

Mata Kuliah	: Studio Jewellery dan Craft (Jewellery and Craft Design Studio)	Tanggal	: 11 September 2024
Kode MK	: DP202	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1	Semester	: 4
	P (Praktik/Praktikum) : 3		
Dosen Pengembang RPS,  Donna Angelina Sugianto, M.A	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DP-CPL-03	Memiliki menerapkan pikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	23-DP-CPL-09	Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	23-DP-CPMK-031	Mampu menghasilkan desain produk dengan hasil yang sesuai dengan metodologi dan prinsip dasar desain.
	23-DP-CPMK-032	Mampu membuat desain produk yang memenuhi kebutuhan penggunanya.
	23-DP-CPMK-091	Mampu membuat kriteria dasar <i>human centered</i> untuk desain produk
	23-DP-CPMK-092	Mampu menerepakan prinsip dasar <i>human centered design</i> untuk desain produk
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>	
	23-DP-SCPMK-0311	Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.
	23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunanya.
	23-DP-SCPMK-0911	Mampu merancang tren desain produk.

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.			
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>				
	<b>23-DP-SCPMK-0311</b>	<b>23-DP-SCPMK-0321</b>	<b>23-DP-SCPMK-0911</b>	<b>23-DP-SCPMK-0921</b>
<b>23-DP-CPMK-031</b>	√			
<b>23-DP-CPMK-032</b>		√		
<b>23-DP-CPMK-091</b>			√	
<b>23-DP-CPMK-092</b>				√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.	Partisipasi (keaktifan, kemampuan literasi, dll)	10%
	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaannya.	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	25%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-091	23-DP-SCPMK-0911	Mampu merancang tren desain produk.	Partisipasi (keaktifan, kemampuan literasi, dll)	25%
	23-DP-CPMK-092	23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	40%

**Deskripsi Singkat MK**  
Mata kuliah ini memberikan penekanan pada penerapan prinsip desain, khususnya dalam menciptakan produk perhiasan dan kriya yang inovatif. Mahasiswa akan mempelajari teknik *metalworking*, serta melakukan eksplorasi material dan metode produksi yang berfokus pada estetika, ergonomi, dan tren desain terkini. Proses pembelajaran juga mencakup pemahaman terhadap dinamika pasar serta perkembangan tren dalam industri perhiasan dan kriya, sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya fungsional dan nyaman digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan preferensi konsumen urban.

**Bahan Kajian :**  
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan

1. Tren Desain Perhiasan dan Kriya
2. Eksplorasi Material dalam Desain Perhiasan dan Kriya
3. Teknik Metalworking Dasar
4. Pembuatan Konsep Desain
5. Teknik sketsa untuk perhiasan dan kriya
6. Pengembangan elemen visual dan identitas brand

