|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 | |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : 1 Juli 2015 |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Urban Toy Design | Kode MK | :DPI409 |
| Program Studi | :Desain Produk | Penyusun | :Ismail Alif Siregar |
| Sks | :3 | Kelompok Mata Kuliah | : |

1. Deskripsi Singkat

Kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman mengenai Urban Toy Design, meliputi: struktur dan konstruksi, peralatan mekanik, rangkaian dan prinsip Toy Design. Dalam kuliah ini dikaji beberapa kasus produk inovatif yang menggunakan prinsip-prinsip rekayasa, baik yang masih merupakan produk eksperimental maupun yang sudah dikomersialisasi.

1. Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat memahami, menerapkan dan merancang Urban Toy yang meliputi struktur dan konstruksi, desain, Mock Up untuk diaplikasikan dan diterapkan pada sebuah produk sehingga dapat berfungsi sesuai dengan peruntukannya.

1. Komponen Penilaian
2. Ide dan gagasan dalam membuat Urban Toy Desain yang meliputi struktur dan konstruksi, peralatan mekanik, rangkaian dan prinsip Toy Desain
3. Proses dan hasil rancangan rekayasa produk dalam bentuk model 3D
4. Kesesuain fungsi dan operasional hasil rancangan toy desain
5. Kriteria Penilaian
6. Menghasilkan Ide rancangan Urban Toy Desain (30%)
7. Kompleksitas rancangan Urban Toy Desain (50%)
8. Rancangan Urban Toy Desain dapat direalisasikan (70%)
9. Rancangan Urban Toy Desain dapat berfungsi penuh (100%)
10. Daftar Referensi
11. Cornish, E.H. 1987. Materials and the Designer. Cambridge University Press.
12. Flurscheim, Charles H. (ed.). 1983. Industrial Design in Engineering, A Marriage of Technique. The Design Council.
13. Greenwood, Douglas. 1985. Mechanical Detail for Product Design. Mc Graw-Hill ltd.
14. <http://www.figurerealm.com/viewcustomtutorial.php?id=5>
15. <http://www.oafe.net/articulation/terms.php>
16. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian**  **(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui prinsip dasar-dasar Urban Toy Desain. | Dasar Urban Toy Desain | Ceramah dan diskusi | Identifikasi ide Urban Toy Desain | 20% | KKNI-6 |
| 2 | Mahasiswa mampu membuat rancangan produk Urban Toy Desain sederhana. | Dasar pembuatan Urban Toy Desain | Ceramah, diskusi dan praktek | Menghasilkan mood board Urban Toy Desain |  | KKNI-6 |
| 3 | Mahasiswa mampu mengorganisir mood board Urban Toy Desain | Dasar pembuatan mood board & mengorganisir Urban Toy Desain | Ceramah, diskusi dan praktek | Menghasilkan mood board yang sudah terorganisir | 30% | KKNI-6 |
| 5-7 | Mahasiswa mampu membuat sketsa kasar dan modifikasi sketsa kasar Urban Toy Desain | Pengenalan sistem sketsa kasar, thumb nail drawing | Ceramah, diskusi dan praktek | Menghasilkan rough sketch | 20% | KKNI-6 |
| 8-10 | Mahasiswa mampu membuat model/mockup/prototype Urban Toy Desain | Pengenalan siliko, resin, tools dasar | Ceramah dan praktek | Menghasilkan model mockup/prototype |  | KKNI-6 |
| 11-14 | Mahasiswa mampu membuat dan memperbanyak/reproduksi desain Urban Toy dalam skala 1:1 | Sistem assembly, pembuatan model/mockup/prototype | Ceramah dan praktek | Menghasilkan model/mockup/prototype skala 1:1 Urban Toy | 30% | KKNI-6 |

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Urban Toy Desain | Kode MK | : DPI409 |
| Minggu ke | :2-7 | Tugas ke | :1 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa mampu melakukan identifikasi ide dan pengelompokan mood board untuk membuat sketsa kasar Urban Toy Desain |
| Uraian Tugas: | 1. Obyek   Desain layout mood board pada PPT atau kertas A3 berdasarkan dari pengelompokan gambar/ide untuk menghasilkan moodboard Urban Toy Desain. |
|  | 1. Yang Harus Dikerjakan dan Batasan-Batasan   Memilih dan menetapkan jenis gambar, membuat layout gambar, menerapkannya di moodboard dan menggambar tersebut di kertas A3 atau menggunakan PPT |
|  | 1. Metode/Cara Kerja/Acuan yang Digunakan   Praktek dan eksperimen |
|  | 1. Dekripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan   Menghasilkan mood board produk gambar yang terpampang di kertas A3 atau di PPT |
| Kriteria Penilaian: | 1. Menghasilkan Ide rancangan Urban Toy Desain (15%) 2. Kompleksitas mood board Urban Toy Desain (15%) 3. Rancangan Urban Toy Desain dapat direalisasikan (20%) 4. Rancangan mood board Urban Toy Desain dapat berfungsi penuh (50%) |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| Gagal | 0 | Mood board Urban Toy Desain tidak selesai 100% |
| Kurang | 50 | Mood board Urban Toy Desain selesai dibuat 100% |
| Cukup | 70 | Mood board Urban Toy Desain selesai dibuat dan menampilkan alternative desain <100% |
| Baik | 100 | mood board Urban Toy Desain, alternative desain dan prototype dapat direalisasikan dan dikerjakan secara presisi, estetik dan berfungsi 100% |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 25 Januari 2015, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2015/2016 dan seterusnya. RPSini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan | Ismail Alif Siregar  Dosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan | Hari Nugraha  Ketua Prodi |  |  |
| 1. Persetujuan | Nama  Kepala BAP-PMP |  |  |
| 1. Penetapan | Nama  Direktur Pendidikan, Pembelajaran dan Kemahasiswaan |  |  |
| 1. Pengendalian | Rini Pramono, M.Si.  Staff Senior BAP-PMP / Document Controller |  |  |