

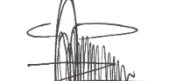





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Dasar Desain Jewellery (Basic Jewellery Design)	Tanggal	: 11 September 2024
Kode MK	: DP204	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : -	Semester	: 4
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)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DP- C23-DP- PL-02 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	23-DP- CPMK- 021 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk.
	23-DP- CPMK- 022 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)
	23-DP-SCPMK- 0211 Mampu menghasilkan desain produk melalui penerapan aspek desain.
	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat produk.
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DP-SCPMK- 0211	23-DP-SCPMK- 0221
23-DP- CPMK- 021	√	
23-DP- CPMK- 022		√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP- C23-DP- PL-02	23-DP- CPMK- 021	23-DP-SCPMK- 0211	Mampu menghasilkan desain produk melalui penerapan aspek desain.	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	30%
	23-DP- CPMK- 022	23-DP-SCPMK- 0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam membuat produk.	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	70%

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah *Dasar Desain Perhiasan* ini bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa pada prinsip-prinsip dasar dan teknik dalam desain perhiasan. Mahasiswa akan mempelajari elemen-elemen dan prinsip desain, eksplorasi material, serta proses kreatif dalam menciptakan perhiasan. Mata kuliah ini juga mencakup sejarah singkat perhiasan, tren desain kontemporer, dan pengaruh budaya urban pada desain perhiasan.

Bahan Kajian :
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan

1. Proses Kreatif Perancangan Perhiasan
2. Eksplorasi Bentuk dan Fungsionalitas
3. Material dalam Desain Perhiasan
4. Tren dan Gaya Desain Perhiasan
5. Presentasi dan Portofolio

Pustaka

Utama

1. Untracht, Oppi. *Jewelry Concepts and Technology*. New York: Doubleday, 1982.
2. Dormer, Peter. *The New Jewelry: Trends and Traditions*. London: Thames and Hudson, 1994.
3. Burt, Ray. *Jewelry Design Sketchbook: Creating Designs for Jewelry Making*. Self-published, 2017.
4. Hardy, John. *Jewelry: From Antiquity to the Present*. New York: Harry N. Abrams, 1995.

Pendukung

1. Olver, Lynne. *The Art of Jewelry: Techniques, Projects, Inspiration*. New York: DK Publishing, 2003.
2. Wilson, Elizabeth. *Adorning the World: Art of the Marquesas Islands*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2005.
3. Cummings, Evie, and Revere Academy. *Professional Jewelry Making: A Contemporary Guide to Traditional Jewelry Techniques*. Bryn Mawr, PA: Bryn Mawr Press, 2013.
4. Strickland, Carol. *The Illustrated Timeline of Art History: A Crash Course in Words & Pictures*. New York: Sterling Publishing, 2007.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:				Perangkat Keras:		
	Microsoft Power Point; Microsoft Word; Canva; Courseera,				Projector		
Dosen Pengampu	Donna Angelina Sugianto						
Mata Kuliah Prasyarat	-						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1 Partisipasi (Kemampuan literasi)	Tugas 1 Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Tugas 2 Observasi (Studi Kasus)	Tugas 3 Observasi (Studi Kasus)	Proyek 1 Observasi (Proyek)	
	23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk.	5	5	10	5	5	30
	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.	5	5	10	10	40	70
	Total per penilaian						100%

