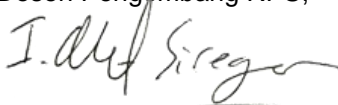
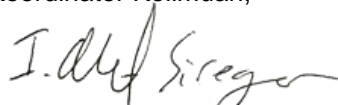
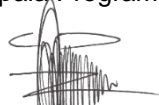



Mata Kuliah	: Urban Toy	Tanggal	: 5 Maret 2025
Kode MK	: DP501	Rumpun MK	: MKP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: -
Dosen Pengembang RPS,  Ismail Alif Siregar, M.A	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, Ph.D

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DP-CPL-01	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	23-DP-CPL-02	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	23-DP-CPL-05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	23-DP-CPL-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	23-DP-CPL-07	Memiliki kemampuan untuk menjelaskan alternatif solusi pemecahan masalah untuk diaplikasikan pada desain produk
	23-DP-CPL-08	Memiliki kemampuan untuk merealisasikan ide/gagasan menjadi produk prototype
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	23-DP-CPMK-011	Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
	23-DP-CPMK-012	Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	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
	23-DP-CPMK--051	Mampu membuat metodologi desain untuk desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DP-CPMK--052	Mampu menerapkan metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK--061	Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK--062	Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK--071	Mampu menyusun Konsep desain produk
	23-DP-CPMK--072	Mampu menerapkan Konsep dari hasil desain produk
	23-DP-CPMK--081	Mampu menggunakan perangkat digital untuk proses desain produk
	23-DP-CPMK--082	Mampu membuat gambar desain melalui proses digital
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>	
	23-DP-CPMK-0111	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas Urban Toy
	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0511	Mampu mengimplementasikan proses metodologi desain dalam mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain dalam mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0611	Mampu mengsketsa untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0621	Mampu menjawab ide untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0711	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0721	Mampu mengonsepan konsep desain untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0811	Mampu mengimplementasikan perangkat digital untuk mk Urban Toy
	23-DP-CPMK--0821	Mampu mengsketsa menggunakan perangkat digital untuk mk Urban Toy
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

	23-DP-CPMK-0111	23-DP-CPMK-0121	23-DP-CPMK-0211	23-DP-CPMK-0221	23-DP-CPMK-0511	23-DP-CPMK-0521	23-DP-CPMK-0611	23-DP-CPMK-0621	23-DP-CPMK-0711	23-DP-CPMK-0721	23-DP-CPMK-0811	23-DP-CPMK-0821
23-DP-CPMK-011	√	√										
23-DP-CPMK-012		√	√									
23-DP-CPMK-021		√	√									
23-DP-CPMK-022			√	√								
23-DP-CPMK--051				√	√							
23-DP-CPMK--052					√	√						
23-DP-CPMK--061						√	√					
23-DP-CPMK--062							√	√				
23-DP-CPMK--071								√	√			
23-DP-CPMK--072									√	√		
23-DP-CPMK--081										√	√	
23-DP-CPMK--082											√	√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-01	23-DP-CPMK-011	23-DP-CPMK-0111	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mk Urban Toy	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-02	23-DP-CPMK-012	23-DP-CPMK-0121	Mampu mengimplementasikan nilai integritas Urban Toy	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-05	23-DP-CPMK-021	23-DP-CPMK-0211	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mk Urban Toy	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-06	23-DP-CPMK-022	23-DP-CPMK-0221	Mampu mengimplementasikan nilai integritas dalam mk Urban Toy	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-07	23-DP-CPMK--051	23-DP-CPMK--0511	Mampu mengimplementasikan proses metodologi desain dalam mk Urban Toy	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-CPL-08	23-DP-CPMK--052	23-DP-CPMK--0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain dalam mk Urban Toy	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK--061	23-DP-CPMK--0611	Mampu mengsketsa untuk mk Urban Toy	Observasi (praktik, studi lapangan, studi kasus, karya tulis, proyek, hasil analisis, dll)	
	23-DP-CPMK--062	23-DP-CPMK--0621	Mampu menjawab ide untuk mk Urban Toy	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
	23-DP-CPMK--071	23-DP-CPMK--0711	Mampu mengimplementasikan konsep untuk mk Urban Toy	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DP-CPMK--072	23-DP-CPMK--0721	Mampu mengonsepan konsep desain untuk mk Urban Toy	Unjuk Kerja (presentasi, diskusi kelompok, dll)	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang dunia Urban Toy Desain dari sejarah hingga yang sedang & terus berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi.				
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan, ilmu dan</li> <li>2. Perumusan masalah dan tinjauan pustaka.</li> <li>3. Pembuatan Model</li> <li>4. Pembuatan Silicone Mould</li> <li>5. Resin Casting</li> <li>6. Painting &amp; Finishing</li> </ol>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>				
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. JEREMYville, ed. (2004). Vinyl Will Kill. IdN. pp. 5–6.</li> <li>2. Robert Klanten and Matthias Hubner, eds. (2006). Dot Dot Dash: Designer Toys, Action Figures And Character Art. Die Gestalten Verlag. pp. 6–7.</li> <li>3. Robert Klanten and Matthias Hubner, eds. (2006). Dot Dot Dash: Designer Toys, Action Figures And Character Art. Die Gestalten Verlag. pp. 4–5.</li> <li>4. Wong, Amos. "Design Style". Newtype USA 6 (11) 142–143. November 2007. ISSN 1541-4817.</li> <li>5. Lubow, Arthur (15 August 2004). "Cult Figure". The New York Times.</li> </ol>				
	<b>Pendukung</b>				
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leibrock, Rachel (6 January 2004). "Not kids play". The Sacramento Bee.</li> <li>2. Yeager, Kristian [Jager] (2004). "A Look at Urban Vinyl and Where it Came From". Millionaire Playboy</li> </ol>				
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>		<b>Perangkat Keras:</b>		
	PowerPoint		LCD Projector< Pensil, Marker, Alat Gambar lainnya, Clay, Clay modelling tool, Silicone RTV, Resin, Cat Akrilik		
<b>Dosen Pengampu</b>	Ismail Alif Siregar M.A				
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>				

