menerapkan proses desain yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan desain dan menjalankannya dengan sistematis.                                 |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 6  | Mampu menerapkan teori dan metodologi desain dalam mengambil keputusan atau melakukan pemilihan terhadap beberapa alternatif solusi desain, bahan dan material serta proses produksi yang tepat  |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 7  | Mampu menghasilkan produk yang inovatif dengan mengaplikasikan keilmuan desain produk dan perkembangan IPTEK atau memanfaatkan kekayaan budaya lokal                                             |
| 3 | Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, serta mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.                                 | 8  | Mampu melakukan kajian dan memberikan masukan berupa konsep desain yang tepat terhadap permasalahan desain dimasyarakat                                                                          |
| 4 | Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.                                                                                                    | 9  | Mampu mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk membuat perencanaan kerja, anggaran biaya dan organisasi kerja yang baik untuk menjalankan sebuah proyek perancangan maupun penelitian desain |
|   |                                                                                                                                                                                                                     | 10 | Mampu menerapkan ilmu desain dalam melakukan evaluasi terhadap pekerjaan dan membuat laporan kerja baik pekerjaan perorangan maupun kelompok.                                                    |

Penjabaran profil lulusan telah memperlihatkan kemampuan apa saja yang perlu dikuasai dan dibutuhkan dalam dunia kerja. Kemampuan lulusan tersebut kemudian dirumuskan menjadi kemampuan keterampilan dan penguasaan keilmuan. Kemampuan ini harus dikuasai selama perkuliahan. Penguasaan ini ditunjukkan melalui capaian yang ditetapkan dalam kurikulum, yang disebut dengan capaian pembelajaran atau *learning outcome*.

## 2.2 Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

Berdasarkan undang-undang yang berlaku, capaian pembelajaran dari lulusan meliputi 4 komponen, yaitu :

1. Capaian pembelajaran Sikap.
2. Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum.
3. Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus.
4. Capaian Pembelajaran Pengetahuan.

Rumusan CP (capaian pembelajaran) Sikap dan CP Keterampilan Umum, ditetapkan oleh pemerintah. Prodi dapat mengadopsi dan menambahkannya bila diperlukan. Dalam merumuskan CP, Prodi DP juga meminta masukan dari berbagai pihak termasuk rekan dosen dari perguruan tinggi sejenis dan rekan seprofesi yang tergabung dalam Himpunan Desainer Mebel Indonesia (HDMI) dan Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). Hal ini dilakukan karena Prodi DP belum memiliki forum Perguruan tinggi penyelenggara prodi desain produk. Selanjutnya rumusan CP juga mencakup kehasan Prodi DP yang menjadi kelebihan dibanding prodi sejenis. Rumusan CP Keterampilan Khusus dan pengetahuan, dapat dilihat pada table. Agar lebih dipahami, maka dijabarkan pula penjelasan mengenai inti dari CP yang telah dirumuskan.

**Tabel 2:**  
**Rumusan CPL Keterampilan Khusus**

| <b>Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Penjelasan Inti CPL K</b>                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K1                                              | Mampu menghasilkan produk inovatif dengan menerapkan ilmu pengetahuan dibidang desain produk seperti : metodologi desain, ergonomi desain dan teori desain produk lainnya dengan memanfaatkan IPTEK dibidang bahan dan material, konstruksi, produksi kayu sederhana, IPTEK di bidang IT dan seterusnya serta pertimbangan terhadap aspek-aspek psikologi, sosial, budaya dan aspek-aspek terkait keilmuan desain lainnya.       | Berkarya melalui pengetahuan ilmu dan praktek serta keterampilan mengaplikasikannya sesuai metode dan pertimbangan terhadap aspek yang tepat dalam pengambilan keputusan, agar dapat menghasilkan karya yang inovatif dan bermanfaat serta mencapai tujuan yang diharapkan |
| K2                                              | mampu melakukan presentasi dengan menggunakan IPTEK dibidang fotografi dan komputer grafis dengan mengaplikasikan keahlian menggambar seperti : gambar bentuk, sketsa, rendering, gambar teknik, styling, dan seterusnya, secara manual dan digital, serta mampu mengaplikasikan keahlian membuat model dan prototype untuk keperluan presentasi mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan sesuai target dan kebutuhannya. | Menguasai IPTEK yang diperlukan dalam rangkaian proses perancangan dari awal hingga rancangan hasil pemikiran yang diwujudkan dalam sebuah model dan berbagai materi presentasi lainnya untuk berbagai keperluan khususnya untuk presentasi standar dibidang desain produk |
| K3                                              | Mampu berkarya dengan menerapkan IPTEK dibidang pembuatan model dan prototype dari bahan : kayu, plastik logam dan perpaduannya serta pengolahan kayu sederhana sesuai metode yang tepat dalam proses desain produk kreatif dan inovatif sesuai brief desain.                                                                                                                                                                    | Penguasaan IPTEK untuk melakukan studi model atau simulasi atau simulasi karya, sesuai dengan kebutuhan kerja, atau kondisi yang ada, sebelum hasil pemikiran tersebut diproduksi atau diwujudkan secara nyata.                                                            |
| K4                                              | Mampu mengkaji implementasi IPTEK pengolahan kayu sederhana dan semi marsinal sesuai kondisi industri kecil dan menengah dalam berkarya serta menerapkan metode dan proses desain yang tepat dalam menghasilkan karya inovatif dan kreatif untuk diproduksi dalam jumlah besar                                                                                                                                                   | Melakukan penerapan dan pengembangan IPTEK bidang keilmuan desain yang dipelajari dan menyesuaikannya dengan perkembangan jaman, kebutuhan masyarakat, kondisi industri, dan kondisi serta kebutuhan lainnya.                                                              |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K5  | Mampu mendokumentasikan desain untuk kebutuhan presentasi produk dengan memanfaatkan IPTEK dibidang IT serta untuk kebutuhan persiapan produksi produk termasuk dalam bentuk gambar digital yang lengkap sesuai standar yang berlaku                                                                                                                                                                               | pengelolaan data dan dokumen sesuai standar dan perkembangan iptek sesuai kebutuhan untuk: presentasi kerja, riset, produksi, dan lain sebagainya sesuai ketentuan, dan mencakup langkah pembuatan hingga pengamanannya dokumen khususnya dibidang desain (termasuk perlindungan dari plagiasi) |
| K6  | Mampu mengaplikasikan keilmuan dibidang desain produk dalam merancang produk untuk industri furniture sesuai proses, tahapan dan pembagian kerja yang berlaku.                                                                                                                                                                                                                                                     | Menerapkan keilmuan desain mulai dari menemukan fenomena menarik, hingga implementasi desain saat produk diproduksi dengan baik terutama atau dikhususkan untuk produk furnitur                                                                                                                 |
| K7  | Mampu menerapkan keilmuan dibidang desain dalam merancang produk untuk industri kecil berbasis kayu untuk produk mainan anak dan benda pakai                                                                                                                                                                                                                                                                       | Menerapkan ilmu desain sesuai konteks dan tugas yang diberikan atau sesuai bidang (desain) yang digeluti                                                                                                                                                                                        |
| K8  | Mampu mengkaji dan menyelesaikan permasalahan desain dengan membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan dan material, dan gaya desain berdasarkan fenomena yang ada dan mewujudkannya dalam rangkaian tahapan proses dan metodologi desain yang sesuai dan terukur serta mampu memanfaatkan IPTEK untuk mempresentasikan karyanya dengan baik dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. | Melakukan penerapan dan pengembangan IPTEK bidang keilmuan desain yang dipelajari dan menyesuikannya dengan perkembangan jaman, kebutuhan masyarakat, kondisi industri, dan kondisi serta kebutuhan lainnya.                                                                                    |
| K9  | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil studi dan riset baik individu maupun tim untuk menjamin kesahihan dan menjalankan langkah-langkah pencegahan plagiasi khususnya dibidang desain produk Industri.                                                                                                                                                                 | pengelolaan data dan dokumen sesuai standar dan perkembangan iptek sesuai kebutuhan untuk: presentasi kerja, riset, produksi, dan lain sebagainya sesuai ketentuan, dan mencakup langkah pembuatan hingga pengamanannya dokumen khususnya dibidang desain (termasuk perlindungan dari plagiasi) |
| K10 | Mampu mengkaji implementasi IPTEK dibidang desain produk terkait bidang : automotif, fashion, seni dan tradisi budaya lokal dalam mengembangkan konsep-konsep produk inovatif dan kreatif                                                                                                                                                                                                                          | Melakukan penerapan dan pengembangan IPTEK bidang keilmuan desain yang dipelajari dan menyesuikannya dengan perkembangan jaman, kebutuhan masyarakat, kondisi industri, dan kondisi serta kebutuhan lainnya.                                                                                    |

Penguasaan keterampilan merupakan aplikasi dari pengetahuan yang dipelajari. Selanjutnya dirumuskan CP Pengetahuan. Agar lebih dipahami, maka dijabarkan pula penjelasan mengenai inti dari CP yang telah dirumuskan. Capaian pembelajaran Pengetahuan dan penjelasannya data dilihat pada table berikut.