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	23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk. Mahasiswa dapat mengidentifikasi korelasi gaya desain perhiasan dengan Sejarah desain.	Mahasiswa menghasilkan identifikasi gaya desain yang relevan pada berbagai macam perhiasan serta korelasinya dengan sejarah seni dan desain.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk penilaian: • Paparan hasil riset – Latihan 1	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah, Case Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		Kajian ilmu dasar desain 2 dimensi dan Sejarah perhiasan. Dormer, Peter. <i>The New Jewelry: Trends and Traditions.</i> London: Thames and Hudson, 1994.	5
2	23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk. Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip Desain dalam Proses Perancangan Produk, serta mampu menganalisis Kebutuhan Pengguna.	Mahasiswa menghasilkan identifikasi berbagai prinsip desain yang relevan pada berbagai macam perhiasan dan memahami kebutuhan pengguna.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk penilaian: • Paparan hasil riset – Latihan 1	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah, Case Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		Kajian tren, <i>user experience</i> dan <i>user behavior</i> . Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology.</i> New York: Doubleday, 1982.	5
3	23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk. Mahasiswa dapat bereksplorasi bentuk-bentuk dasar kedalam perancangan sebuah perhiasan.	Mahasiswa menghasilkan eksplorasi bentuk menggunakan material logam dengan mempertimbangkan prinsip desain yang relevan yang telah diidentifikasi.	Kriteria penilaian: • Penguasaan dalam eksplorasi material Bentuk penilaian: • Kualitas hasil eksplorasi	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		Kajian Teknik metalworking. Cummings, Evie, and Revere Academy. <i>Professional Jewelry Making: A Contemporary Guide to Traditional Jewelry Techniques.</i> Bryn Mawr, PA: Bryn Mawr Press, 2013.	5
4	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan	Mahasiswa menghasilkan konsep awal produk dengan mempertimbangkan	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam menerapkan data kedalam konsep	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran:		Metodologi Desain Perhiasan	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)	
	<p>dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.</p> <p>Mahasiswa dapat menyusun perencanaan Konsep desain perhiasan.</p>	<p>prinsip desain yang relevan yang telah diidentifikasi.</p>	<p>Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir penyusunan konsep – Tugas 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Project Based Learning <p>Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'</p>		<p>Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology</i>. New York: Doubleday, 1982.</p>	
5	<p>23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.</p> <p>Kemampuan merancang Konsep Desain perhiasan dengan menerapkan fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p>	<p>Mahasiswa menghasilkan konsep awal produk dengan menerapkan fungsionalitas yang relevan dengan kebutuhan pengguna.</p>	<p>Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam menerapkan data kedalam konsep</p> <p>Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir penyusunan konsep – Tugas 1.</p>	<p>Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: • Diskusi • Project Based Learning</p> <p>Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'</p>		<p>Metodologi Desain Perhiasan</p> <p>Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology</i>. New York: Doubleday, 1982.</p>	2.5
6	<p>23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan unsur-unsur ergonomi dalam perancangan desain perhiasannya.</p>	<p>Mahasiswa mampu menghasilkan analisa penerapan ergonomi terhadap pengguna dengan memperhatikan kenyamanan baik dari dimensi, berat dan penggunaan material.</p>	<p>Kriteria penilaian: • Ketepatan menerapkan hasil analisa.</p> <p>Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir penyusunan konsep – Tugas 1.</p>	<p>Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: • Diskusi • Project Based Learning</p> <p>Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'</p>		<p>Material dalam Desain Perhiasan</p> <p>Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology</i>. New York: Doubleday, 1982.</p>	2.5
7	<p>23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.</p>	<p>Mahasiswa melakukan proses perencanaan desain melalui sketsa dan menerapkannya pada bidang 2 dimensi.</p>	<p>Kriteria penilaian: • Hasil akhir konsep Desain (konsep, sketsa dan moodboard)</p> <p>Bentuk penilaian:</p>	<p>Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen</p> <p>Metode pembelajaran: • Praktik</p>		<p>Metode penyusunan konsep</p> <p>Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology</i>. New York: Doubleday, 1982.</p>	7.5

