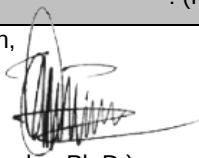


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN

Issue/Revisi	: (R1)	Tanggal	: (8 Juli 2021)
Mata Kuliah	: (Studio Social Design)	Kode MK	: (PRO212)
Rumpun MK	: (MKMA)	Semester	: (4)
Dosen Penyusun	: (Hari Nugraha, Ph.D.)	Bobot (sks)	: (6)
Penyusun,  (Hari Nugraha, Ph.D.)	Menyetujui,  (Fitorio Bowo Leksono, S.Ds., M.A)	Mengesahkan, Ttd  (Ir. Agustinus Agus Setiawan, ST., MT)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)	
	I.A.1	Mampu bersikap sebagai pembelajar seumur hidup
	I.A.2	Mampu menggunakan berbagai sumber informasi
	I.A.3	Mampu menyeimbangkan prinsip : sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial
	I.B.1	Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan, dan perbuatan
	I.C.2	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasi alternatif pemecahan terbaik
	I.D.3	Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif, memiliki keterampilan memimpin, dan mampu bekerja dalam tim
	I.E.1	Mampu berpikir kritis, sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan tepat
	I.F.1	Mampu menguasai konsep tentang pengembangan wilayah urban yang berkelanjutan
	I.F.2	Mampu terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan
	CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	II.A.3	Mampu menerapkan proses produksi, finishing dan penggunaan pewarnaan pada material
	II.C.1	Mampu membuat mock up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain
	III.A.1	Mampu memahami dan menganalisa permasalahan sosial di masyarakat dan lingkungan sekitar
	III.A.2	Mampu memahami dan menganalisa dampak social terhadap perilaku masyarakat
	III.B.1	Mampu menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri dalam karya desain
	III.D.1	Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan pengguna karya desain
	III.D.2	Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna desain
	III.D.3	Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna desain
	IV.B.1	Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika
	IV.C.1	Mampu menerapkan teknik da perspektif, anatomi, dan lainnya
		Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual
	IV.D.1	Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja
	IV.D.2	Mampu menerapkan teknik gambar digital dan proses rapid prototyping
	IV.E.1	Mampu memahami dan berempati pada pengguna

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	V.A.1 V.A.2 V.A.3 V.B.1 V.B.2 V.C.1 V.C.2	Mampu menganalisa masalah berdasarkan data Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah melalui proses brainstorming dan mindmapping Mampu mengevaluasi dan mengeliminasi ide berdasarkan pertimbangan dan batasan, sehingga terpilih ide yang efektif dan efisien Mampu mewujudkan ide dalam sebuah media simulasi berupa model, mock up atau prototype Mampu melakukan uji evaluasi atau media simulasi dan melakukan perbikan yang berkelanjutan
Deskripsi Singkat MK	Sosial budaya merupakan isu global ditengah modernisasi saat ini dan menjadi perhatian internasional dalam preservasi dan pengembangannya. Dalam lini ini variabel dari aplikasi keilmuan desain produk tidak hanya mendesain sesuatu yang <i>tangible</i> , tetapi juga <i>intangible</i> . Oleh karena itu, hal ini menjadi tantangan bagi desainer untuk mengembangkan tidak hanya objek artefak, tetapi juga yang memiliki korelasi langsung terhadap aspek sosial dan budaya pada suatu komunitas. Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai relasi desain produk dengan permasalahan sosial di masyarakat. Dalam penyelenggaraannya mahasiswa akan dibawa kesuatu lokasi komunitas untuk memahami kondisi sosial dan masalahnya selanjutnya memahaminya lalu memberikan solusipengembangan desain di dalam komunitas tersebut. Dalam perkuliahan <i>Studio Social Design</i> , mahasiswa akan mendapatkan pengalaman serta metode dalam melakukan pendekatan kepada masyarakat, melihat potensi yang dimiliki oleh masyarakat setempat, serta mengembangkan <i>sustainable community</i> melalui potensi tersebut.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Teori warna 2. Teknik dasar dan proses prototyping 3. Riset dan observasi 4. Interpretasi data 5. Prinsip dasar ergonomi 6. Perilaku pengguna dan faktor-faktor sosial dan perilaku 7. Emotional design 8. Teori dasar estetika 9. Teknik dasar gambar 10. Teknik dasar gambar sketsa 11. Teknik dasar gambar produksi 12. Permodelan digital 13. Studi empati 14. Analisa masalah 15. Teknik pengelompokan dan prioritas masalah 16. Teknik brainstorming 17. Teknik pemilah ide 18. Teknik pembuatan model dan mockup 19. Teknik evaluasi	
Pustaka	Utama	
	Design for The Real Word, Victor Papanek	
	Pendukung	
	Design for Social Responsibility and Market Oriented Design: Convergences and Divergences, Dr Nicola Morelli School of Architecture and Design, Aalborg University nmor@aod.auc.dk	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
		LCD Projector

