



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018
FAKULTAS DESAIN & INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Mata Kuliah	: Design Research	Kode MK	: DPK103
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Bobot MK	: 3 sks
Dosen Pengampu	: Geggy Gamal S., S.Des., M.Des	Kode Dosen	: 6527
Alokasi Waktu	:		
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu memahami sistem dan proses <i>design research</i> 2. Mahasiswa mampu memahami cara berpikir melalui <i>design by research</i>		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu menguraikan pengertian definisi dari <i>design research</i> dan manfaat dari <i>design by research</i>	Pendahuluan : Kontrak pembelajaran dan pengertian definisi <i>design research</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport)	Dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i>
2	Mahasiswa mampu memahami keseluruhan skema <i>design research</i>	<i>Design Research Scheme</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media :	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating</i>	Dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i>

			kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	<i>Innovation, Customer Experience, and Brand Value,</i> (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design,</i> (Rockport)	
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
3	Mahasiswa mampu memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i>	<i>Market & User Research</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value,</i> (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design,</i> (Rockport)	Dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i>
4	Mahasiswa mampu membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i>	<i>Products Comparison</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion,</i>	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation,</i>	Dapat membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i>

			<i>cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	<i>Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport)	
5	Mahasiswa mampu memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i>	<i>Past, Present and Future</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion</i> , <i>cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport)	Dapat memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i>
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
6	Mahasiswa mampu menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i>	<i>Positioning : Image Board & Image Chart</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion</i> , <i>cooperative learning, project base learning</i> 3. Media :	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press)	Dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i>

			kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport)	
7	Mahasiswa mampu memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya	<i>Keyvisual (Moodboard) and Keyword</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i>, (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i>, (Rockport) 	Dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya
8	Mahasiswa mampu menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i>	<i>Color Concept : Image panels and color simulation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i>, (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i>, (Rockport) 	Dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i>

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
9	Mahasiswa mampu membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis	<i>Interview & Questionnaire</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i>, (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i>, (Rockport) 	Dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis
10	Mahasiswa mampu memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa	<i>Ideation of Concept & Drawing Ideas</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robertson, Scott & Bertling, Thomas. <i>How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination</i> (Design Studio Press) 2. Robertson, Scott & Bertling, Thomas. <i>How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity</i>, (Design Studio Press) 	Dapat memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa
11	Mahasiswa mampu	<i>Idea Sketches</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robertson, Scott & 	Dapat menggambar

	menggambar melalui sketsa gaya desain industri		<i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	Bertling, Thomas. <i>How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination</i> (Design Studio Press) 2. Robertson, Scott & Bertling, Thomas. <i>How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity</i> , (Design Studio Press)	melalui sketsa gaya desain industri
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
12	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i>	<i>CAD : CAID, CAS and CAM</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Bryden, Douglas., <i>CAD and Rapid Prototyping for Product Design</i> (Laurence King)	Dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i>
13	Mahasiswa mampu memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i>	<i>Modeling and Data Creation</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion,</i>	1. Hallgrimsson, Bjarki., <i>Prototyping and Modelmaking for Product Design</i>	Dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i>

			<i>cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	(Laurence King) 2. Lefteri, Chris., <i>Materials for Design</i> (Laurence King)	
14	Mahasiswa mampu menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan	<i>Design Evaluation</i>	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. <i>small group discussion, cooperative learning, project base learning</i> 3. Media : kelas/studio, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Lockwood, Thomas., <i>Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value</i> , (Allworth Press) 2. Lidwell, William., Kritina Holden & Jill Butler, <i>Universal Principles of Design</i> , (Rockport)	Dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan

EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
1	<i>Pretest test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i> secara baik dan benar	Dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i>	Cukup dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i>	Kurang dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i>	Tidak dapat menguraikan pengertian dari <i>design research</i> dan tujuan dari <i>design by research</i>	0 %
2	<i>Pretest, progress test dan post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i> secara praktis dan benar	Dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i>	Cukup dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i>	Kurang dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i>	Tidak dapat memahami keseluruhan skema <i>design research</i>	5 %
3	<i>Pretest, progress test dan post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i> secara tepat dan cepat	Dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i> secara tepat namun lambat	Dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i> secara kurang tepat dan lambat	Kurang dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i>	Tidak dapat memaparkan penelitian melalui <i>design market</i> dan <i>target user</i>	5 %
4	<i>post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat banyak membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i> secara jelas dan tepat	Dapat membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i> dengan baik	Dapat membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i> dengan jumlah sedikit	Kurang mengerti membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i>	Tidak dapat membandingkan jenis produk lama dan produk baru melalui <i>design research</i>	5 %

5	<i>progress test dan post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Banyak memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i> dengan seksama dan tepat	Dapat memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i> dengan baik	Cukup dapat memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i>	Kurang dapat memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i>	Tidak dapat memilah jenis produk yang lama, sekarang dan yang akan datang melalui <i>design research</i>	10 %
6	<i>progress test dan post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i> secara jelas, tepat dan akurat	Dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i> dengan baik	Dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i> dengan jumlah gambar yg sedikit	Kurang dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i>	Tidak dapat menganalisa posisi produk dan model melalui papan <i>positioning</i>	10 %
7	<i>progress test dan post test</i>	Tes Tulisan dan Praktikum (UTS)	Dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya secara jelas, tepat dan akurat	Dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya dengan baik	Dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya dengan jumlah visual yang sedikit	Kurang dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya	Tidak dapat memaparkan kunci dari gambar visual dan kata kuncinya	5 %
SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
8	<i>progress test dan post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i> secara jelas, tepat dan akurat	Dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i> dengan baik	Cukup dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i>	Kurang dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i>	Tidak dapat menganalisa warna-warna masa depan yang akan diterapkan melalui <i>design research</i>	5 %

9	<i>Progress test dan post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis secara lengkap, jelas dan tersktruktur	Dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis secara jelas	Dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis namun kurang lengkap dan kurang jelas	Dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis secara tidak lengkap, tidak jelas dan berantakan	Tidak dapat membuat teknik wawancara dan tanya-jawab tertulis	10%
10	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat banyak memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa secara bagus dan rapih	Dapat memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa dengan baik	Dapat memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa dengan sedikit gambar dan agak berantakan	Dapat memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa namun gambar tidak bagus dan berantakan	Tidak dapat memaparkan ide konsep melalui gambar sketsa	5%
11	<i>progress test dan post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat banyak menggambar melalui sketsa gaya desain industri secara bagus dan rapih	Dapat menggambar melalui sketsa gaya desain industri dengan baik	Dapat menggambar melalui sketsa gaya desain industri dengan sedikit gambar dan agak berantakan	Dapat menggambar melalui sketsa gaya desain industri namun gambar tidak bagus dan berantakan	Tidak dapat menggambar melalui sketsa gaya desain industri	10 %
12	<i>progress test dan post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i> secara lengkap dan jelas	Dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i> dengan seadanya	Dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i> secara kurang lengkap tapi jelas	Dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i> secara kurang lengkap dan tidak jelas	Tidak dapat memaparkan jenis-jenis dari <i>Computer Aided Design</i>	10 %

13	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i> secara lengkap dan jelas	Dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i> dengan seadanya	Dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i> secara kurang lengkap tapi jelas	Dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i> secara kurang lengkap dan tidak jelas	Tidak dapat memaparkan jenis-jenis dari pembuatan <i>modeling</i>	10 %
SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
14	<i>Post test</i>	Tes tulisan dan Praktikum (UAS)	Dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan secara tersktruktur, jelas dan lengkap	Dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan dengan seadanya	Dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan namun kurang tersktruktur, kurang jelas dan kurang lengkap	Dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara kurang menyeluruh	Tidak dapat menerapkan dan memaparkan proses <i>design research</i> secara keseluruhan	10 %

Komponen penilaian :

1. Kehadiran = 5 %
2. Tugas = 30 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 35 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Jhon Viter M., S. Des., M. Des

Jakarta, 26 September 2017

Dosen Pengampu,

Geggy Gamal S., S.Des.,M.Des