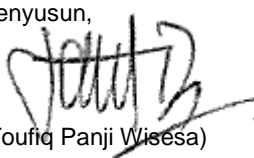




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

Issue/Revisi	: -	Tanggal	: 17 Juni 2019
Mata Kuliah	: Studio Interior & Homeware	Kode MK	: PRO 203
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 3 (semester)
Dosen Penyusun	: Toufiq Panji Wisesa	Bobot (sks)	: 6 (besar sks)
Penyusun,		Kaprodi	
(Toufiq Panji Wisesa)		(Fitorio B. Leksono)	Dekan
			
			(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)																					
	<table border="1"> <tr> <td>I.A.2 I.A.3</td> <td>Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial</td> </tr> <tr> <td>I.C.2</td> <td>Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik</td> </tr> <tr> <td>I.D.1 I.D.2</td> <td>Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital</td> </tr> <tr> <td>I.E.1</td> <td>Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat</td> </tr> <tr> <td>III.D.1 V.A.1</td> <td>Mampu memahami dan berempati kepada pengguna Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah</td> </tr> </table>	I.A.2 I.A.3	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial	I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik	I.D.1 I.D.2	Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital	I.E.1	Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat	III.D.1 V.A.1	Mampu memahami dan berempati kepada pengguna Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah											
	I.A.2 I.A.3	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial																				
	I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik																				
I.D.1 I.D.2	Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital																					
I.E.1	Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat																					
III.D.1 V.A.1	Mampu memahami dan berempati kepada pengguna Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah																					
CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)																						
<table border="1"> <tr> <td>I.A.2 I.A.3</td> <td>Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial</td> </tr> <tr> <td>I.C.2</td> <td>Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik</td> </tr> <tr> <td>I.D.1 I.D.2</td> <td>Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital</td> </tr> <tr> <td>I.E.1</td> <td>Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat</td> </tr> <tr> <td>III.A.1</td> <td>Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan</td> </tr> <tr> <td>III.A.2</td> <td>Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan</td> </tr> <tr> <td>III.D.2</td> <td>Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.3</td> <td>Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.1</td> <td>Mampu memahami dan berempati kepada pengguna</td> </tr> <tr> <td>V.A.1 V.A.2</td> <td>Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah</td> </tr> <tr> <td>V.A.1 V.B.1</td> <td>Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses <i>brainstorming</i> atau <i>mind mapping</i></td> </tr> </table>	I.A.2 I.A.3	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial	I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik	I.D.1 I.D.2	Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital	I.E.1	Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat	III.A.1	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan	III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan	III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain	III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain	III.D.1	Mampu memahami dan berempati kepada pengguna	V.A.1 V.A.2	Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah	V.A.1 V.B.1	Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses <i>brainstorming</i> atau <i>mind mapping</i>
I.A.2 I.A.3	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi Mampu menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial																					
I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan yang terbaik																					
I.D.1 I.D.2	Mampu membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data di dunia digital																					
I.E.1	Mampu memahami aplikasi teknologi Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat																					
III.A.1	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan																					
III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan																					
III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain																					
III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna karya desain																					
III.D.1	Mampu memahami dan berempati kepada pengguna																					
V.A.1 V.A.2	Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah																					
V.A.1 V.B.1	Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses <i>brainstorming</i> atau <i>mind mapping</i>																					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberi pemahaman mengenai prinsip bentuk tiga dimensi dan hubungannya dengan keilmuan semantika produk. Selain pemahaman akan prinsip bentuk dan fungsi dasar, Mahasiswa juga akan paham dalam membuat konsep dan membuat produk keramik perangkat rumah tangga melalui teknik produksi yang tepat. Pemahaman mengenai material keramik menjadi fokus utama yang akan mahasiswa dapatkan, dimana setiap tahapan pembentukan sampai pembakaran akan dilalui sebagai rangkaian proses produksi. Hasil dari produk akan dipresentasikan dan layak pakai untuk digunakan.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semantika Produk 2. Prinsip dan unsur Rupa Dasar 3D 3. Pengetahuan material keramik 4. Teknik Produksi Keramik 5. Teknik Pembakaran Keramik 6. Teknik Penggalisiran Keramik
Pustaka	Utama
	Jone Rada, Pravoslav. 1989. Ceramic Techniques. London : Hamlyn Publishing Group. Thomas, Gwilym. 1982. Step By Step Guide To Pottery. London : Hamlyn Publishing Group.
	Pendukung
	Tahkokallio, Paivi (ed.). 1995. Design-Pleasure or Responsibility? The University of Art and Design-Helsinki (UIAH) Press
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	Perangkat Keras: LCD Projector Alat dan fasilitas produksi Keramik
Team Teaching
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	Rupa Dasar 2D, Rupa Dasar 3D, Gambar Bentuk, Gambar Konstruktif