**Tabel 3:**  
**Rumusan CPL Pengetahuan**

| Capaian Pembelajaran Pengetahuan |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | No | Penjelasan Inti CPL P                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Penjekasan Tambahan                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1                               | Menguasai pengetahuan dan teori dalam hal metode dan proses desain dalam disiplin desain produk secara mendalam untuk diimplementasikan dalam berbagai alternatif sketsa ide desain hingga desain akhir berupa produk kreatif dan inovatif yang menyelesaikan permasalahan klien, konsumen dan menjawab tuntutan pasar                                | 1  | Penguasaan pengetahuan teori dan praktek yang dapat diaplikasikan karena mencakup metode dan pertimbangan terhadap aspek yang tepat dalam pengambilan keputusan, agar dapat menghasilkan karya yang inovatif dan bermanfaat serta mencapai tujuan yang diharapkan                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| P2                               | Penguasaan teori dan prinsip dasar keilmuan estetika, menggambar, nirmana, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam pengembangan sketsa, pencarian bentuk, pewarnaan, untuk kebutuhan komunikasi dan presentasi yang menarik, baik dilakukan secara manual maupun digital sesuai dengan sasaran dan kebutuhan                                     | 2  | Penguasaan pengetahuan inti yang terkait disiplin keilmuan Desain Produk termasuk perkembangannya dalam dunia profesi, implementasi teknologi digital, mekanik dsb.                                                                                                                                                                                                                                                                 | Menguasai IPTEK yang diperlukan dalam rangkaian proses perancangan dari awal hingga rancangan hasil pemikiran yang diwujudkan dalam sebuah model dan berbagai materi presentasi lainnya untuk berbagai keperluan khususnya untuk presentasi standar dibidang desain produk |
| P3                               | Menguasai konsep teoritis dibidang produksi dan karakteristik industri secara umum khususnya proses pembuatan produk kayu sederhana, pembuatan model dan prototype produk dengan bahan : kayu, plastik dan logam hingga proses finishing serta penguasaan pengetahuan dasar mengenai perencanaan produksi sesuai standar industri kecil dan menengah. | 3  | Penguasaan pengetahuan dan teori yang dapat diterapkan dalam melakukan studi model atau simulasi atau simulasi karya, sesuai dengan kebutuhan kerja, atau kondisi yang ada, sebelum suatu hasil pemikiran diproduksi atau diwujudkan secara nyata, termasuk juga pemanfaatan IPTEK yang dibutuhkan,, serta pengetahuan lainnya terkait perwujudan pemikiran yang bermanfaat dan dapat diwujudkan untuk diaplikasikan sesuai tujuan. |                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P4 | Menguasai konsep teoritis bidang desain secara mendalam untuk mengkaji dan menformulasikan strategi yang sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang ada , serta penguasaan prinsip-prinsip teori dalam menjalankan proses desain untuk menghasilkan berbagai macam alternatif bentuk dan gaya dan melakukan pengambilan keputusan paling tepat dengan mempertimbangkan berbagai aspek-aspek terkait desain seperti : bahan,material, produksi, pasar, konsumen, industri, dan mewujudkannya dalam bentuk karya produk inovatif. | 4 | Menguasai konsep teoritis untuk mengkaji, melakukan pengembangan dan menformulasikan strategi yang sesuai dengan kondisi dari permasalahan yang ada , serta penguasaan prinsip-prinsip teori untuk menjalankan proses menghasilkan berbagai macam alternatif solusi dan landasan dalam pengambilan keputusan untuk diwujudkan dalam bentuk karya inovatif.                | Penguasaan pengetahuan yang berguna dalam melakukan penerapan dan pengembangan IPTEK bidang keilmuan desain yang dipelajari dan menyesuakannya dengan perkembangan jaman, kebutuhan masyarakat, kondisi industri, dan kondisi serta kebutuhan lainnya. |
| P5 | Menguasai pengetahuan mengenai penggunaan teknologi digital dan teknologi informasi untuk keperluan dokumentasi, publikasi dan promosi desain khususnya desain produk                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 5 | Penguasaan pengetahuan mengenai metode dan teknologi pengelolaan data dan dokumen sesuai standar dan pemanfaatan iptek sesuai kebutuhan untuk: presentasi kerja, riset, produksi, promosi, publikasi dan lain sebagainya                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| P6 | Menguasai konsep teoritis dibidang furniture, produk benda pakai, mainan anak, secara umum untuk dpat diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan, permasalahan dan brief desain dari klien atau menjawab tuntutan pasar.                                                                                                                                                                                                                                                          | 6 | Penguasaan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam rangkaian proses pencarian solusi mulai dari menemukan fenomena menarik, hingga implementasi hasil pemikiran dapat diimplementasikan dengan baik untuk menyelesaikan permasalahan dan mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat diukur capaiannya.                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| P7 | Menguasai konsep teoritis dibidang dibidang produk fashion dan automotif, secara umum untuk diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pasar.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 7 | Penguasaan ilmu pengetahuan yang berguna dalam pengembangan atau pendalaman ilmu yang lebh spesifik untuk dapat diterapkan dalam rangkaian proses pencarian solusi mulai dari menemukan fenomena menarik, hingga implementasi hasil pemikiran dapat diimplementasikan dengan baik untuk menyelesaikan permasalahan yang khusus serta dan mencapai tujuan yang diharapkan. |                                                                                                                                                                                                                                                        |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |                                                                                                                                                                                                      |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| P8  | Menguasai pengetahuan dan teori keilmuan desain produk terkait perkembangan desain, fenomena dan pengayaan dalam desain, aspek-aspek lain seperti ergonomi, pasar, sosial budaya, serta teori dari disiplin ilmu lain yang terkait desain produk seperti : manajemen, psikologi, seni, ekonomi dan bisnis, bahan, material dan teknik produksi, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam proses perancangan produk yang estetis, menyelesaikan permasalahan, dapat diproduksi, dan berfungsi dengan baik | 8  | Menguasai pengetahuan dan teori keilmuan desain produk untuk diimplementasikan dalam proses perancangan produk yang estetis, menyelesaikan permasalahan, dapat diproduksi, dan berfungsi dengan baik |  |
| P9  | Menguasai pengetahuan terkait entrepreneurship dibidang desain produk, termasuk aspek branding yang mendukungnya, serta etika dalam menjalankan proyek desain                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 9  | Menguasai pengetahuan terkait entrepreneurship khususnya terkait bidang desain, termasuk aspek etika dan pendukung lainnya                                                                           |  |
| P10 | Memiliki pemahaman dalam melakukan pengamanan terhadap karya inovasi yang dihasilkan termasuk pengetahuan mengenai langkah-langkah perlindungan dan pemanfaatan terhadap hak kekayaan intelektual khususnya dibidang desain produk industri sebagai peluang bisnis                                                                                                                                                                                                                                           | 10 | Penguasaan pengetahuan mengenai langkah-langkah perlindungan dan pemanfaatan terhadap hak kekayaan intelektual terhadap karya sebagai peluang bisnis                                                 |  |

Capaian pembelajaran atau LO (learning outcome) merupakan dasar dari pendidikan berbasis luaran yang dikenal dengan OBE (outcome base education). Dengan ini maka, pola pendidikan pada prodi DP saat ini telah menggunakan kurikulum OBE. Pengembangan kurikulum diawali dengan merumuskan hasil pembelajaran yang dicapai atau yang harus dikuasai oleh lulusan, yaitu : capaian pembelajaran lulusan atau CPL. Rumusan CPL dijabarkan dalam table CPL Lulusan Prodi DP, berikut ini. Untuk memudahkan pembentukan kurikulum, maka capaian pembelajaran diberi warna yang berbeda.

**Tabel 4:**  
**Capaian Pembelajaran Lulusan / CPL Program Studi Desain Produk**

|    | <div>RUMUSAN SIKAP</div> <div>(Diambil dari Permenristek Dikti No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi)</div> <div>Rumusan Penguasaan Sikap</div> | <div>KETERAMPILAN UMUM LULUSAN PROGRAM SARJANA</div> <div>(Diambil dari Permenristek Dikti No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi)</div> <div>Rumusan Penguasaan Keterampilan Umum</div>                             | <div>KETERAMPILAN KHUSUS LULUSAN PROGRAM SARJANA DESAIN PRODUK INDUSTRI UNIVERSITAS PARAMADINA</div> <div>Rumusan Penguasaan Keterampilan Khusus</div>                                                                                                                                                                                                                                                                       | <div>RUMUSAN PENGETAHUAN KHUSUS LULUSAN PROGRAM SARJANA DESAIN PRODUK INDUSTRI UNIVERSITAS PARAMADINA</div> <div>Rumusan Penguasaan Pengetahuan</div>                                                                                                                                                                     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;                                                                                              | U1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. | K1 Mampu menghasilkan produk inovatif dengan menerapkan ilmu pengetahuan dibidang desain produk seperti : metodologi desain, ergonomi desain dan teori desain produk lainnya dengan memanfaatkan IPTEK dibidang bahan dan material, konstruksi, produksi kayu sederhana, IPTEK di bidang IT dan seterusnya serta pertimbangan terhadap aspek-aspek psikologi, sosial, budaya dan aspek-aspek terkit keilmuan desain lainnya. | P1 Menguasai pengetahuan dan teori dalam hal metode dan proses desain dalam disiplin desain produk secara mendalam untuk diimplementasikan dalam berbagai alternatif sketsa ide desain hingga desain akhir berupa produk kreatif dan inovatif yang menyelesaikan permasalahan klien, konsumen dan menjawab tuntutan pasar |

