

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 17 Juni 2019
Mata Kuliah	: Studio Public & Urban Facilities	Kode MK	: PRO 307
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Donna Angelina M.A.	Bobot (sks)	: 6 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
 (Donna Angelina)	 (Fitorio B. Leksono)	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)
	I.A.1 Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup ( <i>life long learning</i> ).
	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 yang terbaik.
	I.D.3 Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif, memiliki keterampilan memimpin ( <i>leadership</i> ), mampu bekerja dalam tim.
	I.E.1 Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat.
	I.F.1 Mampu menguasai konsep tentang pengembangan lingkungan yang berkelanjutan khususnya di wilayah urban.
	I.F.2 Mampu merancang program yang mendukung pengembangan

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	I.F.3	lingkungan yang berkelanjutan.
	II.A.2	Mampu terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan.
	II.B.2	Mampu mengolah material buatan seperti besi, polyurethane hingga material seperti plastic PLA dan ABS untuk <i>rapid prototyping</i> , serta mengaplikasikannya pada karya desain.
	II.C.1	Mampu menerapkan prinsip dan tahapan proses produksi skala industri dalam proses pembuatan karya desain.
	III.A.1	Mampu menerapkan prinsip semantika dalam karya desainnya.
	III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat pedesaan.
	III.C.1	Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan.
	III.D.1	Mampu menerapkan prinsip semantika dalam karya desainnya.
	III.D.2	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain.
	IV.A.1	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna karya desain.
	IV.B.1	Mampu memahami sejarah seni dan desain.
	IV.C.1	Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika seperti komposisi, keseimbangan, rana, dan lain sebagainya.
	IV.D.1	Mampu menerapkan teknik dasar gambar pada proses pembuatan karyanya, mulai dari perspektif, anatomi, dan lain sebagainya.
	IV.D.2	Mampu menerapkan teknik dasar gambar pada proses pembuatan karyanya, mulai dari perspektif, anatomi, dan lain sebagainya.
	IV.E.1	Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual.
		Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja dan gambar teknik desain produk.
	V.A.1	Mampu menerapkan teknik gambar <i>digital</i> dengan menggunakan piranti lunak pendukung yang akan selaras ke tahap berikutnya
	V.A.2	Mampu menerapkan teknik gambar <i>digital</i> dengan menggunakan piranti lunak pendukung yang akan selaras ke tahap berikutnya

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
V.A.3	dengan proses <i>rapid prototyping</i> .
V.B.1	Mampu memahami dan berempati kepada pengguna. Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada.
V.B.2	Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah. Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses <i>brainstorming</i> atau <i>mind mapping</i> .
V.C.1	Mampu mengevaluasi dan mengeliminasi 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, <i>mock up</i> , atau prototip
<b>CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
BK1	Sikap hidup insan pembelajar.
BK2	Literasi informasi (peran dan penguasaan sumber informasi).
BK3	Sikap terhadap lingkungan.
BK4	Nilai-nilai moral personal.
BK9	Kemampuan pemecahan masalah ( <i>problem-solving capacity</i> ).
BK12	Kerjasama tim.
BK13	<i>Critical thinking</i> .
BK14	<i>Urban ecology (ecological development view)</i> .
BK15	<i>Urban ecology</i> (analisis dan perencanaan lingkungan alam urban).
BK16	<i>Urban ecology</i> (pelestarian lingkungan alam urban).
BK19	Prinsip pengolahan material.
BK22	Prinsip produksi skala besar.
BK27	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>BK24 Prinsip dasar semantika.</p> <p>BK25 Riset sosial budaya (pedesaan).</p> <p>BK27 Riset sosial budaya (urban).</p> <p>BK28 Prinsip dasar semantika.</p> <p>BK29 Perilaku pengguna dan faktor-faktor sosial dan kultural.</p> <p>BK31 <i>Emotional Design</i>.</p> <p>BK32 Sejarah dan teori seni dan desain.</p> <p>BK33 Teori dasar estetika.</p> <p>BK34 Teknik dasar gambar.</p> <p>BK35 Teknik dasar gambar sketsa.</p> <p>BK36 Teknik dasar gambar produksi.</p> <p>BK37 Permodelan Digital.</p> <p>BK38 Studi empati.</p> <p>BK39 Analisa masalah.</p> <p>BK40 Teknik pengelompokan dan prioritas masalah.</p> <p>BK41 Teknik <i>brainstorming</i>.</p> <p>BK42 Teknik pemilahan ide.</p> <p>Teknik pembuatan model dan <i>mock up</i>.</p>
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Mata Kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang relasi desain produk dengan sarana umum di masyarakat, serta contoh produk yang mempertimbangkan pengembangan konsep sosial dan sarana umum yang dibutuhkan manusia melalui survei yang sesuai dengan situasi kondisi masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Pada mata kuliah ini mahasiswa diharapkan untuk mampu melakukan riset baik secara langsung maupun dengan terjuan ke lapangan, juga riset secara pustaka. Kemudian mahasiswa mampu untuk mengolah data yang sudah didapat untuk diteliti lebih dalam lagi dan</p>

