



Telkom
University

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
Program Studi Desain Interior

BERKAS PENYUSUNAN

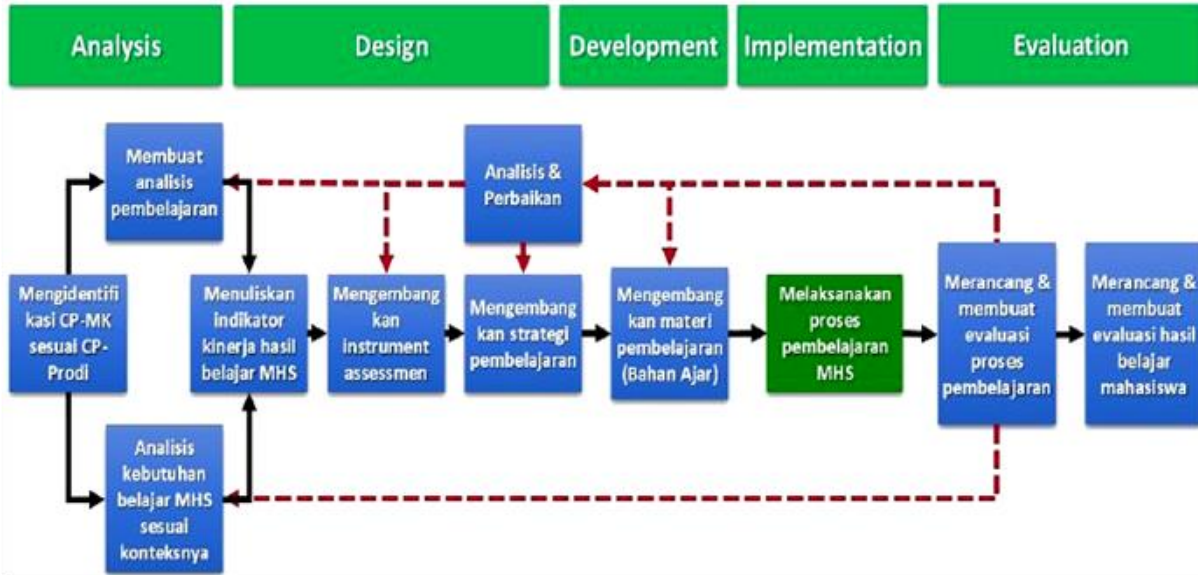
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	:	Desain Mebel IV
Kode Mata Kuliah	:	DI2323
SKS	:	3 (tiga)
Semester	:	VI (enam)
Tahun Akademik	:	2017-2018