|    |                                                                                                                                        |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;                                       | U2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | K2 | mampu melakukan presentasi dengan menggunakan IPTEK dibidang fotografi dan komputer grafis dengan mengaplikasikan bidang keahlian menggambar seperti : gambar bentuk, sketsa, rendering, gambar teknik, styling, dan seterusnya, secara manual dan digital, serta mampu mengaplikasikan keahlian membuat model dan prototype untuk keperluan presentasi mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan sesuai target dan kebutuhannya. | P2 | Penguasaan teori dan prinsip dasar keilmuan estetika, menggambar, nirmana, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam pengembangan sketsa, pencarian bentuk, pewarnaan, untuk kebutuhan komunikasi dan presentasi yang menarik, baik dilakukan secara manual maupun digital sesuai dengan sasaran dan kebutuhan                                                                                                                                      |
| S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;      | U3 | Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. | K3 | Mampu berkarya dengan menerapkan IPTEK dibidang pembuatan model dan prototype dari bahan : kayu, plastik logam dan perpaduannya serta pengolahan kayu sederhana sesuai metode yang tepat dalam proses desain produk kreatif dan inovatif sesuai brief desain.                                                                                                                                                                           | P3 | Menguasai konsep teoritis dibidang produksi dan karakteristik industri secara umum khususnya proses pembuatan produk kayu sederhana, pembuatan model dan prototype produk dengan bahan : kayu, plastik dan logam hingga proses finishing serta penguasaan pengetahuan dasar mengenai perencanaan produksi sesuai standar industri kecil dan menengah.                                                                                                  |
| S4 | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; | U4 | Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.                                                                                                                                                                                                                                                                     | K4 | Mampu mengkaji implementasi IPTEK pengolahan kayu sederhana dan semi marsinal sesuai kondisi industri kecil dan menengah dalam berkarya serta menerapkan metode dan proses desain yang tepat dalam menghasilkan karya inovatif dan kreatif untuk diproduksi dalam jumlah besar                                                                                                                                                          | P4 | Menguasai konsep teoritis bidang desain secara mendalam untuk mengkaji dan menformulasikan strategi yang sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang ada , serta penguasaan prinsip-prinsip teori dalam menjalankan proses desain untuk menghasilkan berbagai macam alternatif bentuk dan gaya dan melakukan pengambilan keputusan paling tepat dengan mempertimbangkan berbagai aspek-aspek terkait desain seperti : bahan,material, produksi, pasar, |

|    |                                                                                                                      |    |                                                                                                                                                                                                        |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                      |    |                                                                                                                                                                                                        | konsumen, industri, dan mewujudkannya dalam bentuk karya produk inovatif. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; | U5 | Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.                                                        | K5                                                                        | Mampu mendokumentasikan desain untuk kebutuhan presentasi produk dengan memanfaatkan IPTEK dibidang IT serta untuk kebutuhan persiapan produksi produk termasuk dalam bentuk gambar digital yang lengkap sesuai standar yang berlaku                                                                                                                                                                               | P5 | Menguasai pengetahuan mengenai penggunaan teknologi digital dan teknologi informasi untuk keperluan dokumentasi, publikasi dan promosi desain khususnya desain produk                                                                                                                                                                                                                                                           |
| S6 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;                       | U6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.                                                                          | K6                                                                        | Mampu mengaplikasikan keilmuan dibidang desain produk dalam merancang produk untuk industri furniture sesuai proses, tahapan dan pembagian kerja yang berlaku.                                                                                                                                                                                                                                                     | P6 | Menguasai konsep teoritis dibidang furniture, produk benda pakai, mainan anak, secara umum untuk dapat diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan, permasalahan dan brief desain dari klien atau menjawab tuntutan pasar.                                                                                                                                                        |
| S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;                                                 | U7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya. | K7                                                                        | Mampu menerapkan keilmuan dibidang desain dalam merancang produk untuk industri kecil berbasis kayu untuk produk mainan anak dan benda pakai                                                                                                                                                                                                                                                                       | P7 | Menguasai konsep teoritis dibidang produk fashion dan automotif, secara umum untuk diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pasar.                                                                                                                                                                                                                                |
| S8 | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;                                                                  | U8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.                                                  | K8                                                                        | Mampu mengkaji dan menyelesaikan permasalahan desain dengan membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan dan material, dan gaya desain berdasarkan fenomena yang ada dan mewujudkannya dalam rangkaian tahapan proses dan metodologi desain yang sesuai dan terukur serta mampu memanfaatkan IPTEK untuk mempresentasikan karyanya dengan baik dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. | P8 | Menguasai pengetahuan dan teori keilmuan desain produk terkait perkembangan desain, fenomena dan gaya dalam desain, aspek-aspek lain seperti ergonomi, pasar, sosial budaya, serta teori dari disiplin ilmu lain yang terkait desain produk seperti : manajemen, psikologi, seni, ekonomi dan bisnis, bahan, material dan teknik produksi, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam proses perancangan produk yang estetis, |

|     |                                                                                          |    |                                                                                                                             |     |                                                                                                                                                                                                                                                    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                          |    | menyelesaikan permasalahan, dapat diproduksi, dan berfungsi dengan baik                                                     |     |                                                                                                                                                                                                                                                    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| S9  | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; | U9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. | K9  | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil studi dan riset baik individu maupun tim untuk menjamin kesahihan dan menjalankan langkah-langkah pencegahan plagiasi khususnya dibidang desain produk Industri. | P9  | Menguasai pengetahuan terkait interpreneurship dibidang desain produk, termasuk aspek branding yang mendukungnya, serta etika dalam menjalankan proyek desain                                                                                                      |
| S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.                    |    |                                                                                                                             | K10 | Mampu mengkaji implementasi IPTEK dibidang desain produk terkait bidang : automotif, fashion, seni dan tradisi budaya lokal dalam mengembangkan konsep-konsep produk inovatif dan kreatif                                                          | P10 | Memiliki pemahaman dalam melakukan pengamanan terhadap karya inovasi yang dihasilkan termasuk pengetahuan mengenai langkah-langkah perlindungan dan pemanfaatan terhadap hak kekayaan intelektual khususnya dibidang desain produk industri sebagai peluang bisnis |

## 2.3 Pembentukan Mata Kuliah

Rumusan CPL dipetakan agar terlihat hubungan kompetensi lulusan dengan profil lulusan. Hal ini juga merupakan evaluasi prodi terhadap kurikulum terdahulu, dan Langkah dalam penyempurnaan kurikulum baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan keilmuan. Pada table berikut terlihat sudah adanya keterkaitan dan akan dijabarkan dalam proses pengembangan bahan kajian.

**Tabel 5:**  
**Kaitan Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan**

| No | Profil Lulusan Prodi Desain Produk                                                                                                                                                                                            | Capaian Pembelajaran Lulusan |     |     |     |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |  |  |   |  |  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|--|--|---|--|--|
|    |                                                                                                                                                                                                                               | S 1                          | S 2 | S 3 | S 4 | S 5 | S 6 | S 7 | S 8 | S 9 | S 10 | U 1 | U 2 | U 3 | U 4 | U 5 | U 6 | U 7 | U 8 | U 9 | K 1 | K 2 | K 3 | K 4 | K 5 | K 6 | K 7 | K 8 | K 9 | K 10 | P 1 | P 2 | P 3 | P 4 | P 5 | P 6 | P 7 | P 8 | P 9 | P 10 |  |  |   |  |  |
|    | Desainer yang menjadi Entrepreneur (P1)                                                                                                                                                                                       |                              |     |     |     |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |  |  |   |  |  |
| 1  | Mampu menghasilkan produk yang inovatif dan sesuai dengan selera konsumen atau klien dengan mengaplikasikan keilmuan desain produk dan sesuai dengan selera konsumen atau klien dengan mengaplikasikan keilmuan desain produk |                              |     | •   |     |     |     |     |     | •   | •    |     |     | •   |     |     |     |     |     |     | •   | •   |     |     |     |     |     |     | •   |      |     |     | •   |     |     |     |     |     |     |      |  |  | • |  |  |
| 2  | Mampu memanfaatkan IPTEK pengolahan kayu sederhana atau semi marsinal dalam berkarya dan mempresentasikan karyanya                                                                                                            |                              |     |     |     |     | •   |     |     |     |      |     | •   |     |     |     |     | •   |     |     |     |     |     |     |     |     | •   | •   |     |      |     |     |     |     | •   |     |     | •   |     |      |  |  |   |  |  |
| 3  | Mampu memanfaatkan IPTEK digital untuk mendokumentasikan rancangan ide dan desain baik untuk kebutuhan dokumentasi, presentasi, materi presentasi dan                                                                         |                              |     |     |     |     |     | •   |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     | •   |     | •   |     |     |     |     |     |     |     |     | •    |     |     |     |     | •   |     |     |     |     |      |  |  |   |  |  |



[illegible]

[illegible]



[illegible]





Pada table di atas, sudah terlihat adanya hubungan antara profil dan capaian pembelajaran lulusan. Seanjutnya, hasil evaluasi kurikulum yang dilakukan akan diaplikasikan dalam pengembangan dan pembaharuan bahan kajian. Proses ini mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan serta disesuaikan dengan kebutuhan lulusan dan dunia kerja.