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	memberikan solusi-solusi yang relevan di masyarakat perkotaan. Proses brainstorming disini sangat diperlukan sekali untuk dapat memetakan permasalahan yang ada di masyarakat. Setelah konsep selesai disusun, mahasiswa diwajibkan untuk merealisasikan konsepnya kedalam sebuah mock-up maupun prototype.	
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan tentang masyarakat dan fasilitas umum</li> <li>2. Studi dan analisa tentang kehidupan masyarakat umum di sebuah lingkungan</li> <li>3. Penyusunan riset dan pengolahan data</li> <li>4. Studi material dan pengolahan</li> <li>5. Perealisasi konsep produk</li> <li>6. Kesimpulan dan hasil akhir</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makna Desain Modern - Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an). Publisher: Jalasutra. 2008. Penulis: Dormer, Peter. ISBN: 602-8252-08-5.</li> <li>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.</li> <li>3. Ornamen Nusantara – kajian Khusus tentang ornament Indonesia. Publisher: Dahara Prize, 2009. Penulis: Sunaryo, Aryo M.Pd. Seni. ISBN: 979-501-604-4.</li> </ol>	
	<p><b>Pendukung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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.</li> <li>3. Jones, Christopher J. (1972). Design Methods : seeds of human futures. Wiley-interscience. London-England.</li> <li>4. Greenwood, Douglas. 1986. Product Engineering Design Manual. Mc Graw Hill. UK</li> <li>5. Pugh, Stuart. 1991. Total Design Integrated Methods for Successful Product Engineering. Addison-Wesley Pub. Ltd. UK</li> <li>6. Tahkokallio, Paivi (ed.). 1995. Design-Pleasure or Responsibility? The University of Art and Design-Helsinki (UIAH) Press</li> </ol>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<p><b>Perangkat Lunak:</b></p> <p>-</p>	<p><b>Perangkat Keras:</b></p> <p>LCD Projector, Peralatan Workshop Metal &amp; Kayu.</p>



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**(PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)**

<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>	
<b>Team Teaching</b>	Donna Angelina, MA.
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Desain Produk 1, Desain Produk 2, Workshop Kayu, Material Produk dan Prinsip Rekayasa, Studio Social Design

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

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 tentang fasilitas umum	Melakukan klasifikasi sarana umum yang ada di masyarakat	Memaparkan hasil klasifikasi	Ceramah, diskusi,	Kajian tentang kehidupan masyarakat dan kebutuhan masyarakat secara sosial	1
2	Mahasiswa mampu membuat rancangan survey data awal	Menghasilkan skema survey data awal	Memaparkan hasil survey data awal	Ceramah, diskusi dan praktek	Dasar pembuatan survey dan penyusunan PKM	1
3-4	Mahasiswa mampu menganalisa hasil survei	Menghasilkan sistim survei. Menghasilkan analisa data. Menghasilkan tulisan Bab 1 & 2	Memaparkan hasil survey dan menganalisa data. Menulis Bab 1 dan 2	Ceramah, diskusi dan praktek	Dasar pembuatan dan implementasi hasil survey. Penyusunan PKM	5
5-6	Mahasiswa mampu mengolah data ke dalam sebuah perancangan desain yang lebih matang	Menghasilkan design brief	Memaparkan hasil design brief	Diskusi dan praktek	Kajian tentang pengolahan data dan penyusunan design brief	3
7	Mahasiswa mampu membuat sketsa kasar desain sebuah produk dan memiliki 5 desain	Menghasilkan sketsa dasar produk dan alternative desain	Pemaparan hasil sketsa dan desain alternatif	Diskusi dan praktek	Pengenalan sistem sketsa kasar, thumb nail drawing dan detailing awal	10