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	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-CPMK-0111						
	23-DP-CPMK-0121						
	23-DP-CPMK-0211						
	23-DP-CPMK-0221						
	23-DP-CPMK--0511						
	23-DP-CPMK--0521						
	23-DP-CPMK--0611						
	23-DP-CPMK--0621						
	23-DP-CPMK--0711						
	23-DP-CPMK--0721						
	<b>Total per penilaian</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>30</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	Mahasiswa mampu memahami terminology urban toy	Dasar Urban Toy Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan &amp; penguasaan ilmu urban toy.</li> </ul> Bentuk Penilaian: makalah, hasil diskusi.	Kuliah & diskusi: TM: 1x50".  Tugas 1: membuat kamus fashion 2x50"	Kajian ilmu urban toy product, terminology.	Mahasiswa mampu memahami terminology urban toy	

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)	
2	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis urban toy; dan perkembangan urban toy	Dasar pembuatan Urban Toy Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam mengidentifikasi jenis-jenis urban toy.</li> <li>Ketepatan dalam menjelaskan pergerakan fashion</li> </ul> Bentuk Penilaian: presentasi di minggu ke-4.	Kuliah, diskusi: TM: 2x50"  Studi kasus: menyusun hasil riset perjalanan urban toy dari waktu ke waktu & jenis-jenisnya. PPT: 4x50"	Riset mengenai sejarah urban toy	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis urban toy; dan perkembangan urban toy	
3	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis urban toy; dan perkembangan urban toy	Dasar pembuatan Urban Toy Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam mengidentifikasi jenis-jenis urban toy.</li> <li>Ketepatan dalam menjelaskan pergerakan fashion</li> </ul> Bentuk Penilaian: presentasi di minggu ke-4.	Kuliah, diskusi: TM: 2x50"  Studi kasus: menyusun hasil riset perjalanan urban toy dari waktu ke waktu & jenis-jenisnya. PPT: 4x50"	Riset mengenai sejarah urban toy	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis urban toy; dan perkembangan urban toy	
4	Memahami secara detail terminology urban toy & dapat membuat perancangan desain sesuai dengan metodologi desain yang seharusnya.	Dasar pembuatan mood board & mengorganisir Urban Toy Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam mengidentifikasi urban lifestyle</li> <li>Memahami suatu metode perancangan</li> </ul> Bentuk Penilaian: hasil diskusi	Kuliah: TM: 2x50"  Diskusi: 2x50" step-step penyusunan suatu rancangan desain  Presentasi: 2X50"	Kajian terminology urban toy yang berkembang.  Metode perancangan sebuah desain.	Memahami secara detail terminology urban toy & dapat membuat perancangan desain sesuai dengan metodologi desain yang seharusnya.	