**Tabel 6:**  
**Bahan Kajian**

| No  | Bahan Kajian        |                        | Penjelasan                                                  |
|-----|---------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------|
| I   | Inti Keilmuan Prodi |                        |                                                             |
|     | 1                   | Pengolahan Bentuk      | Estetika Bentuk                                             |
|     |                     |                        | Media pengolahan bentuk                                     |
|     |                     |                        | Tema bentuk                                                 |
|     | 2                   | Menggambar             | Teknik menggambar                                           |
|     |                     |                        | Teknik gambar konstruksi                                    |
|     |                     |                        | Teknik gambar produksi                                      |
|     |                     |                        | Teknik gambar secara digital                                |
|     | 3                   | Sejarah                | Sejarah Desain                                              |
|     | 4                   | Desain Produk Dasar    | Ergonomi dalam Desain                                       |
|     |                     |                        | Aspek Psikologi Dalam Desain                                |
|     |                     |                        | Pengelolaan dan manfaat Desain                              |
|     |                     |                        | Proses desain                                               |
|     |                     |                        | desain dan konsumen                                         |
|     |                     |                        | Laporan perancangan                                         |
|     |                     |                        | Produksi desain                                             |
|     | 5                   | Metodologi             | Metode perancangan                                          |
|     |                     |                        | Metode riset                                                |
|     | 6                   | Desain Produk Lanjutan | karakter bahan baku                                         |
|     |                     |                        | material dan proses produksi                                |
|     |                     |                        | trend dan gaya hidup                                        |
|     |                     |                        | Desain dan manufaktur                                       |
|     |                     |                        | Desain untuk industri                                       |
|     |                     |                        | Desain dan inovasi                                          |
|     | 7                   | Bahasa                 | Publikasi                                                   |
|     |                     |                        | Karya ilmiah                                                |
|     | 8                   | Presentasi             | Penulisan ilmiah                                            |
|     |                     |                        | Presentasi, publikasi, dokumentasi desain                   |
|     |                     |                        | Dokumentasi desain                                          |
|     | 9                   | Praktek kerja          | Latihan dan pengenalan dunai kerja                          |
| II  | IPTEK Pendukung     |                        |                                                             |
|     | 1                   | workshop produk        | IPTEK pendukung studi produksi dan prototype desain         |
|     | 2                   | Digital modelling      | IPTEK digital untuk simulasi, dokumentasi, dan riset desain |
| III | IPTEK Pelengkap     |                        |                                                             |
|     | 1                   | Multimedia             | IPTEK pendukung perancangan menggunakan multi media         |

|    |                          |                                  |                                                            |
|----|--------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------|
|    | 2                        | <b>Teknologi Informasi</b>       | IPTEK digital untuk publikasi, presentasi dan riset desain |
| IV | <b>Yang Dikembangkan</b> |                                  |                                                            |
|    | 1                        | <b>Produk dan gaya hidup</b>     | Desain furnitur dan benda pakai                            |
|    |                          |                                  | Desain produk benda pakai                                  |
|    |                          |                                  | Desain produk asesoris fashion                             |
|    |                          |                                  | Desain produkomotif                                        |
|    | 2                        | <b>Kewirausahaan</b>             | Etika profesi                                              |
|    |                          |                                  | IP                                                         |
|    |                          |                                  | Kewirausahaan                                              |
| V  | <b>Untuk Masa Depan</b>  |                                  |                                                            |
|    | 1                        | <b>Potensi desain dan Budaya</b> | Potensi kolaborasi dan solusi desain                       |
|    |                          |                                  | Potensi produk keramik                                     |
|    |                          |                                  | Potensi budaya dan perilaku pengguna                       |
|    |                          |                                  |                                                            |
| VI | <b>Ciri PT</b>           |                                  |                                                            |
|    | 1                        | <b>Integritas</b>                | Anti korupsi                                               |
|    | 2                        | <b>Nilai Hidup</b>               | Nilai hidup religius                                       |
|    | 3                        | <b>Kepribadian Bangsa</b>        | Landasan kehidupan bermasyarakat Indonesia                 |
|    |                          |                                  |                                                            |

Pada bahan kajian terdapat pengembangan pada kajian desain kria atau kerajinan. Hal ini berdasarkan masukan bahwa potensi kekhasan produk salah satunya pada kekayaan keterampilan mengolah material dan membuat produk secara turun temurun. Hal ini diimplementasikan dengan penambahan MK (mata kuliah) desain kria. Selanjutnya bahan kajian ini diuji dengan melihat keterkaitannya dengan kebutuhan lulusan untuk terjun ke dunia kerja. Proses ini dilanjutkan secara bertahap hingga terbentuknya MK, dan struktur kurikulum. Adapun tahapan yang dimaksud adalah :

- Melihat keterkaitan antara CPL dengan BK (bahan kajian)
- Melihat hubungan antara CPL, MK dan BK
- Penyusunan struktur kurikulum

### Kaitan Capaian Pembelajaran Lulusan dengan Bahan Kajian

| No | Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) |                                                                                                                                        | Inti Keilmuan Prodi |            |         |                     |            |                        |        |            | IPTEK Pendukung |                 | IPTEK Pelengkap    |            | Yang Dikembangkan   |                       | Untuk Masa Depan | Ciri PT                   |            |             |
|----|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------|---------|---------------------|------------|------------------------|--------|------------|-----------------|-----------------|--------------------|------------|---------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|------------|-------------|
|    |                                    |                                                                                                                                        | Pengolahan Bentuk   | Menggambar | Sejarah | Desain Produk Dasar | Metodologi | Desain Produk Lanjutan | Bahasa | Presentasi | Praktek kerja   | workshop produk | Permodelan Digital | Multimedia | Teknologi Informasi | Produk dan gaya hidup | Kewirausahaan    | Potensi desain dan Budaya | Integritas | Nilai Hidup |
| 1  | S1                                 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;                                                              | •                   |            |         |                     |            |                        |        |            |                 |                 |                    |            |                     |                       |                  |                           |            | •           |
| 2  | S2                                 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;                                       |                     |            |         |                     |            |                        |        |            |                 |                 | •                  |            |                     |                       |                  | •                         | •          |             |
| 3  | S3                                 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;      |                     |            |         | •                   |            | •                      | •      |            |                 |                 |                    |            |                     |                       | •                |                           |            | •           |
| 4  | S4                                 | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; |                     |            |         |                     |            |                        |        |            |                 |                 |                    |            |                     |                       |                  |                           |            | •           |
| 5  | S5                                 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;                   |                     |            | •       |                     |            |                        |        |            |                 |                 |                    |            | •                   |                       | •                |                           | •          | •           |
| 6  | S6                                 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;                                         |                     |            |         |                     |            |                        |        |            |                 |                 |                    |            |                     |                       | •                |                           |            | •           |
| 7  | S7                                 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;                                                                   |                     |            |         | •                   |            |                        | •      |            |                 |                 |                    |            |                     | •                     |                  | •                         |            | •           |
| 8  | S8                                 | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;                                                                                    |                     |            |         | •                   | •          |                        | •      |            |                 |                 |                    |            |                     |                       |                  |                           |            |             |

|    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9  | S9  | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | • | • |  | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 10 | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |   |  | • | • |   |   |   |   | • |   |   |   | • |   |   |   |
| 11 | U1  | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.                                                                                                                                                                                       |   |   |  | • | • |   |   |   |   | • |   |   |   | • |   | • | • |
| 12 | U2  | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | • | • |  | • |   | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |   |   |
| 13 | U3  | Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. |   |   |  |   |   | • |   |   |   |   |   |   |   |   | • |   |   |
| 14 | U4  | Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.                                                                                                                                                                                                                                                                     |   |   |  |   |   | • | • |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 15 | U5  | Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.                                                                                                                                                                                                                                                                               |   |   |  | • | • | • |   |   |   |   |   | • |   |   | • |   |   |
| 16 | U6  | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |   |  |   |   | • |   | • |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 17 | U7  | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.                                                                                                                                                                                                                        |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   | • |   |   |   |   |



|    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |  |   |   |   |   |   |   |  |
|----|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|---|---|---|---|---|--|
|    |     | yang tepat dalam menghasilkan karya inovatif dan kreatif untuk diproduksi dalam jumlah besar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |  |   |   |   |   |   |   |  |
| 24 | K5  | Mampu mendokumentasikan desain untuk kebutuhan presentasi produk dengan memanfaatkan IPTEK dibidang IT serta untuk kebutuhan persiapan produksi produk termasuk dalam bentuk gambar digital yang lengkap sesuai standar yang berlaku                                                                                                                                                                               |  | • |   |   |   |   | • |   |  |   |  |   |   |   |   |   |   |  |
| 25 | K6  | Mampu mengaplikasikan keilmuan dibidang desain produk dalam merancangan produk untuk industri furniture sesuai proses, tahapan dan pembagian kerja yang berlaku.                                                                                                                                                                                                                                                   |  |   |   |   |   | • |   |   |  |   |  |   |   |   |   |   |   |  |
| 26 | K7  | Mampu menerapkan keilmuan dibidang desain dalam merancang produk untuk industri kecil berbasis kayu untuk produk mainan anak dan benda pakai                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |   |   | • |   |   |   |   |  |   |  |   |   |   |   |   |   |  |
| 27 | K8  | Mampu mengkaji dan menyelesaikan permasalahan desain dengan membuat berbagai alternatif ide, rancangan bentuk, warna, komposisi, bahan dan material, dan gaya desain berdasarkan fenomena yang ada dan mewujudkannya dalam rangkaian tahapan proses dan metodologi desain yang sesuai dan terukur serta mampu memanfaatkan IPTEK untuk mempresentasikan karyanya dengan baik dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. |  |   |   | • | • | • |   | • |  | • |  | • |   | • |   |   |   |  |
| 28 | K9  | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil studi dan riset baik individu maupun tim untuk menjamin kesahihan dan menjalankan langkah-langkah pencegahan plagiasi khususnya dibidang desain produk Industri.                                                                                                                                                                 |  |   |   |   |   | • | • |   |  |   |  |   | • |   |   |   |   |  |
| 29 | K10 | Mampu mengkaji implementasi IPTEK dibidang desain produk terkait bidang : automotif, fashion, seni dan tradisi budaya lokal dalam mengembangkan konsep-konsep produk inovatif dan kreatif                                                                                                                                                                                                                          |  |   | • | • |   |   |   |   |  |   |  |   | • | • | • | • | • |  |
| 30 | P1  | Menguasai pengetahuan dan teori dalam hal metode dan proses desain                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |   |   | • | • |   |   |   |  |   |  |   |   | • |   |   |   |  |