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

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)
	alternatif yang sesuai dengan desain brief	sebanyak 5 buah				
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Bab 1-3.</b>					<b>30</b>
9	Mampu menerapkan ilmu ergonomi yang digunakan sebagai dasar pemilihan bahan, konstruksi dan warna	Menghasilkan riset tentang studi ergonomi yang berhubungan dengan design brief	Memaparkan hasil data ergonomi	Ceramah, diskusi dan praktek	Kajian tentang ilmu ergonomi	<b>1</b>
10	Mampu menetapkan penggunaan bahan, konstruksi dan warna pada produk rancangannya	Menghasilkan studi-studi tentang bahan konstruksi, dan warna	Pemaparan hasil studi konstruksi, bahan dan warna	Diskusi dan praktek	Kajian tentang bahan-bahan pembuatan produk, konstruksi dan psikologi warna	<b>1</b>
11-12	Mampu membuat gambar kerja, presentasi, produk dan lingkungan	Menghasilkan gambar kerja, presentasi, produk dan lingkungan	Memaparkan hasil gambar kerja, presentasi, produk dan lingkungan	Ceramah, diskusi dan praktek	Kajian tentang proyeksi sketsa terpilih ke gambar kerja	<b>3</b>
13-15	Mahasiswa mampu merealisasikan konsep rancangannya. Mampu mengevaluasi hasil karyanya secara individu.	Proses produksi (FINAL)	Hasil karya 100% selesai. Keselarasan konsep dan hasil akhir.	Diskusi, praktek	Metode produksi, survey akhir tentang feed-back pengguna.	<b>10</b>
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					<b>35</b>



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Public Facility				
Kode MK	PRO 307	sks:	6	Semester: 5	Genap - 2018/2019
Dosen Pengampu	Donna Angelina, S.Sn., MA				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Final Project					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Perancangan Fasilitas Umum - Final Project: Merancang produk fasilitas umum berkonsep dengan menggunakan metodologi riset, desain dan proses kreatif.					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu merancang suatu karya yang memiliki fungsi dan berguna untuk fasilitas umum, merealisasikan idenya dan mempresentasikannya (C6, A2, P2)					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Buat suatu rancangan produk yang digunakan oleh masyarakat umum dengan mempertimbangkan faktor sosial, dengan ketentuan: konsep produk, ide kreatif, realisasi produknya, proses produksi, gambar presentasi, prototype, presentasi dan foto produk.					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencarian Data / Survey</li> <li>2. Proposal ide</li> <li>3. Penyusunan Konsep</li> <li>4. Sketsa ide</li> <li>5. Ide final</li> <li>6. Gambar presentasi</li> <li>7. Bentuk dasar prototype</li> <li>8. Presentasi rencana prototype</li> <li>9. Produksi prototype</li> <li>10. Penulisan proses produksi</li> <li>11. Foto produk final</li> <li>12. Pameran Karya produk.</li> </ol>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif dengan dasar hasil riset lapangan dan pustaka dalam sebuah metodologi desain dan proses produksi.</li> <li>b. Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk akhir (Prototype) dengan ketentuan 1:1</li> <li>2. Konsep, tema &amp; proses produksi : presentasi format PPT dikumpulkan dengan format *ppt dengan nama file; DP4-NIM-Nama mahasiswa.ppt.</li> <li>3. Foto Produk Akhir : sebagai materi promo (produk-lingkungan)</li> <li>4. Gambar Kerja : presentasi</li> </ol> </li> </ol>					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (PRO 307 – STUDIO PUBLIC & URBAN FACILITIES)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
a. Keaktifan berdiskusi (20%) b. Tugas, Presentasi dan Quiz (40%) c. Proses dan hasil karya (40%)	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Pencarian Data	Agustus – September 2019
Menyusun Konsep, Tema dan Model/Prototype produk akhir	September – November 2019
Presentasi Final produk Urban Craft	November 2019
Pameran Karya produk (UAS)	November 2019
<b>LAIN-LAIN</b>	
Bobot Penilaian tugas ini adalah 100% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
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	