**Pustaka**

**Utama**

1. **McCreight, T.** 2011. *The Complete Metalsmith: An Illustrated Handbook*. Davis Publications.
2. **Peterson, J.** 2008. *Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry*. Lark Books.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	<b>Pendukung</b>						
	1. <b>Kumar, R.</b> 2013. <i>Fashion Accessories: Design and Materials</i> . Woodhead Publishing 2. <b>O'Keefe, C.</b> 2006. <i>Techniques of Jewelry Illustration and Color Rendering</i> . Brynmorgen Press.. 3. <b>Dormer, P.</b> 1994. <i>The Art of the Maker: Skill and its Meaning in Art, Craft and Design</i> . Thames & Hudson.						
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>			<b>Perangkat Keras:</b>			
	Microsoft Power Point; Microsoft Word; Canva; Coursera; Vizcom			Projector Peralatan dasar pembuatan perhiasan			
<b>Dosen Pengampu</b>	Donna Angelina Sugianto						
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>Gambar Bentuk, Rupa Dasar 2D, Gambar Konstruktif, Rupa Dasar 3D.</i>						
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
	Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)		
	23-DP-SCPMK-0311 Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.	2.5	0	0	2.5	5	10
	23-DP-SCPMK-0321 Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunanya.	2.5	7.5	5	5	5	25
	23-DP-SCPMK-0911 Mampu merancang tren desain produk.	2.5	7.5	5	5	5	25
	23-DP-SCPMK-0921 Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.	2.5	2.5	12.5	2.5	20	40
<b>Total per penilaian</b>						<b>100%</b>	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	<b>23-DP-SCPMK-0311</b> Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.  Mahasiswa mengkaji tentang Elemen Desain dan Prinsip Desain yang berkaitan dengan Desain Perhiasan dan Kriya.	Mahasiswa mampu menjelaskan Elemen dan Prinsip desain kedalam sebuah Desain Perhiasan dan Kriya.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam pemaparan kajian • Penguasaan keilmuan desain  Bentuk penilaian: • Paparan hasil riset • Hasil latihan penarapan Elemen Desain pada Desain Perhiasan dan Kriya	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas  Metode pembelajaran: • Ceramah, Case  Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Kajian ilmu dasar desain, dunia desain perhiasan dan kriya.  Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry. Lark Books.	2.5
2	<b>23-DP-SCPMK-0311</b> Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.  Mahasiswa mengkaji tren terkini dalam industri perhiasan dan kriya.	Mahasiswa mampu menjelaskan tren perhiasan dari waktu ke waktu.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam pemaparan kajian • Penguasaan keilmuan desain  Bentuk penilaian: • Ketepatan pada Latihan ke-1	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • Eksperimen  Metode pembelajaran: • Ceramah, Case  TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Kajian tren dalam dunia desain perhiasan dan kriya.  Kumar, R. 2013. Fashion Accessories: Design and Materials. Woodhead Publishing	2.5
3	<b>23-DP-SCPMK-0311</b> Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk.  Mahasiswa mempelajari tentang material dan Teknik yang digunakan	Mahasiswa mampu menjelaskan teknik metalworking dalam berbagai macam jenis perhiasan.	Kriteria penilaian: • Penguasaan dalam pemaparan • Hasil eksperimen  Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran:		Pengenalan dasar Teknik sederhana dalam metalworking.  Dormer, P. 1994. The Art of the Maker: Skill and its	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	dalam <i>metalworking</i> yang berkaitan dengan produk perhiasan dan kriya beserta tren penggunaan materialnya.		Ketercapaian eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Project Based Learning</li> </ul> Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Meaning in Art, Craft and Design. Thames & Hudson.	
4	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> Mampu merancang tren desain produk.  Mahasiswa menghasilkan konsep desain perhiasan sederhana dengan mengacu pada tren yang berkembang dimasyarakat.	Mahasiswa mampu menerapkan metodologi desain.	Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan moodboard</li> </ul> Bentuk penilaian: Ketepatan moodboard dengan konsep pada Tugas ke-1	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tatap muka di kelas</li> <li>eksperimen</li> </ul> Metode pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Project Based Learning</li> </ul> Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Proses konseptualisasi desain perhiasan dan kriya.  Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry. Lark Books.	5
5	<b>23-DP-SCPMK-0321</b> Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaannya.  Mahasiswa menghasilkan sketsa desain perhiasan berdasarkan penyusunan konsep dipertemuan sebelumnya.	Mahasiswa melakukan proses perencanaan desain melalui ide sketsa	Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kesesuaian sketsa dan konsep</li> </ul> Bentuk penilaian: Kualitas sketsa dan ketepatannya dengan konsep	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tatap muka di lab.</li> <li>eksperimen</li> </ul> Metode pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Project Based Learning</li> </ul> Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Proses desain: pembuatan sketsa  O'Keeffe, C. 2006. Techniques of Jewelry Illustration and Color Rendering. Brynmorgen Press	12.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
6	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> Mampu merancang tren desain produk.  Mahasiswa mengembangkan konsep perancangan dengan lebih detail dan dapat merealisasikannya kedalam produk perhiasan.	Mahasiswa melakukan proses pendetailan sketsa dan perencanaan produksi	Kriteria penilaian: • Kesesuaian sketsa dan konsep • Kesesuaian metode produksi dengan sketsa terpilih.  Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir dan ketepatan sketsa – Tugas ke-2	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di lab. • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Proses desain: pembuatan detail sketsa  O'Keeffe, C. 2006. Techniques of Jewelry Illustration and Color Rendering. Brynmorgen Press	5
