|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | | Tanggal | | : 10/1/18 |
| Mata Kuliah | : Urban Craft Design | | Kode MK | | : PRD 503 |
| Rumpun MK | : Mata Kuliah Kota | | Semester | | : 5 |
| Dosen Pengampu | : Donna Angelina M.A. | | Bobot (sks) | | : 3 sks |
| Dosen Pengampu | | Kaprodi | | Dekan | |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** | | |
| S9  P3 | Mahasiswa dapat mengerti korelasi bidang ilmu desain dan kriya.  Mahasiswa mampu membuat produk berbasis muatan lokal yang memiliki nilai komersil dan paham akan proses pengerjaan produk dengan menggunakan material kriya. | |
| **CP-MK** | | |
| M1  M2 | Mahasiswa memahami aspek muatan lokal yang diaplikasikan ke dalam sebuah produk.  Mahasiswa mampu membuat konsep dengan aspek muatan lokal ke dalam sebuah produk.  Mahasiswa mengetahui jenis-jenis material kriya dan pengolahannya.  Mahasiswa mampu mengeksplorasi beberapa material kriya.  Mahasiswa dapat memproduksi suatu produk dengan metode metodologi desain. | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat mengetahui secara garis besar korelasi keilmuan bidang kriya dengan ilmu desain produk sehingga dapat melahirkan konsep baru menjadi produk berbasis budaya lokal. Selain itu mahasiswa juga akan mengetahui beberapa jenis karakter material dari sebuah daerah untuk dapat dianalisa dan diolah menjadi produk. | | |
| **Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Pengetahuan tentang ilmu kriya 2. Studi dan analisa budaya lokal di sebuah lingkungan. 3. Studi material & pengolahan 4. Perealisasian konsep produk. 5. Kesimpulan dan hasil akhir. | | |
| **Pustaka** | **Utama** | | |
| 1. Makna Desain Modern - Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an). Publisher: Jalasutra. 2008. Penulis: Dormer, Peter. ISBN: 602-8252-08-5. 2. By Hand – The use of Craft in Contemporary Art. Publisher: Princeton Architectural Press. 2007. Penulis: Hung, Shu; Magliaro, Joseph. ISBN-13: 978-1-56898-610-4. 3. Ornamen Nusantara – kajian Khusus tentang ornament Indonesia. Publisher: Dahara Prize, 2009. Penulis: Sunaryo, Aryo M.Pd. Seni. ISBN: 979-501-604-4. | | |
| **Pendukung** | | |
| 1. Deconstructing Product Design: Exploring The Form, Function, Usability, Sustainability, and Commercial Success of 100 Amazing Products. Publisher: RockPort. 2009.  Penulis: . Lidwell, William; Manacsa, Gerry. ISBN-13: 978-1-59253-345-9 2. Process 50 Product Designs From Concept To Manufacture (second editon). Hudson, Jennifer; Publisher: Laurence King Publishing Ltd.. 2011. ISBN 978-1-85669-725-5. 3. Emotional Design : Why We Love (or Hate) Everyday Things, Norman, Donal A. Publisher: Basic Books. 2004.ISBN-13: 978-0-465-05135-9. | | |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | | **Perangkat Keras:** |
| - | | LCD Projector, Peralatan Workshop Metal & Kayu. |
| **Team Teaching** | Donna Angelina, MA. | | |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | Desain Produk 1, Workshop Kayu, Material Produk dan Prinsip Rekayasa | | |

| **RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu ke-** | **Sub CP-MK**  **(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)** | **Indikator** | **Kriteria & Bentuk Penilaian** | **Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)** | **Materi Pembelajaran (Pustaka)** | **Bobot Penilaian (%)** |
| ***(1)*** | ***(2)*** | ***(3)*** | ***(4)*** | ***(5)*** | ***(6)*** | ***(7)*** |
| 1 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui keilmuan kriya | Melakukan klasifikasi jenis seni berdasarkan visualnya | Memaparkan hasil klasifikasi | Ceramah, diskusi, studi kasus | Kajian ilmu seni dan kriya secara global |  |
| 2 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui korelasi keilmuan desain dan kriya di Indonesia | Melakukan klasifikasi industry kreatif berdasarkan visual dan nilai komersilnya | Memaparkan hasil klasifikasi | Ceramah, diskusi, studi kasus | Kajian industri kreatif & kajian desain komersil. | **10** |
| 3 | Mengenal dan memahami pengolahan material kriya | Mengetahui dan membedakan gaya seni lukis, grafis, dan new media art | Memaparkan contoh-contoh gaya seni lukis, grafis, dan new media art | Ceramah, diskusi dan praktek | Kajian proses pengolahan material sampai menjadi produk |  |
| 4 | Mahasiswa mampu menjelaskan warna dan komposisi bentuk modular | Mengetahui psikologi warna dan komposisi bentuk-bentuk modular | Memaparkan hasil komposisi bentuk modular dan penerapan warna yang harmonis | Diskusi dan praktek | Kajian dari warna, jenis-jenis komposisi bentuk dan tekstur. | **10** |