|    |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |   |  |  |
|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|---|--|--|
|    |    | dalam disiplin desain produk secara mendalam untuk diimplementasikan dalam berbagai alternatif sketsa ide desain hingga desain akhir berupa produk kreatif dan inovatif yang menyelesaikan permasalahan klien, konsumen dan menjawab tuntutan pasar                                                                                                                                                                                                                                                                              |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |   |  |  |
| 31 | P2 | Penguasaan teori dan prinsip dasar keilmuan estetika, menggambar, nirmana, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam pengembangan sketsa, pencarian bentuk, pewarnaan, untuk kebutuhan komunikasi dan presentasi yang menarik, baik dilakukan secara manual maupun digital sesuai dengan sasaran dan kebutuhan                                                                                                                                                                                                                | • | • | • |  |   | • | • |   | • | • | • |  |  |  | • |  |  |
| 32 | P3 | Menguasai konsep teoritis dibidang produksi dan karakteristik industri secara umum khususnya proses pembuatan produk kayu sederhana, pembuatan model dan prototype produk dengan bahan : kayu, plastik dan logam hingga proses finishing serta penguasaan pengetahuan dasar mengenai perencanaan produksi sesuai standar industri kecil dan menengah.                                                                                                                                                                            |   |   |   |  | • |   |   | • |   |   |   |  |  |  |   |  |  |
| 33 | P4 | Menguasai konsep teoritis bidang desain secara mendalam untuk mengkaji dan menformulasikan strategi yang sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang ada , serta penguasaan prinsip-prinsip teori dalam menjalankan proses desain untuk menghasilkan berbagai macam alternatif bentuk dan gaya dan melakukan pengambilan keputusan paling tepat dengan mempertimbangkan berbagai aspek-aspek terkait desain seperti : bahan,material, produksi, pasar, konsumen, industri, dan mewujudkannya dalam bentuk karya produk inovatif. |   |   |   |  | • |   |   |   |   |   |   |  |  |  |   |  |  |
| 34 | P5 | Menguasai pengetahuan mengenai penggunaan teknologi digital dan teknologi informasi untuk keperluan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |   | • |   |  |   | • |   | • | • | • | • |  |  |  |   |  |  |

|    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |  |   |   |   |   |  |  |   |  |  |   |   |   |  |   |   |  |
|----|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---|---|---|---|--|--|---|--|--|---|---|---|--|---|---|--|
|    |     | dokumentasi, publikasi dan promosi desain khususnya desain produk                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |  |   |   |   |   |  |  |   |  |  |   |   |   |  |   |   |  |
| 35 | P6  | Menguasai konsep teoritis dibidang furniture, produk benda pakai, mainan anak, secara umum untuk dpat diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan, permasalahan dan brief desain dari klien atau menjawab tuntutan pasar.                                                                                                                                                                                                                                        |  |  |   |   |   | • |  |  |   |  |  |   |   |   |  |   |   |  |
| 36 | P7  | Menguasai konsep teoritis dibidang produk fashion dan automotif, secara umum untuk diimplementasikan dalam proses pengembangan ide dan konsep produk sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pasar.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |  |   |   |   |   |  |  |   |  |  | • |   |   |  |   |   |  |
| 37 | P8  | Menguasai pengetahuan dan teori keilmuan desain produk terkait perkembangan desain, fenomena dan pengggayaan dalam desain, aspek-aspek lain seperti ergonomi, pasar, sosial budaya, serta teori dari disiplin ilmu lain yang terkait desain produk seperti : manajemen, psikologi, seni, ekonomi dan bisnis, bahan, material dan teknik produksi, dan sebagainya untuk diimplementasikan dalam proses perancangan produk yang estetis, menyelesaikan permasalahan, dapat diproduksi, dan berfungsi dengan baik |  |  | • | • | • | • |  |  | • |  |  |   | • | • |  | • |   |  |
| 38 | P9  | Menguasai pengetahuan terkait interpreneurship dibidang desain produk, termasuk aspek branding yang mendukungnya, serta etika dalam menjalankan proyek desain                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  |  |   |   |   | • |  |  |   |  |  |   | • |   |  | • | • |  |
| 39 | P10 | Memiliki pemahaman dalam melakukan pengamanan terhadap karya inovasi yang dihasilkan termasuk pengetahuan mengenai langkah-langkah perlindungan dan pemanfaatan terhadap hak kekayaan intelektual khususnya dibidang desain produk industri sebagai peluang bisnis                                                                                                                                                                                                                                             |  |  |   |   |   |   |  |  |   |  |  |   | • |   |  |   |   |  |
|    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |  |   |   |   |   |  |  |   |  |  |   |   |   |  |   |   |  |

## Kaitan CPL MK dan BK

[illegible]

## Struktur Kurikulum

| Kedalaman | SMT | SKS | Jml MK | MK WAJIB                                                                                  |            |             |         |          |            | MK Pilihan                           |            | MK Wajib Umum                   |           |  |                                                                                                                                                         |
|-----------|-----|-----|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|---------|----------|------------|--------------------------------------|------------|---------------------------------|-----------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | 8   | 10  | 2      |                                                                                           | HKI (2)    | TA (8)      |         |          |            |                                      |            |                                 |           |  | • Pedalaman Profesionalisme dan kualifikasi akademis                                                                                                    |
|           | 7   | 20  | 6      |                                                                                           | MPM (3)    | DP5 (8)     | RKP (3) |          | P4 (3)     | P4 (2)                               | PRESPO (3) |                                 |           |  |                                                                                                                                                         |
|           | 6   | 20  | 7      |                                                                                           | EEPI (2)   | PRJ (2)     | DP4 (8) | SEM (2)  | P1 (2)     | P2 (3)                               | KWU (3)    |                                 |           |  | • Pedalaman dan pengembangan keilmuan dan keterampilan desain terkait dasar profesi (kualifikasi/profesi) seperti aspek produksi, strategi, bisnis, dll |
|           | 5   | 20  | 7      |                                                                                           | BTP (2)    | CADCA M (3) | DP3 (8) | UIUX (2) |            |                                      | PP (2)     | PKW (2)                         | IMKOM (3) |  |                                                                                                                                                         |
|           | 4   | 20  | 6      | PS (4)                                                                                    | PSIDES (3) | GOOD (3)    | DP2 (8) | MRD (2)  | MANDES (2) |                                      |            |                                 |           |  | • Pedalaman pengetahuan dan keterampilan desain produk                                                                                                  |
|           | 3   | 18  | 6      |                                                                                           | GAPRES (3) | EL (2)      | DP1 (8) | RS (3)   | METDES (2) |                                      | BI (2)     |                                 |           |  |                                                                                                                                                         |
|           | 2   | 17  | 10     |                                                                                           | BD (2)     | ED (2)      | OK (4)  | N3D (4)  |            |                                      | ANKOR (3)  | PAG (2)                         |           |  | • Pedalaman pengetahuan dan keterampilan dasar desain                                                                                                   |
|           | 1   | 19  | 7      |                                                                                           | SDES (2)   | GTD (2)     | GD (4)  | N2D (4)  | KDI (2)    |                                      | NHP (3)    | TIKOM (3)                       |           |  |                                                                                                                                                         |
|           |     | 144 | 51     |                                                                                           |            |             |         |          |            |                                      |            |                                 |           |  |                                                                                                                                                         |
|           |     |     |        | Pengembangan keilmuan diri dan pengembangan pengetahuan serta keterampilan terkait desain |            |             |         |          |            | pengembangan pengetahuan lintas ilmu |            | Pengembangan kepribadian bangsa |           |  |                                                                                                                                                         |
| Keluasan  |     |     |        |                                                                                           |            |             |         |          |            |                                      |            |                                 |           |  |                                                                                                                                                         |

## 2.4 Susunan Mata Kuliah Kurikulum 2022

Struktur kurikulum kemudian dikembangkan dalam susunan mata kuliah. Berdasarkan hasil evaluasi kurikulum, maka pada kurikulum 2022 dilakukan beberapa perubahan dan penyesuaian nama mata kuliah. Berikut dijabarkan mata kuliah pada program Sarjana Desain Produk Universitas Paramadina.