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)	
	Mahasiswa mampu menyusun proses produksi berdasarkan konsep perancangan yang sudah dibuat.		Kualitas dan kesesuaian konsep – Tugas 2	<ul style="list-style-type: none"> Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 3 x 60' 			
8	Evaluasi Tengah Semester : 23-DP-SCPMK-0221 Mahasiswa membuat sebuah konsep perancangan desain perhiasan dengan menggunakan komposisi 2D. Pengumpulan Tugas ke 2 (15%)						
9	<p>23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk.</p> <p>Mahasiswa memahami perkembangan tren perhiasan yang sedang berkembang.</p>	Mahasiswa dapat menerapkan perkembangan tren dan issue yang sedang berkembang pada perencanaan konsep desain perhiasan.	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam analisis tren <p>Bentuk penilaian: Hasil analisa.</p>	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tatap muka di kelas <p>Metode pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi <p>Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'</p>		Studi kasus tentang tren Dormer, Peter. <i>The New Jewelry: Trends and Traditions.</i> London: Thames and Hudson, 1994.	5
10	<p>23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk.</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan hasil Analisa tren pada perencanaan konsep 1 set desain perhiasan.</p>	Mahasiswa menghasilkan analisa tren yang kemudian diterapkan dalam sebuah konsep desain perhiasan.	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan dalam metode analisa <p>Bentuk penilaian: Hasil Analisa – Latihan 1</p>	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tatap muka di kelas eksperimen <p>Metode pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi <p>Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'</p>		Perancangan konsep desain perhiasan. Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology.</i> New York: Doubleday, 1982.	5
11	<p>23-DP-SCPMK-0211 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk.</p> <p>Mahasiswa memahami teknik dasar menggambar perhiasan dan proyeksinya dengan benar.</p>	Mahasiswa melakukan proses sketsa, gambar bentuk dan gambar teknik.	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan merealisasikan sketsa dan gambar teknik <p>Bentuk penilaian:</p>	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tatap muka di kelas eksperimen <p>Metode pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik <p>Estimasi waktu:</p>		Teknik sketsa, gambar bentuk, gambar Teknik. Untracht, Oppi. <i>Jewelry Concepts and Technology.</i> New York: Doubleday, 1982. Gambar bentuk:	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)	
			Ketepatan hasil gambar – Tugas 3	TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		The Art of Basic Drawing. 2005. Walter Foster Publishing. Inc, California.	
12	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk. Mahasiswa dapat Menyusun perencanaan presentasi desain dan produk dengan baik.	Mahasiswa menghasilkan perencanaan presentasi produk.	Kriteria penilaian: • Penguasaan dalam metode presentasi Bentuk penilaian: Paparan hasil rencana	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		Teknik fotografi, metode fotografi. Wilson, Elizabeth. <i>Adorning the World: Art of the Marquesas Islands.</i> New York: The Metropolitan Museum of Art, 2005.	2.5
13	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk. Mahasiswa dapat menghasilkan skema perencanaan produksi beserta persiapan produksi dari hasil konsep desain perhiasan.	Mahasiswa melakukan proses perencanaan produksi.	Kriteria penilaian: • Ketepatan dalam penyusunan proses produksi Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		Metodologi desain. Manajemen produksi. Burt, Ray. <i>Jewelry Design Sketchbook: Creating Designs for Jewelry Making.</i> Self-published, 2017.	5
14	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai- nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk.	Mahasiswa melakukan proses perencanaan branding untuk desain perhiasan yang dibuat.	Kriteria penilaian: • Dapat menjabarkan kebutuhan branding Bentuk penilaian: Kesesuaian hasil akhir dengan konsep perencanaan	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning		Pengetahuan tentang branding. Penyusunan portfolio. Peterson, J. 2008. <i>Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and</i>	7.5

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)	
	Mahasiswa dapat mempersiapkan kebutuhan dasar <i>branding</i> untuk set perhiasan hasil rancangannya.			Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 50'		<i>Marketing Jewelry</i> . Lark Books.	
15	23-DP-SCPMK- 0221 Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk. Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil akhir dari rancangan perhiasan	Mahasiswa melakukan proses presentasi akhir dengan berbagai media.	Kriteria penilaian: • Ketepatan proses presentasi Bentuk penilaian: Kualitas hasil akhir dan ketepatan pada konsep, gambar Teknik, rendering produk, moodboard dan produk akhir – Tugas 4	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas • eksperimen Metode pembelajaran: • Praktik • Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 1 x 50' BM = 1 x 60'		Review project akhir / evaluasi keseluruhan project. Peterson, J. 2008. <i>Creating a Successful Jewelry Collection: Tips for Designing, Making, and Marketing Jewelry</i> . Lark Books.	10
16	Evaluasi Akhir Semester: 23-DP-SCPMK- 0221 Mahasiswa membuat sebuah perancangan desain perhiasan yang terdiri dari 1 set perhiasan dengan menerapkan metodologi desain sampai memproduksi desainnya dan branding dari produk perhiasan tersebut. Pengumpulan Tugas ke 4 (20%)						