







**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	: Creative Urban Culture	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP504	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : - P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: 5
Dosen Pengembang RPS,  Ttd   Teddy M Darajat, S.Sn., M.Ds.	Koordinator Keilmuan,  Ttd   Ismail Alif Siregar, M.A	Kepala Program Studi,  Ttd   Hari Nugraha Ph.D	Dekan  Ttd   Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>
	23-DP-PL-04 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	23-DP-PL-10 Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>
	23-DP-CPMK-041 Mampu untuk menyelesaikan proses desain produk berdasarkan prinsip keilmuan desain produk
	23-DP-CPMK-042 Mampu untuk menerapkan nilai-nilai integritas, komitmen, adil, intrapreneurship, dan dorongan berprestasi untuk menghasilkan desain produk
	23-DP-CPMK-101 Mampu menerapkan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DP-CPMK-102		Mampu menerapkan konsep kreatifpreneurship untuk desain produk			
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>					
	23-DP-CPMK-0411		Mampu menjawab hasil Analisa untuk mata kuliahCreative Urban Culture			
	23-DP-CPMK-0421		Mampu mengimplementasikan solusi untuk mata kuliahCreative Urban Culture			
	23-DP-CPMK-1021		Mampu mengimplementasiakn prinsip dasar desain untuk mata kuliahCreative Urban Culture			
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		<b>Sub-CPMK1</b>	<b>Sub-CPMK2</b>	<b>Sub-CPMK3</b>	<b>Sub-CPMK ...</b>	<b>Sub-CPMKn</b>
	<b>CPMK1</b>		√			
<b>CPMK2</b>	√					
<b>CPMK3</b>			√			
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-DP-PL-04	23-DP-CPMK-041	23-DP-CPMK-0411	Mampu menjawab hasil Analisa untuk mata kuliahCreative Urban Culture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
	23-DP-CPMK-042	23-DP-CPMK-0421	Mampu mengimplementasikan solusi untuk mata kuliahCreative Urban Culture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
23-DP-PL-10	23-DP-CPMK-101	23-DP-CPMK-1011	Mampu mengimplementasiakn prinsip dasar desain untuk mata kuliahCreative Urban Culture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		
	23-DP-CPMK-102	23-DP-CPMK-1021	Mampu mengimplementasiakn prinsip dasar desain untuk mata kuliahCreative Urban Culture	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai sejarah seni rupa dan desain, cara menilai dan memahami karya seni dan desain serta proses aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil perkuliahan tersebut, mahasiswa dapat mengapresiasi karya seni dan desain, merangsang daya imajinasi, kreatifitas dan inovasi mahasiswa untuk diterapkan dalam bidang keilmuan masing-masing mahasiswa yang mengikuti matakuliah tersebut.</p> <p><i>This course provides students with an understanding of the history of art and design, how to assess and understand art and design and the application process in everyday life. From the results of the lecture, students can appreciate works of art and design, stimulate the imagination, creativity and innovation of students to be applied in the scientific fields of each student who follows the course</i></p>
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<p>Pengetahuan tentang ilmu kriya <i>Knowledge of craft science</i> Studi dan analisa budaya lokal di sebuah lingkungan. <i>Studying and analyzing local culture in an environment.</i> Studi material &amp; pengolahan <i>Study material &amp; processing</i> Konsep produk. <i>Product concept.</i> Kesimpulan dan hasil akhir. <i>Conclusion and final results.</i></p>
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makna Desain Modern - Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an). Publisher: Jalasutra. 2008. Penulis: Dormer, Peter. ISBN: 602-8252-08-5.</li> <li>2. By Hand – The use of Craft in Contemporary Art. Publisher: Princeton Architectural Press. 2007. Penulis: Hung, Shu; Magliaro, Joseph. ISBN-13: 978-1-56898-610-4.</li> <li>3. Ornamen Nusantara – kajian Khusus tentang ornament Indonesia. Publisher: Dahara Prize, 2009. Penulis: Sunaryo, Aryo M.Pd. Seni. ISBN: 979-501-604-4.</li> </ol>
	<b>Pendukung</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	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.						
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>		<b>Perangkat Keras:</b>				
	MS Ppoint, Software PC, graphic layout		LCD Projector, Peralatan Workshop kayu dan metal				
<b>Dosen Pengampu</b>	Teddy Mohamad Darajat, S.Sn., M.Ds.						
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</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-CPMK-0411						
	23-DP-CPMK-0421						
	23-DP-CPMK-1011						
	23-DP-CPMK-1021						
<b>Total per penilaian</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	