| 5-7 | Mengenal dan memahami karakter dari berbagai jenis tekstur dan pewarnaan yang diaplikasikan ke material | Dapat menerapkan hasil komposisi warna, tekstur & bentuk modular ke sebuah produk. | Menghasilkan suatu komposisi bentuk modular yang sederhana | Ceramah, diskusi dan praktek | Teknik manual dan pengolahan material |  |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Hasil Percobaan dan Karya-nya.** | | | | | |
| 9-10 | Mampu menjelaskan dan mengetahui tentang proses kreatif dari sebuah brand yang bergerak di industry kreatif | Melakukan klasifikasi industry kreatif berdasarkan proses kreatifnya. | Menghasilkan tulisan dari hasil analisa sebuah brand home décor atau produk kreatif | Ceramah, diskusi dan praktek | Desain Postmodern dan kontemporer |  |
| 11-12 | Mampu memutuskan dan membuat produk dari konsep yang sudah direncanakan | Penyusunan perencanaan konsep kreatif secara kelompok. | Dapat memaparkan hasil perencanaan konsep secara verbal dengan analisa yang tajam | Ceramah, diskusi dan praktek | Proses membuat konsep desain | **10** |
| 13-14 | Mahasiswa mampu membuat karya dengan ide yang telah dipaparkan sebelumnya | Penyusunan metodologi desain dan pemaparan proses produksi | Menghasilkan metodologi desain dan proses produksi yang sesuai dengan konsep | Ceramah, diskusi dan praktek | Pengenalan bahan dan material serta pemahaman teknis pembuatan. |  |
| 15 | Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil karyanya secara individu. | Proses produksi (FINAL) | Hasil karya 100% selesai. Keselarasan konseo dan hasil akhir. | Diskusi & Presentasi | Teknik presentasi (verbal dan materi presentasi) | **20** |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa** | | | | | |

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | Urban Craft Design | | | | | |
| Kode MK | PRD 503 | | sks: | 3 | Semester: | Genap - 2018/2019 |
| Dosen Pengampu | Donna Angelina, MA | | | | | |
| **BENTUK TUGAS** | | | | | | |
| Final Project | | | | | | |
| **JUDUL TUGAS** | | | | | | |
| Urban Craft Design - Final Project: Merancang produk dekoratif berkonsep dengan menggunakan metodologi desain dan proses kreatif. | | | | | | |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** | | | | | | |
| Mahasiswa mampu merancang suatu kriya yang sederhana, merealisasikan idenya dan mempresentasikannya (C6, A2, P2) | | | | | | |
| **DESKRIPSI TUGAS** | | | | | | |
| Buat suatu rancangan produk kriya berupa produk dekoratif, memiliki nilai komersil dengan ketentuan: konsep produk, ide kreatif, realisasi produknya, proses produksi, gambar presentasi, prototype, presentasi dan foto produk. | | | | | | |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** | | | | | | |
| 1. Pencarian Data / Survey 2. Proposal ide 3. Penyusunan Konsep 4. Sketsa ide 5. Ide final 6. Gambar presentasi 7. Bentuk dasar prototype 8. Presentasi rencana prototype 9. Produksi prototype 10. Penulisan proses produksi 11. Foto produk final 12. Pameran Karya produk Urban Craft | | | | | | |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** | | | | | | |
| 1. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif dalam sebuah metodologi desain dan proses produksi. 2. Bentuk luaran: 3. Produk akhir (Prototype) dengan ketentuan 1:1 4. Konsep, tema & proses produksi : presentasi format PPT dikumpulkan dengan format \*ppt dengan nama file; DP4-NIM-Nama mahasiswa.ppt. 5. Foto Produk Akhir : sebagai materi promo (produk-lingkungan) 6. Gambar Kerja : presentasi | | | | | | |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** | | | | | | |
| 1. Keaktifan berdiskusi (20%) 2. Tugas, Presentasi dan Quiz (40%) 3. Proses dan hasil karya (40%) | | | | | | |
| **JADWAL PELAKSANAAN** | | | | | | |
| Pencarian Data | | 11 Feb – 30 April 2019 | | | | |
| Menyusun Konsep, Tema dan Model/Prototype produk akhir | | 11 Feb – 10 Mei 2019 | | | | |
| Presentasi Final produk Urban Craft | | 20 Mei 2019 | | | | |
| Pameran Karya produk DP4 (UAS) | | 20 Mei – 24 Mei 2019 | | | | |
| **LAIN-LAIN** | | | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 100% dari 100% penilaian mata kuliah ini.  Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri | | | | | | |
| **DAFTAR RUJUKAN** | | | | | | |
| Deconstructing Product Design: Exploring The Form, Function, Usability, Sustainability, and Commercial Success of 100 Amazing Products. Publisher: RockPort. 2009.  Penulis: . Lidwell, William; Manacsa, Gerry. ISBN-13: 978-1-59253-345-9 | | | | | | |