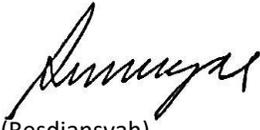




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 15/5/19
Mata Kuliah	: Creative Urban Culture	Kode MK	: PRO 504
Rumpun MK	: MKP	Semester	: 5
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

(PR0 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	model, mock-up, atau prototip.
	CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)
	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.
Deskripsi Singkat MK	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.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	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.
Pustaka	Utama 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

(PR0 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<p>Architectural Press. 2007. Penulis: Hung, Shu; Magliaro, Joseph. ISBN-13: 978-1-56898-610-4.</p> <p>3. Ornamen Nusantara – kajian Khusus tentang ornament Indonesia. Publisher: Dahara Prize, 2009. Penulis: Sunaryo, Aryo M.Pd. Seni. ISBN: 979-501-604-4.</p>	
	<p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	-	LCD Projector, Peralatan Workshop Metal & Kayu.
Team Teaching	Donna Angelina, MA.	
Mata Kuliah Prasyarat	Desain Produk 1, Workshop Kayu, Material Produk dan Prinsip Rekayasa	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

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 kelimuan seni.	Melakukan klasifikasi jenis seni berdasarkan visualnya	Memaparkan hasil klasifikasi	Ceramah, diskusi, studi kasus	<ul style="list-style-type: none"> Kajian ilmu seni secara global - PPT 1 Tugas 1 (foto) 	1
2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui keilmuan desain.	Melakukan klasifikasi jenis desain berdasarkan visualnya	Memaparkan hasil klasifikasi	Ceramah, diskusi, studi kasus	<ul style="list-style-type: none"> Kajian ilmu desain secara global – PPT 2 Golden ratio Tugas 2 (membuat golden ratio gauge & studi kasus pada suatu karya fotografi/media 2D) 	1
3-4	Mengenal dan memahami tentang karya seni dengan media 2 dimensi	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 presentasi mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan perkembangan senirupa modern-post modern – PPT 3 Tugas 3 (mengapresiasi suatu karya seni dan desain pada sebuah pameran) 	1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

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)
5	Mengenal dan memahami tentang karya seni dengan media 3 dimensi	Mengetahui dan membedakan gaya seni patung, desain produk, arsitektural dan new media art	Memaparkan hasil komposisi bentuk modular dan penerapan warna yang harmonis	Diskusi dan praktek	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan perkembangan senirupa 3 dimensi di era modern-post modern – PPT 4 Kajian tentang warna 	2
6-7	Mengetahui dan memahami gaya seni dan desain pada era modern-postmodern. Mampu menerapkan hasil ilmu yang didapat ke sebuah karya.	Dapat memaparkan materi presentasi secara verbal dengan analisa yang tajam	Menghasilkan suatu komposisi bentuk modular yang sederhana	Ceramah, diskusi dan presentasi mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> Kajian produk atau karya seni dari bentuk dan warna – PPT 5 Tugas 4 (membuat komposisi karya modular bewarna, pada bidang 2D/3D) 	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Hasil Percobaan dan Karya-nya.					30
9-10	Memahami konsep semantika produk	Mengetahui konsep suatu semantika pada urban produk	Menghasilkan tulisan dari hasil analisa sebuah brand home décor atau produk kreatif tentang semantika produk	Ceramah, diskusi dan presentasi mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> Kajian semantika produk – PPT 6 Tugas 5 (review desain produk urban) 	2
11-12	Mampu membuat konsep dan menyelesaikan masalah dengan berpikir secara kreatif	Penyusunan perencanaan konsep kreatif secara kelompok.	Dapat memaparkan materi presentasi secara verbal dengan analisa yang tajam	Ceramah, diskusi dan praktek	Proses membuat konsep desain	2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

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)
13-14	Mahasiswa mampu membuat karya dengan ide yang telah dipaparkan sebelumnya	Penyusunan metodologi desain dan pemaparan proses produksi	Progres pengerjaan dari bimbingan intensif	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
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					40



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Creative Urban Culture				
Kode MK	PRO 504	sks:	3	Semester:	Genap - 2018/2019
Dosen Pengampu	Donna Angelina, MA				
BENTUK TUGAS					
Final Project					
JUDUL TUGAS					
Urban Craft Design - Final Project: Merancang produk dekoratif berkonsep dengan menggunakan metodologi desain dan proses kreatif.					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu merancang suatu kriya yang sederhana, merealisasikan idenya dan mempresentasikannya (C6, A2, P2)					
DESKRIPSI TUGAS					
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.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencarian Data / Survey 2. Proposal ide 3. Penyusunan Konsep 4. Sketsa ide 5. Ide final 6. Gambar presentasi 7. Bentuk dasar prototype 8. Presentasi rencana prototype 9. Produksi prototype 10. Penulisan proses produksi 11. Foto produk final 12. Pameran Karya produk Urban Craft 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif dalam sebuah metodologi desain dan proses produksi. b. Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Produk akhir (Prototype) dengan ketentuan 1:1 2. Konsep, tema & proses produksi : presentasi format PPT dikumpulkan dengan format *ppt dengan nama file; DP4-NIM-Nama mahasiswa.ppt. 3. Foto Produk Akhir : sebagai materi promo (produk-lingkungan) 4. Gambar Kerja : presentasi 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

(PRO 504 – CREATIVE URBAN CULTURE)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> a. Keaktifan berdiskusi (20%) b. Tugas, Presentasi dan Quiz (40%) c. Proses dan hasil karya (40%) 	
JADWAL PELAKSANAAN	
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
LAIN-LAIN	
Bobot Penilaian tugas ini adalah 100% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri	
DAFTAR RUJUKAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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. JEREMYville, ed. (2004). Vinyl Will Kill. IdN. pp. 5–6. 3. Wong, Amos. "Design Style". Newtype USA 6 (11) 142–143. November 2007. ISSN 1541-4817. 	