RENCANA 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. <i>Students are able to explain and know the science of art.</i>	Melakukan klasifikasi jenis seni berdasarkan visualnya  <i>Classify types of art based on their visuals</i>	Memaparkan hasil klasifikasi  <i>Presents the results of the classification</i>	Ceramah, diskusi, studi kasus <i>Lectures, discussions, case studies</i>	Kajian ilmu seni secara global - PPT 1 Tugas 1 (foto) <i>Art studies globally - PPT 1 Task 1 (photo)</i>	1
2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui keilmuan desain. <i>Students are able to explain and know the science of design.</i>	Melakukan klasifikasi jenis desain berdasarkan visualnya  <i>Classify design types based on their visuals</i>	Memaparkan hasil klasifikasi <i>Present the results of classification</i>	Ceramah, diskusi, studi kasus <i>Lectures, discussions, case studies</i>	Kajian ilmu desain secara global– PPT 2 Golden ratio Tugas 2 (membuat golden ratio gauge & studi kasus pada suatu karya fotografi/media 2D) <i>Study of design science globally – PPT 2 Golden ratio Task 2 (make golden ratio gauge &amp; case study on a piece of work photography/2D media)</i>	1
3,4	<i>Mengenal dan memahami tentang karya seni dengan media 2 dimensi</i> <i>Get to know and understand about works of art with 2-dimensional media</i>	Mengetahui dan membedakan gaya seni lukis, grafis, dan new media art <i>Knowing and distinguishing styles painting, graphics and new media art</i>	Memaparkan contoh-contoh gaya seni lukis, grafis dan new media art <i>Presenting examples of painting, graphic and new media art styles</i>	Ceramah, diskusi dan presentasi mahasiswa <i>Lectures, discussions and student presentations</i>	Sejarah dan perkembangan senirupa modern- post modern – PPT 3 <i>Sejarah dan perkembangan senirupa modern- post modern – PPT 3</i>	1

RENCANA 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 <i>Get to know and understand about works of art with 3-dimensional media</i>	Mengetahui dan membedakan gaya seni patung, desain produk, arsitektural dan new media art  <i>Knowing and distinguishing the style of sculpture, product design, architectural and new media art</i>	Memaparkan hasil komposisi bentuk modular dan penerapan warna yang harmonis <i>Presenting the results of the composition of modular forms and the application of harmonious colors</i>	Ceramah, diskusi, studi kasus  <i>Lectures, discussions, case</i>	Tugas 3 (mengapresiasi suatu karya seni dan desain pada sebuah pameran) Sejarah dan perkembangan seni rupa 3 dimensi di era modern-post modern – PPT 4 <i>studies Task 3 (appreciating a work of art and design in an exhibition) History and the development of 3-dimensional art in the modern-postmodern era – PPT 4</i>	2
6, 7	Mengetahui dan memahami gaya seni dan desain pada era modern-postmodern. Mampu menerapkan hasil ilmu yang didapat ke sebuah karya <i>Know and understand the style of art and design in the modern-postmodern era. Able to apply the results of knowledge gained to a work</i>	Dapat memaparkan materi presentasi secara verbal dengan analisa yang tajam <i>Can present presentation material verbally with sharp analysis</i>	Menghasilkan suatu komposisi bentuk modular yang sederhana <i>Produce a composition of simple modular forms</i>	Presentasi mahasiswa <i>Student presentations</i>	Kajian tentang warna Kajian produk atau karya seni dari bentuk dan warna – PPT 5 <i>Study of color Study of products or works of art from shapes and colors – PPT 5</i>	5