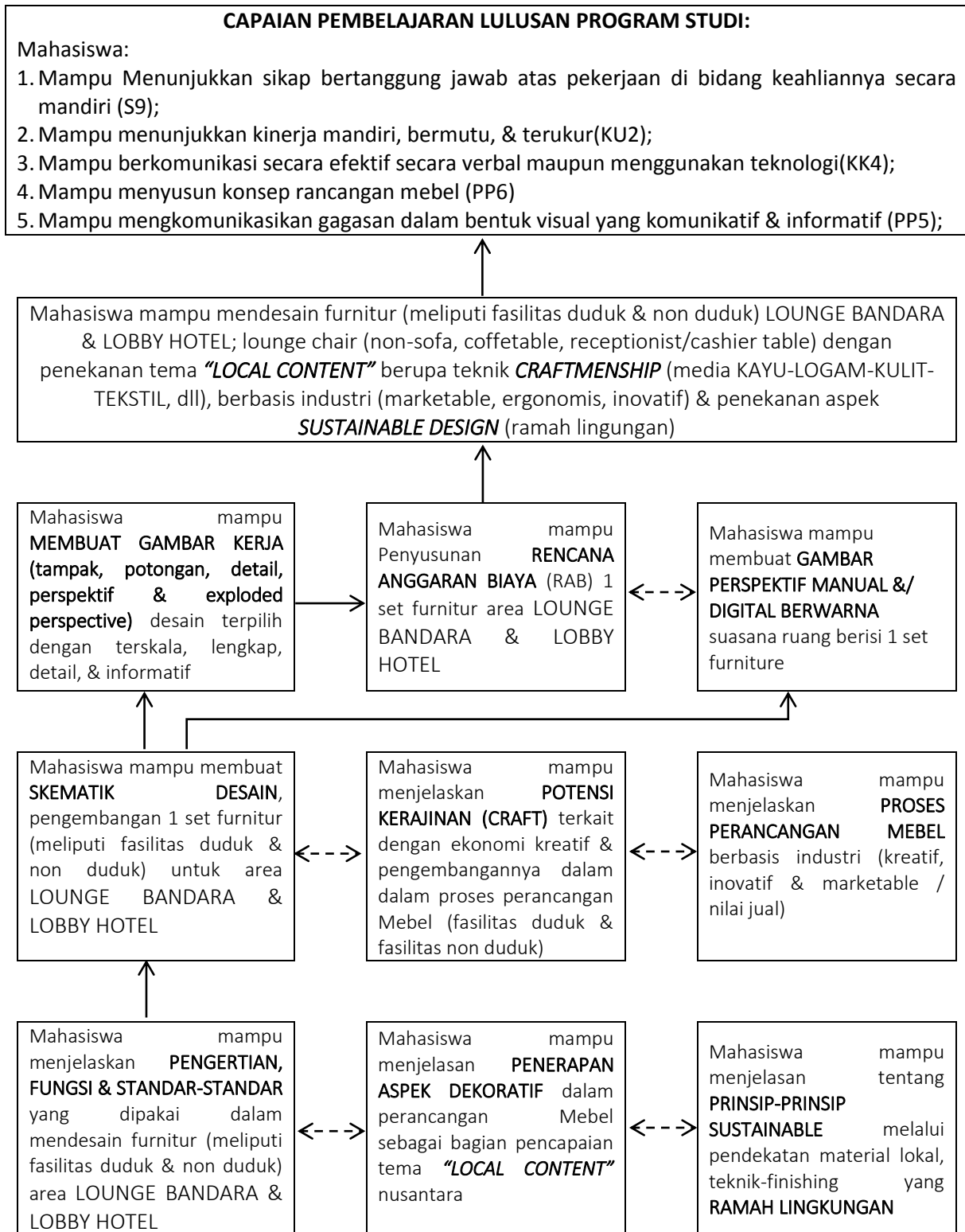
PANDUAN RANCANGAN PEMBELAJARAN

(Model Perancangan Pembelajaran ADDIE & Dick-Carey)



Tahapan		Luaran
Analysis	Menganalisis masalah-masalah pembelajaran sesuai kebutuhan belajar mahasiswa untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran mata	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan belajar mahasiswa • Capaian Pembelajaran
Design	Design merupakan tahapan untuk menentukan indikator, intrumen asesmen dan metode/strategi pembelajaran berdasarkan hasil tahapan analysis.	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator • Instrumen Asesmen • Metode/strategi Pembelajaran • Tugas-tugas
Development	Berdasarkan tahapan design kemudian pada Tahapan development, dikembangkan bahan pembelajaran dan media pengantarannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan Pembelajaran • Media Pengantaran
Implementation	Berdasarkan hasil dari tahapan development, kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran mahasiswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan Pembelajaran • Mandiri atau
Evaluation	Berdasarkan pelaksanaan proses pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar mahasiswa dalam menggapai capaian pembelajarannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Proses Pembelajaran • Evaluasi Hasil Pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN





RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Desain Mebel II	Kode Mata Kuliah : DI2323
Semester : IV (empat)	SKS : 3
Prasyarat : Desain Mebel I, II, III	Sertifikasi : Ya / Tidak

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

Mahasiswa:

1. Mampu menyusun konsep rancangan mebel yang mengintergrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior.
2. Mampu merancang interior secara mandiri, baik manual maupun dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pengguna mulai skala hunian
3. sampai dengan ruang publik berdasarkan teori desain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior.
4. Mampu merancangdesain mebel sebagai bagian dari elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit,
5. dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan
6. Mampu menghasikan karya rancangan desain mebel sebagai usulan pemecahan masalah dan pemenuhan kebutuhan masyarakat, yang dapat dipertanggung jawabkan secara akademik dan memenuhi syarat fungsi, estetis, konstruksi,
7. dan bermakna
8. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif
9. Mampu menghasilkan karya desain mebel yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (designpreneur)

Deskripsi Singkat Mata Kuliah:

Mendesain 1 set furnitur **TRANSPORTATION & HOSPITALITY FACILITIES**, meliputi fasilitas duduk & non duduk) LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL; lounge chair (non-sofa, coffetable, receptionist/cashier table) dengan penekanan tema "LOCAL CONTENT" berupa teknik CRAFTMESHIP (media KAYU-LOGAM-KULIT-TEKSTIL, dll), berbasis industri (marketable, ergonomis, inovatif) & penekanan aspek *SUSTAINABLE DESIGN* (ramah lingkungan)

MINGGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	BENTUK PEMBELAJARAN	KRITERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	BOBOT NILAI
1-2	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi & standar-standar dalam mendesain furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL - Mahasiswa mampu melakukan Survey Lapangan area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduksi Penjelasan Studio & Tugas - Penjelasan tentang PENGERTIAN, FUNGSI & STANDAR-STANDAR dalam mendesain furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah Teori (ceramah) TM=1x[1x50"] - Pemberian Tugas-1 P=1x[2x50"]: 1. Survey Lapangan 2. Laporan survey lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Attitude - Kelengkapan Proposal Laporan Hasil Survey Lapangan 	5%



3	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan PENERAPAN ASPEK DEKORATIF dalam perancangan Mebel sebagai bagian pencapaian tema "LOCAL CONTENT" melalui teknik CRAFTMESHIP (media KAYU-LOGAM-KULIT-TEKSTIL, dll) - Mahasiswa mampu melakukan penyusunan laporan hasil SURVEY LAPANGAN pada area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan PENERAPAN ASPEK DEKORATIF dalam perancangan Mebel sebagai bagian pencapaian tema "LOCAL CONTENT" melalui teknik CRAFTMESHIP (media KAYU-LOGAM-KULIT-TEKSTIL, dll) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah Teori (ceramah) TM=1x[1x50"] - Pemberian Tugas-2 P=1x[2x50"]: - SKEMATIK DESAIN Sketsa desain 1 set furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) untuk area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Kelengkapan Proposal Laporan Hasil Survey Lapangan 	5%
4	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan tentang PRINSIP-PRINSIP SUSTAINABLE melalui pendekatan material lokal, teknik-finishing yang ramah lingkungan. - Mahasiswa mampu membuat SKEMATIK DESAIN; pengembangan 1 set furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) untuk area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL TERMINAL 	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan tentang PRINSIP-PRINSIP SUSTAINABLE melalui pendekatan material lokal, teknik-finishing yang ramah lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah Teori (ceramah) TM=1x[1x50"] - Pemberian Tugas-3 (Tugas besar) P=1x[2x50"] - SKEMATIK DESAIN pengembangan 1 set furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) untuk area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	5%
5	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan PROSES PERANCANGAN MEBEL (fasilitas duduk & fasilitas non duduk) berbasis industri (kreatif, inovatif & marketable / nilai jual) - Mahasiswa mampu membuat SKEMATIK DESAIN (pengembangan 1 set furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) untuk area LOUNGE BANDARA & 	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan PROSES PERANCANGAN MEBEL (fasilitas duduk & fasilitas non duduk) berbasis industri (kreatif, inovatif & marketable / nilai jual) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah Teori (ceramah) TM=1x[1x50"] - Pemberian Tugas-4 (Tugas besar) P=1x[2x50"] - SKEMATIK DESAIN (pengembangan 1 set furnitur (meliputi fasilitas duduk & non duduk) untuk area LOUNGE BANDARA & LOBBY HOTEL 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	5%



