|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | Tanggal | : 23 Januari 2018 |
| Mata Kuliah | : Proses Kreasi | Kode MK | : VCD 106 |
| Rumpun MK | : Mata Kuliah Major | Semester | : 2 |
| Dosen Pengampu | : Retno Purwanti M, S.Sn.,M.Ds | Bobot (sks) | : 3 sks |
| Dosen PengampuRetno Purwanti M, S.Sn,.M.Ds | KaprodiDesi Dwi Kristanto, M.Ds | Dekan Dr. Ir. Resdiansyah, S.T., M.T. |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** |
| A10A11B3 | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiriMemiliki sikap etis, estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.Mengusai pengetahuan terhadap prinsip maupun unsur-unsur dasar seni rupa dan desain dalam mengapresiasi dan mencipta gagasan pesan rupa atau mengembangkannya di media komunikasi visual |
| **CP-MK** |
| C4 | Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang desain komunikasi visual, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif , inovatif dan profesional |
| **Deskripsi Singkat MK** | Mata kuliah ini membahas tentang cara belajar & proses berkreasi secara integral, dengan menggali potensi kreativitas manusia, melalui pendekatan bermain, eksperimental dan cara berpikir yang out of the box diselingi aktivitas menggambar dalam bahasa rupa. |
| **Materi Pemebelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Pengenalan Proses Kreatif
2. Hubungan kreativitas dengan bidang seni
3. Pembagian otak kiri dan kanan
4. Kreativitas dalam aktivitas bermain
5. Pengenalan bahasa rupa & gambar anak
6. Critical dan creative thinking
7. Limas Citra Manusia
8. Kreator, kreasi dan apresiasi
9. Desain dan kreativitas
 |
| **Pustaka** | **Utama** |
| - Betty Edwards, “Drawing the right side of the Brain”, tarcher, NY, 2012.- M. Musrofi, “5 LANGKAH MELAHIRKAN MAHA KARYA -”, Mizan, Jakarta, 2007.- Francis D. K. Ching, “MENGGAMBAR SEBUAH PROSES KREATIF -”, Erlangga , Jakarta, 2002.- Primadi Tabrani, “KREATIVITA & HUMANITA”, Jala Sutra, Bandung, 2006.- Primadi Tabrani, “Proses kreasi, apreasi belajar”, ITB, Bandung, 2000- Primadi Tabrani, “Messages from ancient walls, ITB Bandung 1998 |
| **Pendukung** |
|  |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | **Perangkat Keras:** |
|  | LCD Projectorkertas, pensil 2B, pensil warnacat arcrylic, media kaleng |
| **Team Teaching** | - |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | - |

| **RANCANGAN 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)*** |
| 1,2 | 1. Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah
2. Mahasiswa memahami makna Kreativitas tanpa batas

