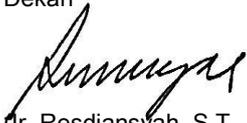


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 17 Juni 2019
Mata Kuliah	: Social Design Studio	Kode MK	: PRO 212
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Pandu Purwandaru, S.Ds, M.Ds., Ph.D.	Bobot (sks)	: 6 sks
Penyusun, a/n.  (Pandur Purwandaru)	Kaprodi  (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.1</td> <td>Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup</td> </tr> <tr> <td>I.A.2</td> <td>Mampu menggunakan berbagai sumber informasi</td> </tr> <tr> <td>I.A.3</td> <td>Mampu menyeimbangkan prinsip : sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial</td> </tr> <tr> <td>I.B.1</td> <td>Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan, dan perbuatan</td> </tr> <tr> <td>I.C.2</td> <td>Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan terbaik</td> </tr> <tr> <td>I.D.3</td> <td>Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki keterampilan memimpin, dan mampu bekerja dalam tim</td> </tr> <tr> <td>I.E.1</td> <td>Mampu berpikir kritis, sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan tepat</td> </tr> <tr> <td>I.F.1</td> <td>Mampu menguasai konsep tentang pengembangan wilayah urban yang berkelanjutan</td> </tr> <tr> <td>I.F.2</td> <td>Mampu terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan</td> </tr> </table>	I.A.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup	I.A.2	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi	I.A.3	Mampu menyeimbangkan prinsip : sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial	I.B.1	Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan, dan perbuatan	I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan terbaik	I.D.3	Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki keterampilan memimpin, dan mampu bekerja dalam tim	I.E.1	Mampu berpikir kritis, sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan tepat	I.F.1	Mampu menguasai konsep tentang pengembangan wilayah urban yang berkelanjutan	I.F.2	Mampu terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan								
	I.A.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup																									
I.A.2	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi																										
I.A.3	Mampu menyeimbangkan prinsip : sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial																										
I.B.1	Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan, dan perbuatan																										
I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan terbaik																										
I.D.3	Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki keterampilan memimpin, dan mampu bekerja dalam tim																										
I.E.1	Mampu berpikir kritis, sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan tepat																										
I.F.1	Mampu menguasai konsep tentang pengembangan wilayah urban yang berkelanjutan																										
I.F.2	Mampu terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan																										
CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)																											
	<table border="1"> <tr> <td>II.A.3</td> <td>Mampu menerapkan teknik finishing dan pengaplikasian warna pada material</td> </tr> <tr> <td>II.C.1</td> <td>Mampu membuat mock up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain</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.B.1</td> <td>Mampu menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri dalam karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.1</td> <td>Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.2</td> <td>Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna desain</td> </tr> <tr> <td>III.D.3</td> <td>Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna desain</td> </tr> <tr> <td>IV.B.1</td> <td>Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika</td> </tr> <tr> <td>IV.C.1</td> <td>Mampu menerapkan teknik dasar gambar perspektif, anatomi, dan lainnya</td> </tr> <tr> <td>IV.D.1</td> <td>Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual</td> </tr> <tr> <td>IV.D.2</td> <td>Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja</td> </tr> <tr> <td>IV.E.1</td> <td>Mampu menerapkan teknik gambar digital dan proses rapid prototyping</td> </tr> </table>	II.A.3	Mampu menerapkan teknik finishing dan pengaplikasian warna pada material	II.C.1	Mampu membuat mock up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain	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.B.1	Mampu menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri dalam karya desain	III.D.1	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain	III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna desain	III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna desain	IV.B.1	Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika	IV.C.1	Mampu menerapkan teknik dasar gambar perspektif, anatomi, dan lainnya	IV.D.1	Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual	IV.D.2	Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja	IV.E.1	Mampu menerapkan teknik gambar digital dan proses rapid prototyping
II.A.3	Mampu menerapkan teknik finishing dan pengaplikasian warna pada material																										
II.C.1	Mampu membuat mock up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain																										
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.B.1	Mampu menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri dalam karya desain																										
III.D.1	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain																										
III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna desain																										
III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna desain																										
IV.B.1	Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika																										
IV.C.1	Mampu menerapkan teknik dasar gambar perspektif, anatomi, dan lainnya																										
IV.D.1	Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual																										
IV.D.2	Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja																										
IV.E.1	Mampu menerapkan teknik gambar digital dan proses rapid prototyping																										

