|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | | Tanggal | | : |
| Mata Kuliah | : Urban Product Design Review | | Kode MK | | : PRD512 |
| Rumpun MK | : Mata Kuliah Wajib | | Semester | | : 4 |
| Dosen Pengampu | : Fitorio Bowo Leksono | | Bobot (sks) | | : 3 sks |
| Dosen Pengampu  ttd | | Kaprodi  ttd | | Dekan  ttd | |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** | | |
| S9  P3 | Mahasiswa dapat melakukan proses jurnalistik dalam konteks perkembangan desain produk saat ini sehingga desain dapat lebih terukur secara segmentasi pasar | |
| **CP-MK** | | |
| M1  M2 | Mahasiswa dapat terampil dalam menulis mengenai fitur sebuah desain produk yang baik berupa observasi dan analisa untuk dapat di publikasikan pada media massa agar desain tersebut lebih terangkat popularitasnya berdampak pada nilai tambah edukasi dan ekonomis (jual) bagi masyarakat. | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Kuliah ini bertujuan untuk memperkenalkan tentang dasar – dasar keilmuan desain produk dalam kaitannya dengan profesi dan keilmuan lainnya dalam dunia professional. | | |
| **Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Pengetahuan, ilmu dan 2. Perumusan masalah dan tinjauan pustaka. | | |
| **Pustaka** | **Utama** | | |
| 1. Norman, Donald. 1988. The Design of Everyday Things. Basic Books 2. Lidwell, Williams. 2003. Universal Principle of Design. Rockport Publishers. | | |
| **Pendukung** | | |
| 1. Norman, Donald. 2003. Emotional Design. Basic Books | | |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | | **Perangkat Keras:** |
| - | | LCD Projector |
| **Team Teaching** | -  - | | |
| **Mata Kuliah Prasyarat** |  | | |

| **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 menganalisa jenis jenis literatur desain yang baik. | * Melakukan klasifikasi literatur berdasarkan tujuannya | * Melakukan klasifikasi literatur berdasarkan tujuannya | Ceramah, diskusi, studi kasus | Jenis penulisan populer dalam desain | 10 |
| 2-3 | Mahasiswa mampu menganalisa jenis jenis literatur desain yang baik dan mampu menganalisa struktur penulisannya. | * Melakukan klasifikasi literatur berdasarkan tujuannya | * Melakukan klasifikasi literatur berdasarkan tujuannya | Ceramah, diskusi, studi kasus | Jenis penulisan populer dalam desain | 10 |
| 4-5 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami tentang rumpun keilmuan desain. | * Dapat membedakan rumpun keilmuan desain secara umum. | * Dapat membedakan rumpun keilmuan desain secara umum. | Ceramah, diskusi dan praktek | Pemahaman tentang perkembangan desain secara umum. | 10 |
| 6-7 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami tentang desain produk kaitanya dengan trend dan gaya hidup. | Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | Ceramah, diskusi dan praktek | Pemahaman tentang penerapan trend dan gaya hidup dalam desain produk tahap 1 | 20 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya** | | | | | |
| 9 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami tentang dunia desain produk kaitanya dasar psikologi dalam desain | * Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | Ceramah, diskusi dan praktek | Pemahaman dasar dasar ergonomic pada desain |  |
| 10-11 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami tentang dunia desain produk kaitanya dasar dasar semantika | * Kedalaman analisa produk, cara presentasi dan promosi. | * Kedalaman analisa produk, cara presentasi dan promosi. | Ceramah dan praktek | Pemahaman dasar dasar semantika pada desain |  |
| 12-13 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami tentang dunia desain produk kaitanya dasar psikologi dalam desain | * Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | * Kedalaman analisa dan penulisan yang baik dan efektif sesuai standar | Ceramah dan praktek | Pemahaman tentang psikologi pada desain dan kegunaannya dalam pemasaran |  |
| 14-15 | Mahasiswa mampu membuat materi review produk dalam bentuk audio-visual. | * Kedalaman analisa produk, cara presentasi dan promosi. | * Kedalaman analisa produk, cara presentasi dan promosi. | Ceramah dan praktek | Pemahaman cara berpromosi dengan media audio visual |  |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa** | | | | | |

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | Urban product Design Review | | | | | |
| Kode MK | PRD512 | | sks: | 3 | Semester: |  |
| Dosen Pengampu | Toufiq Panji Wisesa & Fitorio Bowo Leksono | | | | | |
| **BENTUK TUGAS** | | | | | | |
| Project | | | | | | |
| **JUDUL TUGAS** | | | | | | |
| Mahasiswa mampu menyajikan presentasi secara verbal dengan tatacara dan sikap yang interaktif dan menarik | | | | | | |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** | | | | | | |
| Mahasiswa mampu mengkaji dan menilai desain yang baik pada sebuah produk | | | | | | |
| **DESKRIPSI TUGAS** | | | | | | |
| Membuat sebuah kajian dan ulasan tentang produk urban sehari hari | | | | | | |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** | | | | | | |
| Diskusi, dan conclusion terhadap analisa desain produk | | | | | | |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** | | | | | | |
| 1. Menghasilkan sebuah kajian dari sebuah produk sehari hari | | | | | | |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** | | | | | | |
| 1. Memahami dasar keilmuan dan profesi desain produk (20%) 2. Mampu mengkaji dan menelaah ilmu desain pada produk sehari hari (20%) 3. Mampu menilai desain dari sebuah produk (30%) | | | | | | |
| **JADWAL PELAKSANAAN** | | | | | | |
| Meringkas jurnal | |  | | | | |
| Menyusun Rancangan | |  | | | | |
| … | | …. | | | | |
| **LAIN-LAIN** | | | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | | | |
| **DAFTAR RUJUKAN** | | | | | | |
| 1. Norman, Donald. 1988. The Design of Everyday Things. Basic Books 2. Lidwell, Williams. 2003. Universal Principle of Design. Rockport Publishers. 3. Norman, Donald. 2003. Emotional Design. Basic Books | | | | | | |