  | 1. Kemampuan menjelaskan maksud, tujuan dan capaian dari perkuliahan
 | Kriteria:mahasiswa memahamidefinisi kreativitasBentuk Penilaian:Diskusi dan tanya jawab | Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50”)] | RPSpengenalan Bakat & kreativitas | 5 |
| 3,4 | 1. Mahasiswa menyadari hubungan seni dengan kreatifitas melalui aktivitas menggambar lewat proses pengamatan objek
2. mahasiswa mampu memvisualisasikan image dari bentuk imaginasi
 | 1. Kemampuan memvisualisasikan objek berdasarkan aktivitas melihat & mengamati
2. Memvisualisasikan image dari hasil imaginasi
 | Kriteria:mampu memvisualisasikan objek berdasarkan aktivitas melihat & mengamatiBentuk Penilaian:karya dari objek image & imaginasi | Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50”)BT ; (2x50”) + BM 1x50"Tugas 1 : Menciptakan kreasi dari hasil imaginasi | Hubungan Kreativitas dengan dunia seni1. aktivitas menggambar
2. melihat, mengamati, visualisasi
3. image & imaginasi
 | 5 |
| 5,6,7 | 1. Mahasiswa memahami hubungan kreativitas & imaginasi
2. Mahasiswa memahami kreativitas dapat tercipta melalui sebuah permainan
3. Mahasiswa memahami proses kreativitas dalam sebuah proses kreasi
 | 1. Kemampuan menjelaskan ide & konsep gagasan
2. Kemampuan menjelaskan ide kedalam bentuk sketsa & final artwork
3. Kemampuan mempresentasikan karya
 | Kriteria:Kreativitas dan output karya berupa lokal boardgameBentuk Penilaian:* konsep ide & gagasan
* sketsa
* Final artwork
* Presentasi
 | Kuliah dan Diskusi[TM : 2 x @ (3x50”)]Tugas 2 : Kreasi penciptaan permaian dalam bentuk boardgame dengan unsur lokal & edukatifBT + BM (1+1) x (2x50”) | Imaginasi dan kreativitas dalam proses Cipta permainan:1. Imaginasi dalam bentuk permainan
2. Interaksi & unsur kinetik, dalam kreasi sebuah permaian
3. Unsur kreativitas dalam penciptaan permainan
 | 10 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya** |
| 9,10 | 1. Mahasiswa memahami bagaimana proses berpikir, belajar & berkreasi berlangsung
2. Mahasiswa memahami karakteristik dari tiap ragam gaya belajar
3. Mahasiswa mampu memahami perbedaan mendasar antara analytic & creative thinking
 | 1. Kemampuan untuk memahami bahwa gaya belajar mempengaruhi proses berpikir
2. Kemampuan membedakan kerja otak kanan dan kiri
3. Mampu membedakan kapan saat harus menerapkan analytic thinking ataupun creative thinking
 | Kriteria :Pemahaman dan penguasaan Bentuk penilaian :Diskusi dan tanya jawab | Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50”)]BT + BM (1+1) x (2x50”) | Proses berpikir, belajar dan berkreasi1. Pembagian otak kanan & otak kiri
2. Ragam gaya belajar
3. Analytic vs creative thinking
 | 5 |
| 11,12 | 1. Mahasiswa mengetahui bagaimana sudut pandang goodnes mempengaruhi penciptaan sebuah kreasi melalui creative thingking
2. Mahasiswa memahami peran sebagai kreator
 | 1. Kemampuan memahami sudut pandang corectness dan goodnes dari teori limas citra manusia
2. Berpikir untuk menjadi kreator dari sebuah kreasi yang dapat diapresiasi dari cara berpikir out of the box
 | Kriteria :Pemahaman dan penguasaanBentuk penilaian :* diskusi dan tanya jawab
 | Kuliah dan diskusi [TM : 1x @ (3x50”)]BT + BM (1+1) x (2x50”)Tugas 3 :Mencari solusi dari sebuah permasalahan melalui metode out of the box | Desain dan Kreativitas1. Limas citra manusia
2. Kreator, kreasi dan apresiasi
3. Berpikir out of the box & Oxymoron
 | 5 |
| 13,14,15 | 1. Mahasiswa memahami konsep bahsa rupa
2. Mahasiswa mengetahui bagaimana menerapkan teknik ruang waktu datar melalui pendekatan gambar anak

  | 1. Kemampuan untuk memahami konsep bahasa rupa
2. kemampuan untuk memahami gambar anak & bahasa rupa
 | Kriteria :Pemahaman dan penguasaanBentuk penilaian :* diskusi dan tanya jawab
* presentasi
 | Kuliah dan diskusi [TM : 2x @ (3x50”)]Tugas 4 : menerapkan bahasa rupa dengan teknik ruang waktu datar diatas media alternatifBT + BM (1+1) x (2x50”)Presentasi karya | Pengenalan bahasa rupa:1. Jenis & bentuk bahasa rupa
2. Bahasa rupa & gambar anak
3. Penggambaran Ruang Waktu Datar
4. Bentuk bahasa rupa

 2D dan 3D | 15 |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa** |

Catatan:

(1) TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri;

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** |
| --- |
| Mata Kuliah | Proses Kreasi |
| Kode MK | VCD 106 | sks: | 3 | Semester: | 2 |
| Dosen Pengampu | Retno Purwanti M, S.Sn.,M.Ds. |
| **BENTUK TUGAS** |
| Aplikasi bahasa rupa pada media kaleng |
| **JUDUL TUGAS** |
| kaleng dongeng dengan teknik ruang waktu datar |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** |
| 1. Mahasiswa memahami teknik ruang waktu datar dalam bahasa rupa
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik tata ungkap dalam & tata ungkap luar pada bahasa rupa
 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Membuat aplikasi bercerita dengan pendekatan gambar anak pada bahasa rupa melalui teknik tata ungkap dalam dan tata ungkap luar  |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| 1. Proses imaginasi
2. Memahami bahasa rupa pada gambar anak
3. Memahami teknik gambar ruang waktu datar
4. Aplikasi teknik tata ungkap dalam dan tata ungkap luar pada media kaleng
5. Presentasi karya.
 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| 1. Obyek Garapan: bahasa rupa pada medium ruang waktu datar
2. Bentuk luaran:
3. Storyline penjabaran bahasa rupa
4. Aplikasi bahasa rupa pada media kaleng sebagai media dongeng
 |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| 1. Sketsa dari proses imaginasi (bobot 5%)
2. Storyline & storyboard (bobot 15%)
3. Prototipe media kaleng dongeng (30%)
 |
| **JADWAL PELAKSANAAN** |
| Sketsa proses imaginasi | minggu ke-3 |
| Storyline & storyboard | minggu ke-4&5 |
| Prototipe media kaleng dongeng | minggu ke-6 s/d 7 |
| **LAIN-LAIN** |
|  |
| **DAFTAR RUJUKAN** |
| Cynthia Ulrich Tobias : Cara Mereka Belajar (2009) |