



MODUL PRAKTIKUM

MATA KULIAH

GAMBAR DESAIN PRODUK 2



Disusun oleh:

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



UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2017



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Gambar Desain Produk 2 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain produk
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis, dan analisis profesional dalam praktek desain produk
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain produk

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 19 Juli 2017
Universitas Esa Unggul

Penyusun
Jhon Viter M.



DAFTAR ISI

	Halaman
Isi	
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Pendahuluan	4
Tujuan Instruksional Umum	4
Capaian Pembelajaran	4
Sasaran Pembelajaran	4
Sumber Pembelajaran	5
Sumber Daya	5
Ruang Lingkup	5
Alat dan Kelengkapan	7
Pengendalian dan Pemantauan	8
Pelaksanaan	8



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

PENDAHULUAN

Mata kuliah Desain Produk 2 ini adalah merupakan mata kuliah yang diorientasikan pada pengenalan, pemahaman dan pendalaman pada bentuk-bentuk dan jenis-jenis produk. Mahasiswa dilatih secara khusus untuk dapat merancang dan memvisualisasikan dengan tepat bentuk Desain dengan kaidah serta teknik penggambaran suatu produk dengan tepat, mulai dari bentuk 2 dimensional berbagai teknik serta sarana pendukungnya. Ditujukan agar mahasiswa dapat menginformasikan secara optimal nilai gagasan disain Produknya kepada pihak kedua, baik itu dari industri yang terkait, pemakai maupun pihak pemberi kerja, khususnya dari industri.

Tujuan Instruksional Umum:

- Mahasiswa dapat memanfaatkan seluruh panca indera, imajinasi, dan daya nalarnya untuk mengeksplorasi, membentuk dan memahami konsep produknya
- Mahasiswa dapat mengkonsentrasikan gagasan Desain menjadi suatu bentuk visual dengan sentuhan gaya dan kreasi pribadinya secara harmonis
- Mahasiswa dapat memiliki kemampuan analisa akan tren Desain yang ada kemudian dapat membuat yang baru / mengembangkannya
- Mahasiswa dapat membuat suatu bentuk visual Desain dengan telah memasukkan sentuhan gaya dan kreasi pribadinya dan juga penerapan tren Desain yang diinginkan menggunakan varian alat gambar dan alat reka bentuk lainnya
- Mahasiswa dapat memberikan suatu presentasi Desain yang baik dan representatif dengan tetap memberikan nafas Desain secara profesional.

✚ Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu :

Mahasiswa mampu memahami dan mengintegrasikan materi Gambar Desain Produk 2 sebagai landasan perancangan sebuah karya dengan pengaplikasian tehnik dasar *styling* desain pada rekayasa bentuk yang baik dan inovatif.

✚ Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum ini adalah mahasiswa S1 Desain Produk semester 5 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

✚ Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

- a) SKETCHING, DRAWING TECHNIQUES FOR PRODUCT DESIGNERS, KOOS EISSEN DAN ROSELIEN STEUR
- b) KEVIN HENRY, "DRAWING FOR PRODUCT DESIGNERS", LAURENCE KING, 2012.
- c) KOOS EISSEN, SKETCHING "DRAWING TECHNIQUES FOR PRODUCT DESIGNERS" BIS PUBLISHERS ,2009.
- d) ROSELIEN STEUR, SKETCHING "THE BASICS", BIS, 2011.
- e) ANDRES PARADA, PRODUCT SKETCHES "FROM ROUGH TO REFINED", BIS, ILL EDITION, 2013.
- f) SCOTT ROBERTSON, HOW TO RENDER "THE FUNDAMENTALS OF LIGHT, SHADOW AND REFLECTIVITY", DESIGN STUDIO PRESS, 2014.