**Tabel 7 :**  
**Penjelasan BK dan MK**

| No | Penjelasan kajian                | Mata Kuliah                                           | Keterangan Singkatan |
|----|----------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------|
| I  | <b>I Inti Keilmuan Prodi</b>     |                                                       |                      |
|    | <b>1. Pengolahan Bentuk</b>      |                                                       |                      |
|    | Estetika Bentuk                  | Nirmana Datar                                         | N2D                  |
|    | Media pengolahan bentuk          | Nirmana Ruang                                         | N3D                  |
|    | Tema bentuk                      | Rekabentuk                                            | RB                   |
|    |                                  |                                                       |                      |
|    | <b>2. Menggambar</b>             |                                                       |                      |
|    | Teknik menggambar                | Menggambar Dasar                                      | GD                   |
|    | Teknik gambar konstruksi         | Menggambar Konstruksi                                 | GK                   |
|    | Teknik gambar produksi           | Gambar Teknik Digital                                 | GTD                  |
|    | Teknik gambar secara digital     | Gambar Presentasi Desain Produk                       | GAPRES               |
|    |                                  | Gambar Digital 3 Dimensi                              | GD3D                 |
|    | <b>3. Sejarah</b>                |                                                       |                      |
|    | Sejarah Desain                   | Sejarah Desain Dunia                                  | SDES                 |
|    | <b>4. Desain Produk Dasar</b>    |                                                       |                      |
|    | Ergonomi dalam Desain            | Ergonomi Desain                                       | ED                   |
|    | Aspek Psikologi Dalam Desain     | Ergonomi Desain Lanjutan                              | EL                   |
|    | Pengelolaan dan manfaat Desain   | Psikologi dalam Desain                                | PSIDES               |
|    | Proses perancangan/ desain       | <b>Proyek Desain 1 (Desain Produk Fungsional)</b>     | DP1                  |
|    | desain dan konsumen              | <b>Proyek Desain 2 (Desain Produk untuk Konsumen)</b> | DP2                  |
|    | Laporan perancangan              | <b>Proyek Desain 2 (Desain Produk untuk Konsumen)</b> |                      |
|    | Produksi desain                  | Manajemen Desain                                      | MANDES               |
|    | <b>5. Metodologi</b>             |                                                       |                      |
|    | Metode perancangan               | Metodologi Desain                                     | METDES               |
|    | Metode riset                     | Metode Riset Desain                                   | MRD                  |
|    | <b>6. Desain Produk Lanjutan</b> |                                                       |                      |
|    | karakter bahan baku              | Bahan dan Teknik Produksi                             | BTP                  |

|     |                                                                                         |                                                            |        |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------|
|     | material dan proses produksi                                                            | Prinsip Rekayasa Industri                                  | PRI    |
|     | trend dan gaya hidup                                                                    | <b>Proyek Desain 3 (Desain Produk Tren dan Gaya Hidup)</b> | DP3    |
|     | Desain dan manufaktur                                                                   | Proyek Desain IV (Desain Produk Industri Massal)           | DP4    |
|     | Desain untuk industri                                                                   | <b>Proyek Desain 5 (Desain Produk Inovasi)</b>             | DP5    |
|     | Desain dan inovasi                                                                      | Manajemen dan Pengembangan Merk                            | MPM    |
|     | Publikasi ilmiah                                                                        | Seminar Desain                                             | SEM    |
|     | Karya ilmiah                                                                            | Karya Akhir                                                | TA     |
|     | <b>7. Bahasa</b>                                                                        |                                                            |        |
|     | Penulisan ilmiah                                                                        | Bahasa Indonesia                                           | BI     |
|     | <b>8. Presentasi</b>                                                                    |                                                            |        |
|     | Presentasi, publikasi, dokumentasi desain                                               | Presentasi dan Portfolio                                   | PRESPO |
|     | Dokumentasi desain                                                                      | Pemodelan Digital untuk Pabrikasi                          | CADCAM |
|     |                                                                                         |                                                            |        |
|     | <b>9. Praktek kerja</b>                                                                 |                                                            |        |
|     | Latihan dan pengenalan dunai kerja                                                      | Praktek Kerja Profesi                                      | PKP    |
| II  | <b>II. IPTEK Pendukung</b>                                                              |                                                            |        |
|     | <b>Workshop produk</b> : IPTEK pendukung studi produksi dan prototype desain            | Praktek Bengkel                                            | PB     |
|     | <b>Permodelan Digital</b> : IPTEK digital untuk simulasi, dokumentasi, dan riset desain | Komputer Grafis                                            | KOMFIS |
| III | <b>III. IPTEK Pelengkap</b>                                                             |                                                            |        |
|     | IPTEK pendukung perancangan menggunakan multi media                                     | Desain Media Interaktif                                    | DMI    |
|     |                                                                                         | Game Animasi                                               | GAN    |
|     |                                                                                         | Fotografi                                                  | FOT    |
|     |                                                                                         | Animasi                                                    | ANIM   |
|     | IPTEK pendukung perancangan menggunakan Teknologi Informasi                             | Teknologi Informasi dan Komunikasi                         | TIKOM  |
|     |                                                                                         | Interaksi Manusia dan Komputer                             | IMKOM  |
| IV  | <b>IV. Yang Dikembangkan</b>                                                            |                                                            |        |
|     | Desain furnitur                                                                         | Proyek Desain / Desain Produk 4, Tugas Akhir               |        |
|     | Desain produk benda pakai                                                               | Proyek Desain / Desain Produk 1, Tugas Akhir               |        |
|     | Desain produk assesoris fashion                                                         | Fashion dan Assesoris                                      | FASA   |
|     | Desain produk automotif                                                                 | Desain Automotif                                           | DA     |
|     | Prinsip kewirausahaan                                                                   | Kewirausahaan                                              | KWU    |

|    |                                                                            |                                  |       |
|----|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------|
|    | Etika profesi                                                              | Enterpreneurship & Etika Profesi | EEP   |
|    | IP                                                                         | Hak dan Kekayaan Intelektual     | HKI   |
| V  | <b>V. Untuk Masa Depan</b>                                                 |                                  |       |
|    | <b>Potensi desain dan Budaya :</b><br>Potensi kolaborasi dan solusi desain | Berfikir Desain                  | BD    |
|    |                                                                            | Kreativitas dan Inovasi          | KDI   |
|    | <b>Potensi desain dan Budaya :</b><br>Potensi Produk dan Seni              | Desain Kria                      | DK    |
|    |                                                                            | Apresiasi dan Kritik Seni        | AKS   |
|    | <b>Potensi desain dan Budaya :</b><br>Potensi budaya dan perilaku pengguna | Produk UI/UX                     | UIUX  |
| VI | <b>VI. Ciri PT</b>                                                         |                                  |       |
|    | <b>Integritas :</b> Anti korupsi                                           | Anti Korupsi                     | ANKOR |
|    | <b>Nilai Hidup :</b> Nilai hidup religius                                  | Nilai Hidup Paramadina           | NHP   |
|    | <b>Kepribadian Bangsa :</b><br>Landasan kehidupan bermasyarakat Indonesia  | Pendidikan Pancasila             | PP    |
|    |                                                                            | Pendidikan Kewarganegaraan       | PKW   |
|    |                                                                            | Pendidikan Agama                 | PP    |

Mata kuliah dalam susunan kurikulum adalah : MK Keilmuan Prodi: 104 SKS (72%); MK umum wajib Universitas 20 SKS (14 %), MK umum wajib Fakultas 10 SKS (7 %); dan MK pilihan 10 SKS (7%). Jumlah total mata kuliah yang harus ditempuh adalah: 144 SKS. Jumlah MK pilihan yang harus ditempuh adalah: 4 MK dan berjumlah 10 SKS,. Mahasiswa mengambil 10 SKS MK pilihan dari MK pilihan yang disediakan oleh prodi DP ataupun prodi lainnya. Prodi DP menyediakan 10 SKS MK pilihan yang dibuka oleh prodi DP: 10 SKS; dan MK Pilihan yang dibuka oleh prodi lain: 12 SKS. Berikut rancangan mata kuliah program studi DP. Berikut dijabarkan mata kuliah wajib dan mata kuliah pilihan yang diselenggarakan oleh universitas,.Prodi DP, dan Prodi lain.

#### MATA KULIAH KEILMUAN PRODI DP

| NO | No dan kode | Disingkat | Nama Mata kuliah Wajib          | SKS |
|----|-------------|-----------|---------------------------------|-----|
| 1  | MK1         | N2D       | Nirmana Datar                   | 4   |
| 2  | MK2         | N3D       | Nirmana Ruang                   | 4   |
| 3  | MK3         | RB        | Reka Bentuk                     | 3   |
| 4  | MK4         | GD        | Menggambar Dasar                | 3   |
| 5  | MK5         | GK        | Menggambar Konstruksi           | 4   |
| 6  | MK6         | GTD       | Gambar Teknik Digital           | 2   |
| 7  | MK7         | GAPRES    | Gambar Presentasi Desain Produk | 3   |

|    |      |        |                                                       |            |
|----|------|--------|-------------------------------------------------------|------------|
| 8  | MK8  | GD3D   | Gambar Digital 3 Dimensi                              | 3          |
| 9  | MK9  | SDES   | Sejarah Desain Dunia                                  | 2          |
| 10 | MK10 | ED     | Ergonomi Desain                                       | 2          |
| 11 | MK11 | EL     | Ergonomi Desain Lanjutan                              | 2          |
| 12 | MK12 | PSIDES | Psikologi dalam Desain                                | 3          |
| 13 | MK13 | DP1    | Proyek Desain I (Desain Produk Fungsional)            | 6          |
| 14 | MK14 | DP2    | Proyek Desain II (Desain Produk untuk Konsumen)       | 6          |
| 15 | MK15 | MANDES | Manajemen Desain                                      | 2          |
| 16 | MK16 | METDES | Metodologi Desain                                     | 2          |
| 17 | MK17 | MRD    | Metode Riset Desain                                   | 2          |
| 18 | MK18 | BTP    | Bahan dan Teknik Produksi                             | 2          |
| 19 | MK19 | PRI    | Prinsip Rekayasa Industri                             | 2          |
| 20 | MK20 | DP3    | Proyek Desain III (Desain Produk Tren dan Gaya Hidup) | 6          |
| 21 | MK21 | DP4    | Proyek Desain IV (Desain Produk Industri Massal)      | 6          |
| 22 | MK22 | DP5    | Proyek Desain V (Desain Produk Inovasi)               | 6          |
| 23 | MK23 | MPM    | Manajemen dan Pengembangan Merk                       | 3          |
| 24 | MK24 | SEM    | Seminar Desain                                        | 2          |
| 25 | MK25 | TA     | Karya Akhir                                           | 8          |
| 26 | MK26 | CADCAM | Pemodelan Digital untuk Pabrikasi                     | 3          |
| 27 | MK27 | PKP    | Praktek Kerja Profesi                                 | 3          |
| 28 | MK28 | PB     | Praktek Bengkel                                       | 4          |
| 29 | MK29 | EEP    | Enterpreneurship & Etika Profesi                      | 2          |
| 30 | MK30 | HKI    | Hak dan Kekayaan Intelektual                          | 2          |
| 31 | MK31 | UIUX   | Produk UI/UX                                          | 2          |
|    |      |        | <b>Total MK Wajib</b>                                 | <b>104</b> |
|    |      |        |                                                       |            |
|    |      |        | Matakuliah Pilihan 1*                                 | 2          |
|    |      |        | Matakuliah Pilihan 2*                                 | 3          |
|    |      |        | Matakuliah Pilihan 3*                                 | 2          |
|    |      |        | Matakuliah Pilihan 4*                                 | 3          |
|    |      |        | <b>Total MK Pilihan</b>                               | <b>10</b>  |