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

RENCANA 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 prinsip dasar wujud 3 dimensi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan unsur dan prinsip bentuk, ruang dan makna Penguasaan terhadap karakter benda tiga dimensi 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus di sekitar Kualitas sketsa dan ketepatan bentuk 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100)</p> <p>Tugas 2: Sketsa bentuk 2D: (3x100)</p>	Prinsip dasar desain dan semantika produk	10
2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami karakter material tanah liat dan keramik Mahasiswa mampu membuat bentuk sederhana dari material keramik 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan sifat material Ketepatan menjelaskan proses pembuatan benda dengan Teknik yang digunakan Ketepatan menjelaskan Teknik dasar pembuatan keramik 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus di sekitar Praktika 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100)</p> <p>Tugas 2: Eksperimen bentuk 3D: (3x100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dasar material keramik Klasifikasi jenis tanah dan suhu bakar Pengetahuan keramik desain 	10
3,4,5	Mahasiswa mengimplementasikan <i>handbuilt</i> dalam keramik mampu teknik	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan sifat material Ketepatan menjelaskan proses pembuatan benda dengan Teknik <i>slab coling dan pinchin</i>. Ketepatan menjelaskan Teknik dasar pembuatan keramik 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran <p>Praktika</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)]</p> <p>Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100)</p> <p>Tugas 2: Eksperimen bentuk 3D: (3x100)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan jenis-jenis Teknik <i>handbuilt</i> Klasifikasi jenis tanah dan suhu bakar Pengetahuan keramik desain 	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

RENCANA 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)
6	Mahasiswa mampu mengembangkan teknik handbuilt dengan bentuk yang lebih kompleks	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menggabungkan 2 teknik atau lebih Ketepatan menjelaskan proses pembuatan benda dengan Teknik yang digunakan 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran Demo dan Praktika	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100) Tugas 2: Perwujudan bentuk 3D: (3x100)	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan jenis-jenis Teknik handbuilt Klasifikasi jenis tanah dan suhu bakar Pengetahuan keramik desain 	10
7	Mahasiswa mampu membakar benda sampai menjadi keramik	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan cara menggunakan tungku gas Ketepatan cara membakar biscuit dan glasir 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif berpartisipasi dalam proses pembakaran Demo dan Praktika	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus dan praktika (5x 100)	<ul style="list-style-type: none"> Teknik pembakaran keramik Teknik pengglasiran keramik 	10
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan presentasi sketsa produk 2D dan hasil pembakaran					
9,10	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis produk keramik dalam perangkat rumah tangga Mahasiswa mampu membuat desain baru berdasarkan ide dan sketsa 2D 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan produk keramik rumah tangga beserta Teknik yang digunakan Penguasaan terhadap karakter benda tiga dimensi 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif diskusi dan Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari studi kasus di sekitar Kualitas sketsa dan ketepatan bentuk 	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100) Tugas 2: Sketsa desain 2D: (3x100)	<ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar desain Semantika produk Gambar bentuk dan sketsa 	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

RENCANA 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)
11,12	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teknik <i>putar</i> keramik	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan sifat Teknik dan alat yang digunakan Ketepatan melakukan proses teknik putar dengan tahapan <i>Centering Pulling Forming dan Trimming</i> 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran Demo dan Praktika	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (3x 100) Tugas 2: Eksperimen bentuk 3D: (3x100)	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan teknik putar keramik Pengetahuan keramik desain 	20
13,14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teknik <i>cetak</i> keramik	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan sifat Teknik dan alat yang digunakan Ketepatan melakukan proses cetak tekan dan <i>Slip casting</i> 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan ketentuan jumlah dan ukuran Demo dan Praktika	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100) Tugas 2: Eksperimen bentuk 3D: (3x100)	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan teknik putar cetak dalam keramik Pengetahuan keramik desain dan <i>mass product</i> 	20
15	Mahasiswa mampu membuat produk perangkat rumah tangga dengan menggunakan Teknik yang telah dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan memilih atau menggabungkan teknik Ketepatan menjelaskan proses pembuatan benda dengan Teknik yang digunakan 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Aktif berkarya membuat benda sesuai dengan 	Kuliah dan Diskusi [TM: 2 (1x100)] Tugas : studi kasus observasi benda 2D dan 3D (2x 100)	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan jenis-jenis Teknik pembuatan produk dalam keramik Pengetahuan keramik desain 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 203 STUDIO INTERIOR & HOMEWARE)

RENCANA 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)
		<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan aspek estetika dan fungsi yang diterapkan 	ketentuan jumlah dan ukuran	Tugas 2: Eksperimen bentuk 3D: (3x100)		
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					