

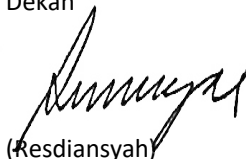


# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 503 – URBAN CRAFT DESIGN)

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)
	I.A.2 Mampu menggunakan berbagai sumber informasi.
	I.B.4 Mampu membangun motivasi yang kuat untuk mencapai hasil terbaik.
	I.D.1 Mampu membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital.
	I.D.3 Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki ketrampilan memimpin (leadership), mampu bekerja dalam tim.
	I.F.1 Mampu menguasai konsep tentang pengembangan lingkungan yang berkelanjutan khususnya di wilayah urban.
	I.F.4 Mampu terlibat dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya di wilayah urban.
	II.B.1 Mampu menerapkan prinsip dan tahapan proses produksi skala kecil dalam proses pembuatan karya desain.
	II.C.1 Mampu membuat mock-up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain.
	III.A.2 Mampu memahami dan menganalisa budaya serta tradisi di masyarakat perkotaan.
	III.D.1 Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain.
	V.A.1 Mampu memahami dan berempati kepada pengguna.
	V.A.2 Mampu menganalisa masalah berdasarkan data yang ada.
	V.B.1 Mampu menghasilkan alternatif solusi pemecahan permasalahan sebanyak mungkin melalui proses brainstorming atau <i>mind-mapping</i> .
	V.C.1 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

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 503 – URBAN CRAFT DESIGN)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	model, mock-up, atau prototip.
	<b>CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>
	BK2 Literasi informasi (peran & penguasaan sumber informasi). BK7 Motivasi hidup. BK10 Analisis data & informasi. BK12 Kerjasama tim. BK14 Urban ecology (ecology development view). BK17 Urban ecology (kesejahteraan masyarakat urban). BK21 Prinsip produksi skala kecil. BK23 Teknik dasar dan proses prototyping. BK25 Riset sosial budaya (urban). BK28 Perilaku pengguna dan factor-faktor social dan kultural. BK37 Studi empati. BK38 Analisa masalah. BK40 Teknik brainstorming. BK41 Teknik pemilihan ide. BK42 Teknik pembuatan model dan mock-up.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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 mempunyai modal kreatifitas untuk dapat dikembangkan menjadi industry usaha kecil.
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	1. Pengetahuan tentang ilmu kriya 2. Studi dan analisa budaya lokal di sebuah lingkungan. 3. Studi material & pengolahan 4. Perealisasi konsep produk. 5. Kesimpulan dan hasil akhir.
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b> 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

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO 503 – URBAN CRAFT DESIGN)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	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.	
	<b>Pendukung</b>	
	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.	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
	-	LCD Projector, Peralatan Workshop Metal & Kayu.
<b>Team Teaching</b>	Donna Angelina, MA.	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Desain Produk 1, Workshop Kayu, Material Produk dan Prinsip Rekayasa	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO503 – URBAN CRAFT DESIGN)

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	Dapat menerapkan hasil komposisi warna, tekstur & bentuk	Menghasilkan suatu komposisi bentuk modular yang sederhana	Ceramah, diskusi dan praktek	Teknik manual dan pengolahan material	5

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

### (PRO503 – URBAN CRAFT DESIGN)

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)
	diaplikasikan ke material	modular ke sebuah produk.				
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Hasil Percobaan dan Karya-nya.</b>					<b>30</b>
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 konsep dan hasil akhir.	Diskusi & Presentasi	Teknik presentasi (verbal dan materi presentasi)	10
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					<b>40</b>



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
(PRO503 – URBAN CRAFT DESIGN)



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
(PRO503 – URBAN CRAFT DESIGN)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Urban Craft Design				
Kode MK	PRD 503	sks:	3	Semester:	Genap - 2018/2019
Dosen Pengampu	Donna Angelina, MA				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Final Project					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Urban Craft Design - Final Project: Merancang produk dekoratif berkonsep dengan menggunakan metodologi desain dan proses kreatif.					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu merancang suatu kriya yang sederhana, merealisasikan idenya dan mempresentasikannya (C6, A2, P2)					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
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.					
<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 Urban Craft</li> </ol>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif 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  
(PRO503 – URBAN CRAFT DESIGN)

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	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
<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	