|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : R1 | | Tanggal | | : 15/5/19 |
| Mata Kuliah | : Urban Craft Design | | Kode MK | | : PRD 503 |
| Rumpun MK | : MKP | | Semester | | : 6 |
| Dosen Pengampu | : Donna Angelina M.A. | | Bobot (sks) | | : 3 sks |
| Dosen Pengampu  (Donna Angelina) | | Kaprodi  (Fitorio B. Leksono) | | Dekan  (Resdiansyah) | |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)** | | |
| I.A.2  I.B.4  I.D.1  I.D.3  I.F.1  I.F.4  II.B.1  II.C.1  III.A.2  III.D.1  V.A.1  V.A.2  V.B.1  V.B.2  V.C.1 | Mampu menggunakan berbagai sumber informasi.  Mampu membangun motivasi yang kuat untuk mencapai hasil terbaik.  Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital.  Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki ketrampilan memimpin (leadership), mampu bekerja dalam tim.  Mampu menguasai konsep tentang pengembangan lingkungan yang berkelanjutan khususnya di wilayah urban.  Mampu terlibat dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya di wilayah urban.  Mampu menerapkan prinsip dan tahapan proses produksi skala kecil dalam proses pembuatan karya desain.  Mampu membuat mock-up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain.  Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan.  Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain.  Mampu memahami dan berempati kepada pengguna.  Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada.  Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses brainstorming atau *mind-mapping*.  Mampu mengevaluasi dan mengeleminasi setiap ide yang ada berdasarkan berbagai pertimbangan dan batasan sehingga terpilih ide pemecahan masalah yang paling efektif dan efisien.  Mampu mewujudkan ide tersebut dalam sebuah media simulasi berupa model, mock-up, atau prototip. | |
| **CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)** | | |
| BK2  BK7  BK10  BK12  BK14  BK17  BK21  BK23  BK25  BK28  BK37  BK38  BK40  BK41  BK42 | Literasi informasi (peran & penguasaan sumber informasi).  Motivasi hidup.  Analisis data & informasi.  Kerjasama tim.  Urban ecology (ecology development view).  Urban ecology (kesejahteraan masyarakat urban).  Prinsip produksi skala kecil.  Teknik dasar dan proses prototyping.  Riset sosial budaya (urban).  Perilaku pengguna dan factor-faktor social dan kultural.  Studi empati.  Analisa masalah.  Teknik brainstorming.  Teknik pemilihan ide.  Teknik pembuatan model dan mock-up. | |
| **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 baru. Di mata kuliah ini mahasiswa diharapkan untuk mampu bereksplorasi dengan berbagai macam material yang telah ditentukan sebelumnya. Mampu untuk dapat mengambil keputusan dalam hal mengeksekusi konsep desain, serta mampu untuk dapat bekerjasama dalam tim dan mempresentasikannya di pameran akhir. Melalui mata kuliah ini, setidaknya mahasiswa sudah mempunya modal kreatifitas untuk dapat dikembangkan menjadi industry usaha kecil. | | |
| **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 | **1** |
| 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. | **1** |
| 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 | 1 |
| 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. | **2** |
| 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 | 5 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Hasil Percobaan dan Karya-nya. 30** | | | | | |
| 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 | 2 |
| 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 | **2** |
| 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. | 6 |
| 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) | **10** |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa 40** | | | | | |

| **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 | | | | | | |