#### MATA KULIAH UNIVERSITAS/ WAJIB UMUM

| NO | No dan kode | Disingkat | Nama                               | SKS       |
|----|-------------|-----------|------------------------------------|-----------|
| 1  | MU1         | BI        | Bahasa Indonesia                   | 2         |
| 2  | MU2         | TIKOM     | Teknologi Informasi dan Komunikasi | 3         |
| 3  | MU3         | KWU       | Kewirausahaan                      | 3         |
| 4  | MU4         | ANKOR     | Anti Korupsi                       | 3         |
| 5  | MU5         | NHP       | Nilai Hidup Paramadina             | 3         |
| 6  | MU6         | PP        | Pendidikan Pancasila               | 2         |
| 7  | MU7         | PKW       | Pendidikan Kewarganegaraan         | 2         |
| 8  | MU8         | PAG       | Pendidikan Agama                   | 2         |
|    |             |           | Total                              | <b>20</b> |

#### MATA KULIAH fAKULTAS/ WAJIB UMUM

| NO    | No dan kode | Disingkat | Nama                           | SKS       |
|-------|-------------|-----------|--------------------------------|-----------|
| 1     | MF1         | PRESPO    | Presentasi dan Portfolio       | 3         |
| 2     | MF2         | IMKOM     | Interaksi Manusia dan Komputer | 3         |
| 3     | MF3         | BD        | Berfikir Desain                | 2         |
| 4     | MF4         | KDI       | Kreativitas dan Inovasi        | 2         |
| Total |             |           |                                | <b>10</b> |

#### MATA KULIAH PILIHAN PRODI DP

| NO MK | No dan kode | Disingkat | Nama                      | SKS       |
|-------|-------------|-----------|---------------------------|-----------|
| 32    | P1          | Fasa      | Fashion dan Assesoris     | 3         |
| 33    | P2          | DA        | Desain Automotif          | 3         |
| 34    | P3          | DK        | Desain Kria               | 2         |
| 35    | P4          | AKS       | Apresiasi dan Kritik Seni | 2         |
| Total |             |           |                           | <b>10</b> |

#### MATA KULIAH PILIHAN DARI PRODI LAIN

| NO    | No dan kode | Disingkat | Nama                    | SKS       | Prodi |
|-------|-------------|-----------|-------------------------|-----------|-------|
| 1     | PL1         | KOMFIS    | Komputer Grafis         | 3         | TI    |
| 2     | PL2         | DMI       | Desain Media Interaktif | 2         | TI    |
| 3     | PL3         | GAN       | Game Animasi            | 2         | TI    |
| Total |             |           |                         | <b>7</b>  |       |
| 4     | PL4         | FOT       | Fotografi               | 3         | DKV   |
| 5     | PL5         | ANIM      | Animasi                 | 2         | DKV   |
| Total |             |           |                         | <b>5</b>  |       |
| Total |             |           |                         | <b>12</b> |       |

Pengembangan kurikulum 2022 mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: perkembangan IPTEK, , pengembangan kebijakan universitas terkait MK umum dan kebijakan MBKM. Untuk itu dilakukan penggeseran posisis mata kuliah, perubahan jumlah SKS dan penghapusan MK. Berikut dijabarkan tahapan evaluasi mata kuliah, yaitu: evaluasi SKS kurikulum dan penjelasan perubahan kurikulum.

### Evaluasi SKS Kurikulum 2022

| N0 | SKS MK ditiadakan,<br>dikurangi         | SKS | No | SKS MK Baru, ditambahkan                    | SKS |
|----|-----------------------------------------|-----|----|---------------------------------------------|-----|
| 1  | Bahasa Inggris I (jadi MK Pilihan)      | 2   | 1  |                                             |     |
| 2  | Fotografi (jadi MK Pilihan)             | 2   | 2  |                                             |     |
| 3  | Gambar Teknik                           | 3   | 3  | Interaksi Manusia dan Komputer              | 3   |
| 4  | Sejarah Kebudayaan Indonesia            | 2   | 4  | Produk UI/UX                                | 2   |
| 5  | Teknik Presentasi                       | 2   | 5  | Presentasi dan Portfolio                    | 3   |
| 6  | Etika Bisnis dan Profesi                | 2   | 6  | Entrepreneurship & Etika Profesi            | 2   |
| 7  | Gambar Presentasi Digital & Non Digital | 3   | 7  | Gambar Presentasi Desain Produk             | 3   |
| 8  | MK dikurangi SKS : GTD, RB, PKP         | 3   | 8  | MK ditambah SKS : N2D,GK, PB, PL2, PL4, DP2 | 6   |
|    |                                         |     |    |                                             |     |
|    |                                         | 19  |    |                                             | 19  |

### Penjelasan Perubahan Kurikulum 2022

|                                                             |                                                                                    |   |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---|
| <b>Terdapat MK baru dari FIR : sejumlah 6 SKS</b>           |                                                                                    |   |
|                                                             | Interaksi Manusia dan Komputer                                                     | 3 |
|                                                             | Presentasi dan Portfolio                                                           | 3 |
| <b>Terdapat MK baru dari Prodi : sejumlah 2 SKS</b>         |                                                                                    |   |
|                                                             | Produk UI/UX                                                                       | 2 |
| <b>Terdapat MK ditiadakan : sejumlah 11 SKS</b>             |                                                                                    |   |
|                                                             | Teknik Presentasi                                                                  | 2 |
|                                                             | Gambar Teknik                                                                      | 3 |
|                                                             | Sejarah Kebudayaan Indonesia                                                       | 2 |
| <b>Terdapat MK Prodi penyesuaian nama : sejumlah 5 SKS</b>  |                                                                                    |   |
|                                                             | Etika Bisnis dan Profesi, menjadi : Entrepreneurship & Etika Profesi               | 2 |
|                                                             | Gambar Presentasi Digital & Non Digital, menjadi : Gambar Presentasi Desain Produk | 3 |
| <b>Terdapat MK Pilihan baru dari Prodi : sejumlah 8 SKS</b> |                                                                                    |   |
|                                                             | Desain Automotif                                                                   | 3 |
|                                                             | Fashion dan Assesoris                                                              | 3 |
|                                                             | Desain Keramik                                                                     | 2 |

| Terdapat penyesuaian SKS: 4 SKS pindah ke MK pilihan |                |   |
|------------------------------------------------------|----------------|---|
|                                                      | Fotografi      | 2 |
|                                                      | Bahasa Inggris | 2 |

Susunan mata kuliah dalam Kurikulum Prodi Desain Produk Universitas Paramadina tahun 2022 telah dibentuk seperti dijabarkan dibawah ini. Kurikulum telah dapat mengkonversi kegiatan MBKM yang diikuti mahasiswa. Program MBKM dapat dilakukan mahasiswa pada semester 5,6 dan 7. Tatacara pelaksanaan dan keikursertaan mahasiswa dalam program MBKM dilakukan sesuai prosedur dan ketentuan yang berlaku dan kebijakan internal universitas yang telah diterbitkan.

**KURIKULUM PERGURUAN TINGGI MBKM  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
TAHUN 2022-2026**

**SEMESTER 1**

|   | MATA KULIAH                        | SKS       | Nilai Min |
|---|------------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | Teknologi Informasi dan Komunikasi | 3         | C         |
| 2 | Nilai Hidup Paramadina             | 3         | C         |
| 3 | Kreativitas dan Inovasi            | 2         | C         |
| 4 | Menggambar Dasar                   | 3         | C         |
| 5 | Gambar Teknik Digital              | 2         | C         |
| 6 | Nirmana Datar                      | 4         | C         |
| 7 | Sejarah Desain Dunia               | 2         | C         |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 1:</b>       | <b>19</b> |           |

**SEMESTER 2**

|   | MATA KULIAH                  | SKS       | Nilai Min |
|---|------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | Pendidikan Agama             | 2         | C         |
| 2 | Anti Korupsi                 | 3         | C         |
| 3 | Berfikir Desain              | 2         | C         |
| 4 | Menggambar Konstruksi        | 4         | C         |
| 5 | Nirmana Ruang                | 4         | C         |
| 6 | Ergonomi Desain              | 2         | C         |
|   |                              |           |           |
|   |                              |           |           |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 2:</b> | <b>17</b> |           |

**SEMESTER 3**

|   | MATA KULIAH                                       | SKS | Nilai Min |
|---|---------------------------------------------------|-----|-----------|
| 1 | Bahasa Indonesia                                  | 2   | C         |
| 2 | <b>Proyek Desain I (Desain Produk Fungsional)</b> | 6   | C         |
| 3 | Metodologi Desain                                 | 2   | C         |

|   |                                 |           |   |
|---|---------------------------------|-----------|---|
| 4 | Gambar Presentasi Desain Produk | 3         | C |
| 5 | Ergonomi Desain Lanjutan        | 2         | C |
| 6 | Reka Bentuk                     | 3         | C |
|   |                                 |           |   |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 3:</b>    | <b>18</b> |   |