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>V.A.1 Mampu memahami dan berempati pada pengguna</p> <p>V.A.2 Mampu menganalisa masalah berdasarkan data</p> <p>V.A.3 Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah</p> <p>V.B.1 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah melalui proses brainstorming dan mindmapping</p> <p>V.B.2 Mampu mengevaluasi dan mengeliminasi ide berdasarkan pertimbangan dan batasan, sehingga terpilih ide yang efektif dan efisien</p> <p>V.C.1 Mampu mewujudkan ide dalam sebuah media simulasi berupa model, mock up atau prototype</p> <p>V.C.2 Mampu melakukan uji evaluasi atau media simulasi dan melakukan perbaikan yang berkelanjutan</p>
Deskripsi Singkat MK	<p>Sosial budaya merupakan isu global ditengah modernisasi saat ini dan menjadi perhatian internasional dalam preservasi dan pengembangannya. Dalam lini ini variabel dari aplikasi keilmuan desain produk tidak hanya mendesain sesuatu yang <i>tangible</i>, tetapi juga <i>intangibile</i>. Oleh karena itu, hal ini menjadi tantangan bagi desainer untuk mengembangkan tidak hanya objek artefak, tetapi juga komunitas. Melalui mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai relasi desain produk dengan dunia sosial budaya. Dalam penyelenggaraannya mahasiswa akan dibawa kesuatu lokasi komunitas untuk memahami kondisi sosial budaya, memahaminya, lalu memberikan solusi pengembangan desain di dalam komunitas tersebut. Dalam perkuliahan <i>sociocultural design</i>, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman serta metode dalam melakukan pendekatan kepada masyarakat, melihat potensi alam, budaya, serta manusia, serta mengembangkan <i>sustainable community</i> melalui potensi tersebut.</p>
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori warna 2. Teknik dasar dan proses prototyping 3. Riset sosial budaya (pedesaan) 4. Riset sosial budaya (urban) 5. Prinsip dasar ergonomi 6. Perilaku pengguna dan faktor-faktor sosial dan kultural 7. Emotional design 8. Teori dasar estetika 9. Teknik dasar gambar 10. Teknik dasar gambar sketsa 11. Teknik dasar gambar produksi 12. Permodelan digital 13. Studi empati 14. Analisa masalah 15. Teknik pengelompokan dan prioritas masalah 16. Teknik brainstorming 17. Teknik pemilah ide 18. Teknik pembuatan model dan mockup 19. Teknik evaluasi
Pustaka	<p>Utama</p> <p>Suzuki N., Miyazaki K. (2008). Flowering of the Total Person : A Practical Design Philosophy for Indigenous-Led Regional Development. <i>Bulletin of JSSD Vol.55 No.11</i>, 37-46</p> <p>Chang W.C., Ueda A., Miyazaki K. (2003). The Regional Development and the Creation of Local Identity in the Tafalong Community, Taiwan: A Study on Tourism Design. <i>6th Asia Design International Conference</i>, Tokyo, Japan.</p>
	<p>Pendukung</p> <p>Purwandaru P., Wiyancoko D., Ueda A. (2017). The Development of Rice Straw Artefacts Through Workshop in Klaten Regency of Central Java. <i>Bulletin of JSSD Vol.1 No.2</i>, 61-70.</p>



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
		LCD Projector
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	Studio Interior dan Homeware	
Bobot Penilaian	Absensi	10%
	UAS	40%
	UTS	20%
	Tugas	30%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