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)		
Bobot Penilaian	Absensi	15%
	UAS	30%
	UTS	30%
	Tugas	25%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN

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	1. Mahasiswa mampu memahami peraturan perkuliahan, penilaian serta garis besar konten perkuliahan 2. Mahasiswa memahami mendefinisikan hubungan desain dan social responsibility	- Pemahaman mengenai permasalahan sosial - Penguasaan metode analisa dan identifikasi problem sosial - Pemahaman terhadap contoh-contoh solusi desain berkaitan dengan konteks permasalahan budaya	Kriteria: Pemahaman dan penguasaan Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari permasalahan social disekitar kita	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)] Tugas 1: Identifikasi permasalahan sosial (3x 50)	- Design social responsibility - Observasi	-
2,3	Mahasiswa memahami secara langsung kondisi permasalahan social di masyarakat skitar melalui observasi langsung	- Menjabarkan problem utama - Menganalisa akar permasalahan sosial	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: - Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas - Presentasi hasil observasi	Tugas 2: Membuat mind mapping (6x50)	Metode analisa data temuan Pengklasifikasian data temuan - Metode pendekatan observasi - Metode pengumpulan data lapangan	5
4,5	Mahasiswa mampu merumuskan data temuan yang ditemuinya dilapangan menjadi sebuah konklusi yang komprehensif untuk dilanjutkan ke tahap desain	Ketepatan merumuskan problem dan peluang dari permasalahan sosial yang diamati Ketepatan dalam merumuskan solusi desain Pemahaman proses 5 whys	Kriteria: Ketepatan dan Pemahaman Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus di lapangan	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (4x50)] Tugas 3: Menggunakan 5 Why untuk medekripsikan hasil mind mapping (9x 50)	Metode perumusan data Proses mind mapping Metode presentasi data temuan	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN

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)
			Presentasi kelompok chap 2			
6,7	Mahasiswa mampu memberikan alternatif solusi pengembangan atau pemecahan masalah dari permasalahan social yang ditemui di lapangan	Pemahaman dalam merumuskan masalah menjadi solusi desain Ketepatan dalam memutuskan solusi desain berkaitan dengan temuan sosial di masyarakat Penguasaan dalam memvisualisasikan ide Penguasaan dalam menjabarkan analisa aspek desain	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: - Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang telah diobservasi - Presentasi perseorangan	Kuliah dan Diskusi [TM: 4 (3x50)] Tugas 4: Perumusan solusi desain beserta analisisnya (9x 50)	Metode visualisasi desain berbasis problem Gambar kerja desain produk Metodologi desain produk Metode gambar konstruktif dan presentasi	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					20
9	Mahasiswa mampu menganalisa aspek produksi dari ide desain yang mereka buat, baik dari aspek material, proses produksi dan lainnya	- Ketepatan dalam menentukan aspek produksi produk - Penguasaan cara membuat gambar kerja produk - Ketepatan dalam menentukan material produk berbasis fungsi - Penguasaan dalam menggunakan metode dan material yang tersedia secara lokal	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: - Progress kelengkapan gambar produksi - Presentasi aspek produksi	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1: gambar kerja dan analisa aspek desain (3x50) Tugas 2: Presentasi aspek produksi (2x50)	- Metode gambar kerja - Metode pengaplikasian gagasan menjadi sebuah desain - Evaluasi desain produk	5
10-14	Mahasiswa mampu merealisasikan ide desain melalui dengan pendekatan industri lokal	- Ketepatan dalam memproduksi berdasarkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat atau industry sekitar - Ketepatan output desain dalam menjawab problem sosial di masyarakat	Kriteria: Ketepatan, Penguasaan, dalam proses produksi Bentuk Penilaian: - Presentasi progress produksi - Kelengkapan analisa	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1: pembuatan konsep, hingga visualisasi akhir (6x50) Tugas 2 : Realisasi produk (22x50)	- Material dan proses produksi - Pengaplikasian potensi komunitas terhadap konsep produk - Pengaplikasian hasil desain kepada masyarakat	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **PRO 212 – STUDIO SOCIAL DESIGN**

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)
			desain dari konsep, gambar kerja, hingga visualisasi akhir			
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karyanya kepada masyarakat umum sebagai solusi untuk menjawab permasalahan desain	Kemampuan dalam mempresentasikan karya ke publik	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian : Presentasi akhir produk	Tugas 1 : Presentasi dari konsep produk hingga praktek operasional (6x50)	Teknik presentasi karya, visual dan penyampaian materil	5
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					40