	LOBBY HOTEL				
6	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu Membuat GAMBAR KERJA (ORTOGONAL) desain terpilih dengan terskala, lengkap, detail, & informatif 	<ul style="list-style-type: none"> - GAMBAR ORTOGONAL: BERKAS PROYEKSI dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif dan representatif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: Pemberian Tugas-5 (Tugas besar), Membuat satu gambar proyeksi ortogonal (manual) desain terpilih skala 1:5 (A3) maket studi sebagai alat bantu pengaplikasian gambar - Pemberian instruksi pengumpulan dan pengecekan awal progress Tugas 3-5 setelah UTS - Penyampaian persiapan Tugas-6 (Gambar kerja) dan instruksi mulai ke workshop untuk persiapan pembuatan produk 1:1 atau Mock-up 1:5 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	5%
7	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat GAMBAR KERJA (ORTOGONAL) desain terpilih dengan terskala, lengkap, detail, dan informatif 	<ul style="list-style-type: none"> - GAMBAR ORTOGONAL: BERKAS PROYEKSI dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif dan representatif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: Pemberian Tugas-6 (Tugas besar), Membuat satu gambar proyeksi ortogonal (manual) desain terpilih skala 1:5 (A3) maket studi sebagai alat bantu pengaplikasian gambar - Pemberian instruksi pengumpulan & pengecekan awal progress Tugas 4-6 setelah UTS - Penyampaian persiapan Tugas-7 (Gambar kerja) & instruksi mulai ke <i>workshop</i> untuk persiapan pembuatan produk 1:1 / Mock-up 1:5 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	
8		Ujian Tengah Semester (UTS)			15 %
9	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan POTENSI KERAJINAN (CRAFT) terkait dengan ekonomi kreatif & pengembangannya 	<ul style="list-style-type: none"> - POTENSI KERAJINAN (CRAFT) terkait dengan ekonomi kreatif & pengembangannya dalam dalam proses 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah Teori (ceramah) TM=1x[3x50"] - Praktik (Studio) P=1x[2x50"]: Pemberian Tugas-7 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan 	



	<p>dalam dalam proses perancangan Mebel (fasilitas duduk & fasilitas non duduk)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat gambar kerja (tampak) terpilih dengan terskala, lengkap, detail, dan informatif 	<p>perancangan Mebel (fasilitas duduk & fasilitas non duduk)</p> <ul style="list-style-type: none"> - GAMBAR ORTOGONAL: Berkas gambar kerja sesuai dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif dan representatif) 	<p>(Tugas besar) Gambar Tampak: Atas, bawah, samping kanan, samping kiri dengan skala 1:5 (A2 Kalkir/krts roti)</p>	<p>presisi ukuran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat gambar kerja (potongan) terpilih dengan terskala, lengkap, detail, & informatif 	<ul style="list-style-type: none"> - GAMBAR ORTOGONAL: Berkas gambar kerja (potongan) sesuai dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif dan representatif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: PEMBERIAN TUGAS-8 (Tugas besar) Gambar Potongan: Atas, bawah, samping kanan, samping kiri dengan skala 1:5 (A2 Kalkir/krts roti) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	
11	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat gambar kerja (detail) terpilih dengan terskala, lengkap, detail, dan informatif - Mahasiswa mampu membuat gambar kerja (EXPLODED VIEW & PERSPEKTIF) dari desain terpilih dengan terskala, lengkap, detail, dan informatif 	<ul style="list-style-type: none"> - GAMBAR ORTOGONAL: Gambar detail sesuai dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif dan representatif) - GAMBAR ORTOGONAL: GAMBAR EXPLODED VIEW & PERSPEKTIF sesuai dengan standar baku gambar kerja mebel yang baik (informatif & representatif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: PEMBERIAN TUGAS-9 - (Tugas besar) Gambar Detail: Sambungan, konstruksi, tambahan penunjang, dengan skala 1:1/1:2 (A2 Kalkir/krts roti) - (Tugas besar) Gambar Exploded view dan 3D perspektif (A2 HVS/Manila) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan skala & proyeksi - Ketepatan presisi ukuran - Ketepatan notasi ukuran & keterangan bahan - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	
12	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menjelaskan PROSESI PELAKSANAAN PROYEK MEBEL di lapangan. (Awal penerimaan proyek, dokumen administrasi, konsep, 	<ul style="list-style-type: none"> - Proseksi pelaksanaan proyek mebel di lapangan. (Awal penerimaan proyek, dokumen administrasi, konsep, pembuatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: Pemberian Tugas-10 RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB) 1 set furnitur (fasilitas duduk & fasilitas non duduk) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - Ketepatan menyusun RAB (rencana anggaran biaya) 	