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)	
				Presentasi urban toy Movement.			
5	Memahami secara detail terminology urban toy & dapat membuat perancangan desain sesuai dengan metodologi desain yang seharusnya.	Dasar pembuatan mood board & mengorganisir Urban Toy Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam mengidentifikasi urban lifestyle</li> <li>Memahami suatu metode perancangan</li> </ul> Bentuk Penilaian: hasil diskusi	Kuliah: TM: 2x50"  Diskusi: 2x50" step-step penyusunan suatu rancangan desain  Presentasi: 2X50" Presentasi urban toy Movement.	Kajian terminology urban toy yang berkembang.  Metode perancangan sebuah desain.	Memahami secara detail terminology urban toy & dapat membuat perancangan desain sesuai dengan metodologi desain yang seharusnya.	
6	Mahasiswa mampu mengembangkan konsepnya ke dalam sketsa.	Pengenalan sistem sketsa kasar, thumb nail drawing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyusunan konsep yang benar sesuai dengan methodology desain</li> <li>Keselarasan karya dengan konsepnya</li> </ul> Bentuk penilaian: Hasil konsep & sketsa	Kuliah, diskusi: 2x50"  Praktek: 4x50"  Pembuatan konsep desain.	Desain Proses.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsepnya ke dalam sketsa.	
7	Mahasiswa mampu mengembangkan konsepnya ke dalam sketsa.	Pengenalan sistem sketsa kasar, thumb nail drawing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyusunan konsep yang benar sesuai dengan methodology desain</li> </ul>	Kuliah, diskusi: 2x50"  Praktek: 4x50"	Desain Proses.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsepnya ke dalam sketsa.	

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)	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Keselarasan karya dengan konsepnya</li> </ul> Bentuk penilaian: Hasil konsep & sketsa	Pembuatan konsep desain.			
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	Memahami urban toy product & perkembangannya	Pengenalan silikon, resin, tools dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan penguasaan ilmu moulding &amp; casting</li> <li>Bentuk penilaian: Hasil diskusi, quiz</li> </ul>	Kuliah: 1x50" Diskusi: 2x50" Introducing Tugas 3.	Kajian tentang urban lifestyle product lebih dalam.	Memahami urban toy product & perkembangannya	
10	Melatih proses berfikir mahasiswa secara berkesinambungan	Sistem assembly, pembuatan model/mockup/prototype	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses pengembangan konsep secara berkesinambungan</li> </ul> Bentuk Penilaian: hasil riset dan ide dasar product lifestyle	Kuliah: 2x50" Diskusi: 4x50"	Kajian tentang emotional design. Proses pengembangan konsep ide desain product lifestyle	Melatih proses berfikir mahasiswa secara berkesinambungan	
11	Melatih proses berfikir mahasiswa secara berkesinambungan	Sistem assembly, pembuatan model/mockup/prototype	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses pengembangan konsep secara berkesinambungan</li> </ul> Bentuk Penilaian: hasil riset dan ide dasar product lifestyle	Kuliah: 2x50" Diskusi: 4x50"	Kajian tentang emotional design. Proses pengembangan konsep ide desain product lifestyle	Melatih proses berfikir mahasiswa secara berkesinambungan	
12	Mengembangkan ide kreatif mahasiswa secara sistematis	Pengenalan siliko, resin, tools dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan sketsa ide</li> </ul> Bentuk penilaian: hasil sketsa	Kuliah: 2x50" Praktek: 4x50"	Desain Proses, praktek.	Mengembangkan ide kreatif mahasiswa secara sistematis	



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)	
13	Mengembangkan ide kreatif mahasiswa secara sistematis	Pengenalan siliko, resin, tools dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan sketsa ide</li> </ul> Bentuk penilaian: hasil sketsa	Kuliah: 2x50" Praktek: 4x50"	Desain Proses, praktek.	Mengembangkan ide kreatif mahasiswa secara sistematis	
14	Mampu merealisasikan konsep rancangan kesebuah prototype.	Sistem assembly, pembuatan model/mockup/prototype	Menghasilkan saah satu ide produk	Kuliah: 2x50" Praktek: 2x50" Presentasi: 2x50"	Teknik produksi & presentasi	Mampu merealisasikan konsep rancangan kesebuah prototype.	
15	Mampu merealisasikan konsep rancangan kesebuah prototype.	Sistem assembly, pembuatan model/mockup/prototype	Menghasilkan saah satu ide produk	Kuliah: 2x50" Praktek: 2x50" Presentasi: 2x50"	Teknik produksi & presentasi	Mampu merealisasikan konsep rancangan kesebuah prototype.	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>						