7	<b>23-DP-SCPMK-0921</b> Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.  Mahasiswa dapat membuat perhiasan dari konsep desainnya dengan menggunakan teknik metalworking sederhana.	Mahasiswa mampu memproduksi hasil rancangan sesuai dengan proses produksi metalworking.	Kriteria penilaian: • Penguasaan dalam proses produksi  Bentuk penilaian: Kualitas produk jadi pada Tugas ke-2 Dikumpulkan saat UTS	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di lab. • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Proses memproduksi perhiasan.  Dormer, P. 1994. The Art of the Maker: Skill and its Meaning in Art, Craft and Design. Thames & Hudson.	5
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : 23-DP-SCPMK-0921</b> Mahasiswa merealisasikan desain perhiasannya sesuai dengan konsep terpilih. Pengumpulan Tugas ke 2 (12.5%)						
9	<b>23-DP-SCPMK-0311</b> Mampu menelaah trend masa depan untuk pengembangan desain produk. Mahasiswa dapat menganalisa tren perhiasan yang sedang berkembang.	Mahasiswa melakukan proses riset tren untuk diterapkan dalam konsep desain perhiasan dan kriya.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam analisis tren dan terapannya  Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen		Kajian tentang tren dari berbagai issue dan serapannya kedalam desain. Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
			Hasil Analisa dan terapannya	Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry. Lark Books.	
10	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> Mampu merancang tren desain produk.  Mahasiswa menghasilkan 1 set konsep desain perhiasan dengan mengacu pada tren yang berkembang dimasanya.	Mahasiswa menerapkan tren dalam perencanaan desain perhiasan dan kriya.	Kriteria penilaian: • Ketepatan penerapan tren kedalam konsep desain  Bentuk penilaian: Hasil Analisa dan terapannya	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Proses konseptualisasi yang lebih kompleks.  Dormer, P. 1994. The Art of the Maker: Skill and its Meaning in Art, Craft and Design. Thames & Hudson	5
11	<b>23-DP-SCPMK-0321</b> Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaannya.  Mahasiswa menghasilkan sketsa desain perhiasan dan kriya berdasarkan penyusunan konsep dipertemuan sebelumnya serta dapat menuangkannya kedalam gambar presentasi.	Mahasiswa mampu membuat sketsa ide dan gambar presentasi	Kriteria penilaian: • Ketepatan merealisasikan sketsa • Kesesuaian gambar presentasi  Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir – Tugas 3	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Pengetahuan teknik sketsa dan rendering.  McCreight, T. 2011. The Complete Metalsmith: An Illustrated Handbook. Davis Publications..	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
12	<b>23-DP-SCPMK-0921</b> Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.  Mahasiswa dapat menerapkan prinsip ergonomik kedalam konsep perancangan desain perhiasan dan kriya.	Mahasiswa melakukan proses studi ergonomi.	Kriteria penilaian: • Penguasaan ilmu ergonomi  Bentuk penilaian: Kesesuaian terapan studi ke perencanaan desain	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Pengembangan ide dan prinsip dasar desain menjadi konsep yang lebih matang. Studi material dan dimensi.  Kumar, R. 2013. Fashion Accessories: Design and Materials. Woodhead Publishing	5
13	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> Mampu merancang tren desain produk.  Mahasiswa memahami metodologi perancangan dalam pembuatan prototype dari hasil perencanaan konsep.	Mahasiswa melakukan proses perencanaan produksi.	Kriteria penilaian: • Hasil perencanaan produksi • Hasil eksplorasi  Bentuk penilaian: Kesesuaian perencanaan produksi. Proyek - 1	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Persiapan proses produksi: persiapan material dan Teknik metalworking.  Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry. Lark Books.	5
14	<b>23-DP-SCPMK-0911</b> Mampu merancang tren desain produk.  Mahasiswa dapat memahami proses produksi dan penggunaan Teknik metalworking dalam pembuatan	Mahasiswa melakukan proses produksi prototype dengan menggunakan teknik metalworking.	Kriteria penilaian: • Penguasaan dalam proses produksi  Bentuk penilaian: Kualitas eksplorasi produk	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik		Praktek memproduksi desain perhiasan.  Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	prototype dari hasil perencanaan konsep.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Project Based Learning</li> </ul> Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Marketing Jewelry. Lark Books.	
15	<b>23-DP-SCPMK-0921</b> Mampu mengidentifikasi prinsip <i>human centered design</i> untuk desain produk.  Mahasiswa dapat mempertanggung jawabkan hasil perancangannya.	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil akhir.	Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam mempresentasikan konsep desain</li> <li>Menghasilkan prototype</li> </ul> Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir dan ketepatan pada Tugas ke-4	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tatap muka di kelas</li> <li>eksperimen</li> </ul> Metode pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik</li> <li>Project Based Learning</li> </ul> Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60'		Teknik presentasi dan branding.  Peterson, J. 2008. Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry. Lark Books.	5
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: 23-DP-SCPMK-0921</b> Mahasiswa membuat satu set karya Desain Perhiasan dan Kriya dengan menerapkan Teknik produksi metalworking. Pengumpulan Tugas ke 4 (20%)						