	<p>pembuatan sketsa desain, gambar kerja & pelaksanaan di lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - mahasiswa mampu membuat RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB) 1 set furnitur (fasilitas duduk & fasilitas non duduk) 	<p>sketsa desain, gambar kerja dan pelaksanaan di lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penyusunan RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB) 1 set furnitur (fasilitas duduk & fasilitas non duduk) 		<ul style="list-style-type: none"> - Penyajian berkas (kerapihan & kebersihan) 	
13	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat gambar perspektif manual &/ digital berwarna suasana ruang berisi 1 set mebel/furniture untuk area LOUNGE BANDARA, STASIUN, PELABUHAN, TERMINAL - Mahasiswa mampu membuat SKEMA MATERIAL dari desain terpilih secara representatif dan kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar perspektif berwarna suasana ruang LOUNGE BANDARA, STASIUN, PELABUHAN, TERMINAL yang dapat menyajikan sebuah presentasi yang baik (penempatan titik hilang, skala dan proporsi, komposisi bidang gambar, dsb) - Skema material: Cara Penempatan, pemilihan bahan material sajian, format presentasi yang baik, dsb. 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik (Studio) P=1x[3x50"]: Pemberian Tugas-11 (Tugas besar) - GAMBAR PERSPEKTIF manual &/ digital berwarna suasana ruang yang berisi 1 set mebel/furniture untuk area LOUNGE BANDARA, STASIUN, PELABUHAN, TERMINAL - MEMBUAT SKEMA MATERIAL yang menginformasikan bahan material & finishing yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran & keaktifan - Sikap / Atitude - penempatan titik hilang, skala & proporsi, komposisi bidang gambar - keserasian penerapan tone warna - Penyajian gambar (kerapihan & kebersihan media gambar) 	
14	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu Mempresentasikan KONSEP PERANCANGAN 1 SET MEBEL/FURNITURE untuk area LOUNGE BANDARA, STASIUN, PELABUHAN, TERMINAL 	<ul style="list-style-type: none"> - Format presentasi menggunakan POWER POINT & maket studi 1:5 &/ prototype 1:1 	<ul style="list-style-type: none"> - PRESENTASI KONSEP PERANCANGAN - Pengecekan kelengkapan & pengumpulan akhir portofolio tugas besar TM=1x[3x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> - Penyajian (Sistematika penyajian dan isi, alat bantu, Penggunaan bahasa tutur yang baku) - Cara presentasi (sikap)Tanya Jawab (Kebenaran, ketepatan & kecepatan jawaban, cara menjawab) 	
15	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep perancangan 1 set mebel/furniture untuk area LOUNGE BANDARA, STASIUN, PELABUHAN, TERMINAL dalam 	<ul style="list-style-type: none"> - Format presentasi akhir dalam PENYAJIAN OUTPUT FINAL DESIGN 1 set mebel/furniture untuk area LOUNGE BANDARA, STASIUN, 	<ul style="list-style-type: none"> - PAMERAN KARYA DESAIN MEBEL IV - Pengecekan kelengkapan dan pengumpulan akhir portofolio tugas besar TM=1x[3x50"]: - Pemberian instruksi 		



	bentuk PAMERAN KARYA (1 KELAS)	PELABUHAN, TERMINAL	pengumpulan akhir dan penilaian produk 1:1 (5 terbaik) /mockup 1:5 pada saat UAS (tentatif)		
16		Ujian Akhir Semester (UAS)			15 %