#### SEMESTER 4

|   | MATA KULIAH                                            | SKS       | Nilai Min |
|---|--------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | <b>Proyek Desain II (Desain Produk untuk Konsumen)</b> | 6         | C         |
| 2 | Gambar Digital 3 Dimensi                               | 3         | B-        |
| 3 | Metode Riset Desain                                    | 2         | C         |
| 4 | Psikologi dalam Desain                                 | 3         | C         |
| 5 | Praktek Bengkel                                        | 4         | C         |
| 6 | Manajemen Desain                                       | 2         | C         |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 4:</b>                           | <b>20</b> |           |

#### SEMESTER 5

|   | MATA KULIAH                                                  | SKS       | Nilai Min |
|---|--------------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | Pendidikan Pancasila                                         | 2         | C         |
| 2 | Pendidikan Kewarganegaraan                                   | 2         | C         |
| 3 | Interaksi Manusia dan Komputer                               | 3         | C         |
| 4 | <b>Proyek Desain III (Desain Produk Tren dan Gaya Hidup)</b> | 6         | C         |
| 5 | Produk UI/UX                                                 | 2         | C         |
| 6 | Pemodelan Digital untuk Pabrikasi                            | 3         | B-        |
| 7 | Bahan dan Teknik Produksi                                    | 2         | C         |
|   |                                                              |           |           |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 5:</b>                                 | <b>20</b> |           |

#### SEMESTER 6

|   | MATA KULIAH                                             | SKS       | Nilai Min |
|---|---------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | Kewirausahaan                                           | 3         | B         |
| 2 | <b>Proyek Desain IV (Desain Produk Industri Massal)</b> | 6         | C         |
| 3 | Prinsip Rekayasa Industri                               | 2         | B-        |
| 4 | Seminar Desain                                          | 2         | C+        |
| 5 | Enterpreneurship & Etika Profesi                        | 2         | B-        |
| 6 | Matakuliah Pilihan 1*                                   | 2         | C         |
| 7 | Matakuliah Pilihan 2*                                   | 3         | C         |
|   |                                                         |           |           |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 6:</b>                            | <b>20</b> |           |

SEMESTER 7

|   | MATA KULIAH                                    | SKS       | Nilai Min |
|---|------------------------------------------------|-----------|-----------|
| 1 | Presentasi dan Portfolio                       | 3         | C         |
| 2 | <b>Proyek Desain V (Desain Produk Inovasi)</b> | 6         | B-        |
| 3 | Manajemen dan Pengembangan Merk                | 3         | C         |
| 4 | Praktek Kerja Profesi                          | 3         | B-        |
| 5 | Matakuliah Pilihan 3*                          | 2         | C         |
| 6 | Matakuliah Pilihan 4*                          | 3         | C         |
|   |                                                |           |           |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 7:</b>                   | <b>20</b> |           |

SEMESTER 8

|   | MATA KULIAH                  | SKS       | Nilai Min  |
|---|------------------------------|-----------|------------|
| 1 | Karya Akhir                  | 8         | B          |
| 2 | Hak dan Kekayaan Intelektual | 2         | C          |
|   | <b>TOTAL SKS SEMESTER 8:</b> | <b>10</b> |            |
|   | <b>TOTAL SKS:</b>            |           | <b>144</b> |

:

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

Mata Kuliah Universitas

Mata Kuliah FIR

Kelas Gabung DKV

\* : Mahasiswa Prodi DP boleh mengambil Mata Kuliah Pilihan di Prodi lain

\* : Mahasiswa wajib memenuhi jumlah total SKS MK Pilihan yaitu : 10 SKS

| No | MATA KULIAH PILIHAN            | SKS | Nilai Min |
|----|--------------------------------|-----|-----------|
|    | SEMESTER GASAL                 |     |           |
|    | <b>MK Pilihan Prodi DP :</b>   |     |           |
| 1  | Apresiasi dan Kritik Seni      | 2   | C         |
| 2  | Desain Automotif               | 3   | C         |
|    |                                |     |           |
|    | <b>MK Pilihan Prodi lain :</b> |     |           |
| 3  | Game Animasi                   | 2   | C         |
| 4  | Komputer Grafis                | 3   | C         |
| 5  | Fotografi                      | 3   | C         |

| No | MATA KULIAH PILIHAN          | SKS | Nilai Min |
|----|------------------------------|-----|-----------|
|    | SEMESTER GENAP               |     |           |
|    | <b>MK Pilihan Prodi DP :</b> |     |           |
| 1  | Fashion dan Assesoris        | 3   | C         |
| 2  | Desain Keramik               | 2   | C         |



| Program<br>Studi | Ind. MK | Nr | Mata Kuliah Pilihan (Semester Gasal)        | SKS | Prasyarat | Prasyarat<br>Nilai Min | MK dalam Kurikulum Inggris           |
|------------------|---------|----|---------------------------------------------|-----|-----------|------------------------|--------------------------------------|
| Bacal            |         |    | <b>MK Pribadi Prodi (DP 2)</b>              |     |           |                        |                                      |
|                  | 1       | 1  | Desain dan Desain Komunikasi                | 3   | C         | DA                     | Automotive Design and Transportation |
|                  | 2       | 2  | Prinsip Industri (PPI)                      | 3   | B         | PPI                    | Principles of Industrial Engineering |
|                  |         |    | <b>MK Pribadi Prodi (Batas)</b>             |     |           |                        |                                      |
|                  | 3       | 1  | Dasar Animasi                               | 3   | C         | BAH                    | Animation for Games                  |
|                  | 4       | 2  | Komputer Grafik                             | 3   | C         | KOMPR                  | Computer Graphics                    |
|                  | 5       | 3  | Fotografi Desain                            | 3   | C         | FODDES                 | Photography for Design               |
|                  | 6       | 4  | Bahasa Inggris                              | 3   | C         | ENG                    | English                              |
|                  | 7       | 5  | Desain Media Interaktif                     | 3   | C         | DMII                   | Interactive Media Design             |
|                  | 8       | 6  | Aspek dan Kritik Seni                       | 3   | C         | ASCS                   | Art Appreciation and Critique        |
| Gasep            |         |    | <b>Mata Kuliah Pilihan (Semester Gasep)</b> |     |           |                        | <b>MK dalam Kurikulum Inggris</b>    |
|                  |         |    | <b>MK Pribadi Prodi (DP 1)</b>              |     |           |                        |                                      |
|                  | 1       | 1  | Desain dan Komunikasi                       | 3   | C         | DAKA                   | Fashion and Accessories              |
|                  | 2       | 2  | Dasar Desain                                | 3   | C         | DD                     | Crak Design                          |
|                  |         |    | <b>MK Pribadi Prodi (Batas)</b>             |     |           |                        |                                      |
|                  | 3       | 1  | Animasi Dasar                               | 3   | C         | ADAM                   | Introduction to Animation            |
|                  | 4       | 2  | Desain Aspek dan Karakter Game              | 3   | C         | DAGR                   | Game Character and Aspek Design      |

## **BAB 3 KEGIATAN PEMBELAJARAN MBKM**

### **3.1 Kebijakan MBKM Universitas**

Kebijakan universitas telah memfasilitasi kegiatan untuk mendukung program pemerintah terkait MBKM. Universitas Paramadina melalui SK Rektor nomor SK-002/REK/UPM/IX/2020, mendorong prodi untuk mengembangkan kegiatan MBKM. Demikian juga terhadap mahasiswa dimana kebijakan ini juga mencakup konversi nilai kegiatan MBKM yang diikuti mereka. Berdasarkan SK Rektor nomor SK-008/REK/UPM/IX/2021 tentang struktur kurikulum merdeka belajar program sarjana, ditentukan bahwa program MBKM yang difasilitasi oleh UPM adalah sebagai berikut:

- 1) Pertukaran pelajar
- 2) Magang/praktek kerja
- 3) Asistensi mengajar di satuan pendidikan
- 4) Penelitian/riset
- 5) Proyek kemanusiaan
- 6) Kegiatan wirausaha
- 7) Studi/proyek independen
- 8) Membangun desa/kuliah kerja nyata tematik

Pelaksanaan program MBKM dilakukan pada semester V, VI, dan VII. Syarat untuk pelaksanaan program tertulis secara detil pada Petunjuk Teknis Implementasi Program MBKM. Buku ini disusun sejalan dengan perumusan kebijakan Kampus MBKM Universitas.

### **3.2 Aturan, Mekanisme, SOP terkait MBKM**

Universitas sudah menyusun buku petunjuk Teknik MBKM sebagai salah satu bentuk pelaksanaan kebijakan MBKM yang tertuang dalam SK-005/REK/UPM/IX/2021 tentang Pengesahan Panduan dan Petunjuk Teknis Pelaksanaan Program MBKM. Keberadaan buku ini sebagai pedoman bagi civitas akademika dan akan memudahkan dalam mengikuti program MBKM. Petunjuk teknis ini mengatur pada semua program yaitu pertukaran pelajar, kegiatan magang, program asisten mengajar, program penelitian, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi independen, dan program membangun desa KKN Tematik. Deskripsi teknis pada setiap program meliputi ketentuan perguruan tinggi termasuk persyaratan, ketentuan umum dan persyaratan peserta, ketentuan umum dan persyaratan dosen, ketentuan umum dan persyaratan mentor, ketentuan person in charge perguruan tinggi, persiapan dan pelaksanaan program.

### Alur Kegiatan Program MBKM