RENCANA 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)
8	<b>Evaluasi Tengah Semester :</b> <b>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>				<b>20%</b>	<b>30</b>
9,10	Memahami dan mampu membuat konsep semantika produk <i>Understand and be able to conceptualize product semantics</i>	Mengetahui konsep suatu semantika pada urban produk  <i>Knowing the concept of a semantics in urban products</i>	Menghasilkan tulisan dari hasil analisa sebuah brand home décor atau produk kreatif tentang semantika produk <i>Producing writing from the analysis results of a home décor brand or creative product about product semantics</i>	Ceramah, diskusi dan presentasi mahasiswa <i>Lectures, discussions and student presentations</i>	Tugas 4 (membuat komposisi karya modular berwarna, pada bidang 2D/3D) <i>Task 4 (compose a colorful modular work, on a 2D/3D plane)</i>	
11,12	Mahasiswa memahami konsep dan menyelesaikan masalah dengan berpikir secara kreatif <i>Students understand the concept and solve problems by thinking creatively.</i>	Penyusunan perencanaan konsep kreatif secara kelompok. <i>Compilation of creative concept planning in groups.</i>	Dapat memaparkan materi presentasi secara verbal dengan analisa yang tajam <i>Can present presentation material verbally with sharp analysis</i>	Ceramah, diskusi dan praktek <i>Lectures, discussions and practice</i>	Kajian semantika produk – PPT 6 Tugas 5 (review desain produk urban) <i>Product semantics study – PPT 6 Task 5 (urban product design review)</i>	2
13,14	Mahasiswa mampu membuat karya dengan ide yang telah dipaparkan Sebelumnya <i>Students are able to create works with ideas that have been presented previously</i>	Penyusunan metodologi desain dan pemaparan proses produksi  <i>Preparation of the design methodology and</i>	Progres pengerjaan dari bimbingan intensif <i>Work progress from Intensive guidance</i>	Ceramah, diskusi dan praktek <i>Lectures, discussions and practice</i>	Pengenalan bahan dan material serta pemahaman teknis pembuatan. <i>Introduction of materials and technical understanding of manufacture.</i>	2

RENCANA 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)
		<i>presentation of the production process</i>				
15	Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil karyanya secara individu <i>Students are able to evaluate their work individually.</i>	Proses produksi <i>Production process.</i>	Presentasi hasil karya <i>Presentation of work.</i>	Diskusi dan presentasi <i>Discussion and presentation</i>		6
16	<b>16 Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					<b>10</b>

RANCANGAN TUGAS					
Mata Kuliah	Creative Urban Culture				
Kode MK	DP006	sks: 2		Semester: 5	Gasal - 2022/2023
Dosen Pengampu	Teddy Mohamad Darajat				
BENTUK TUGAS					
Final Project					
JUDUL TUGAS					





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

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

Issue/Revisi : A0

Urban Craft Design - Final Project: Merancang produk dekoratif berkonsep dengan menggunakan metodologi desain dan proses kreatif. *proses kreatif. (Design decorative products with a concept using design methodologies and creative processes*

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH**

Mahasiswa mampu merancang suatu kriya yang sederhana, merealisasikan idenya dan mempresentasikannya (C6, A2, P2). *(Students are able to design a simple craft, realize their ideas and present them (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. *(Make a design of a craft product in the form of a decorative product, having commercial value with the provisions: product concept, creative idea, product realization, production process, presentation pictures, prototypes, presentations and product photos.)*

**METODE Pengerjaan Tugas**

1. Pencarian Data / Survey. *Search Data / Survey*
2. Proposal ide. *Idea proposals*
3. Penyusunan Konsep. *Drafting the Concept*
4. Sketsa ide. *Sketch ideas*
5. Ide final. *Final idea*
6. Gambar presentasi. *Picture presentation*
7. Bentuk dasar prototype. *The basic form of the prototype*
8. Presentasi rencana prototype. *Presentation of the prototype plan*
9. Produksi prototype. *Production of prototypes*
10. Penulisan proses produksi. *Writing production process*
11. Foto produk final. *Photos of the final product*
12. Pameran Karya produk Urban Craft. *Exhibition of Urban Craft products*

#### **BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

- a. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif dalam sebuah metodologi desain dan proses produksi. b. Bentuk luaran:
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 (RPS)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

---

Issue/Revisi : A0