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	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami peraturan perkuliahan, penilaian serta garis besar konten perkuliahan Mahasiswa memahami secara mendasar mengenai budaya dan sosial serta hubungannya dengan desain 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman mengenai konteks budaya dan sosial masyarakat Penguasaan metode analisa budaya dan sosial di suatu komunitas Pemahaman terhadap contoh-contoh solusi desain berkaitan dengan konteks sosial dan budaya 	<p>Kriteria: Pemahaman dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari contoh pengembangan desain berbasis sosial budaya 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]</p> <p>Tugas 1: studi kasus wilayah yang melakukan solusi desain berkaitan dengan sosial budaya (3x 50)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan komunitas : Sebuah pengantar Pengantar <i>Flowering the Total Person</i> Metode pengembangan komunitas berbasis budaya 	-
2,3	Mahasiswa memahami secara langsung kondisi sosiokultural di suatu komunitas terpilih, melalui proses survei langsung, wawancara, rekonstruksi dan berbagai metode analisa lainnya	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menganalisa problem sosial masyarakat di komunitas Ketepatan dalam menganalisa potensi budaya di lapangan Penguasaan dalam pendekatan terhadap masyarakat lokal 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas Presentasi kelompok chap 1 	<p>Kuliah Lapangan dan Diskusi [TM: 6x50]</p> <p>Tugas 2: Presentasi perumusan kondisi sosial budaya masyarakat (6x50)</p>	<p>Metode analisa data temuan</p> <p>Pengklasifikasian data temuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Metode pendekatan survey ke masyarakat Metode pengumpulan data lapangan 	5
4,5	Mahasiswa mampu merumuskan data temuan yang ditemuinya dilapangan menjadi sebuah konklusi yang komprehensif untuk dilanjutkan ke tahap desain	<p>Ketepatan merumuskan problem dan peluang dari komunitas hasil survei</p> <p>Ketepatan dalam merumuskan solusi desain</p> <p>Pemahaman proses brainstorming antar mahasiswa</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Pemahaman</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (4x50)]</p> <p>Tugas 3: Brainstorming dan perumusan problem dari lokasi komunitas (9x 50)</p>	<p>Metode perumusan data</p> <p>Proses brainstorming dalam formulasi ide</p> <p>Metode presentasi data temuan</p>	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

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"> Presentasi kelompok chap 2 			
6,7	Mahasiswa mampu memberikan alternatif solusi pengembangan atau pemecahan masalah sosiokultural melalui rumusan data yang sudah di analisa pada proses sebelumnya melalui sketsa beserta kelengkapan konsepnya	<p>Pemahaman dalam merumuskan masalah menjadi solusi desain</p> <p>Ketepatan dalam memutuskan solusi desain berkaitan dengan sosial budaya di komunitas</p> <p>Penguasaan dalam memvisualisasikan ide</p> <p>Penguasaan dalam menjabarkan analisa aspek desain</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas <ul style="list-style-type: none"> Presentasi kelompok chap 3 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 4 (3x50)]</p> <p>Tugas 4: Perumusan solusi desain beserta analisisnya (9x 50)</p>	<p>Metode visualisasi desain berbasis problem</p> <p>Gambar kerja desain produk</p> <p>Metodologi desain produk</p> <p>Metode gambar konstruktif dan presentasi</p>	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					20
9	Mahasiswa mampu menganalisa aspek produksi dari ide desain yang mereka buat, baik dari aspek material, proses produksi dan lainnya	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menentukan aspek produksi produk Penguasaan cara membuat gambar kerja produk Ketepatan dalam menentukan material produk berbasis fungsi Penguasaan dalam menggunakan metode dan material yang dimiliki oleh komunitas tertentu 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Progress kelengkapan gambar produksi Presentasi aspek produksi 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50]</p> <p>Tugas 1: gambar kerja dan analisa aspek desain (3x50)</p> <p>Tugas 2: Presentasi aspek produksi (2x50)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Metode gambar kerja Metode pengaplikasian potensi komunitas ke sebuah solusi desain Evaluasi desain produk 	5
10-14	Mahasiswa mampu merealisasikan ide desain melalui peralatan bengkel ataupun peran serta pengrajin di komunitas lokal	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam memproduksi berdasarkan potensi komunitas Penguasaan dalam menggunakan alat-alat bengkel 	<p>Kriteria: Ketepatan, Penguasaan, Ketepatan, dan Kemampuans</p> <p>Bentuk Penilaian:</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50]</p> <p>Tugas 1: pembuatan konsep, hingga visualisasi akhir (6x50)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Material dan proses produksi Pengaplikasian potensi komunitas terhadap konsep produk 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN)

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 output desain dalam menjawab problem sosial budaya masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi progress produksi Kelengkapan analisa desain dari konsep, gambar kerja, hingga visualisasi akhir 	Tugas 2 : Realisasi produk (22x50)	<ul style="list-style-type: none"> Pengaplikasian karya terhadap komunitas 	
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karyanya kepada masyarakat umum khususnya masyarakat lokal tempat dilakukannya pengembangan desain berbasis sosiokultural	Kemampuan dalam mempresentasikan karya ke publik	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian : Presentasi akhir produk	Tugas 1 : Presentasi dari konsep produk hingga praktek operasional (6x50)	Teknik presentasi karya, visual dan penyampaian materil	5
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					40