A. Narasumber:

1. Dosen mata kuliah
2. Observasi lapangan
3. Para pakar dan ahli bidang Produk Desain

✚ Sumber Daya

A. Sumber daya manusia:

Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang

B. Sarana dan Prasarana

Ruang Studio lab Desain Produk

Ruang workshop Desain Produk

C. Dosen Tetap

✚ Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Gambar Desain Produk 2 meliputi penjelasan tentang:

- a) 1. Pengertian dasar Aplikasi yang digunakan (software pendukung)
2. Penjabaran langkah-langkah Mata kuliah

3. Apresiasi disain produk dengan contoh sketsa
- b) *Penjabaran teori dasar beserta contoh disain dan tren disain produk untuk pengembangan dan penerapan aplikasinya*
- c) *Penjabaran teori aturan-aturan source lighting dan drop shadow untuk tahap sketsa beserta latihan secara step by step dengan bimbingan pro aktif dosen untuk tiap individu*
- d) *Latihan secara step by step dengan bimbingan pro aktif dosen untuk tiap individu*
- e) Aplikasi Teknik Sketsa 2 & Komposisi: berupa pengertian 3 dimensi dan komposisi dengan konsep gelap-terang dengan memakai pensil / polychromos
- f)
 1. Diskusi atas tugas 2 untuk mulai mengenali aplikasi teknik digital tracing dan rendering menggunakan aplikasi manual dan komputerisasi.
 2. Diskusi atas tugas 2 untuk mulai mengenali aplikasi teknik digital tracing dan rendering menggunakan aplikasi manual dan komputerisasi.
- g)
 1. Aplikasi Teknik Sketsa 2 & Komposisi: berupa pengertian 3 dimensi dan komposisi dengan konsep gelap-terang dengan memakai pensil / polychromos
 2. Diskusi atas tugas 2 untuk mulai mengenali aplikasi teknik digital tracing dan rendering menggunakan aplikasi manual dan komputerisasi 2.
- h)
 1. Pemilihan tema untuk menjadi proyek yang akan dikerjakan sampai akhir semester dengan bimbingan dosen
 2. Aplikasi Teknik Sketsa 3 lanjutan: berupa pendalaman melalui pelatihan ulang media penggambaran 3 dimensi dan komposisi dengan menggunakan berbagai teknik serta media visualisasi seperti marker, soft pastel, highlight media & lainnya
 3. Pembahasan bersama terhadap berbagai konsep produk pada masa depan melalui berbagai media dan pemikiran.
 4. Asistensi proyek dan teknik-tekniknya
 5. Mulai praktek dengan disain yang telah disetujui bersama dengan bimbingan pro aktif dosen
- i) Tahap 1 Pengenalan komputer manipulasi gambar dan foto untuk disain produk & aplikasi tepat gunanya
- j) Tahap 2 pemanfaatan komputer manipulasi gambar dan foto untuk disain produk & aplikasi tepat gunanya
- k) Evaluasi tiap mahasiswa yang dilakukan oleh dosen terhadap komponen untuk UAS.

Komponen penilaian meliputi: Konsep ide dan nilai aplikasi futuristik Total Sketches process meliputi:

Brainstroming, sketsa ide, dan sketsa pengembangan ide, Rendering Sketches to end Rendering

CAD modelling

- l) Kembali ditelaah hasil pengerjaan projek tiap mahasiswa
- m) Evaluasi tugas individu secara bersama-sama
- n) Mengadakan feedback atas projeknya dengan berdiskusi dengan dosen untuk persiapan penyajian sebuah presentasi disain produk yang impresif
- o) UAS Gambar Disain Produk 2 adalah presentasi mandiri tahap dua/akhir yang penilaiannya meliputi:

Konsep ide dan nilai aplikasi futuristik Total Sketches process meliputi:

Brainstroming, sketsa ide dan sketsa pengembangan ide Rendering Sketches to end Rendering CAD modelling

Teknik sajian presentasi meliputi :

Graphics design for Presentation (wall panel material and LCD projection with presentation Programs)

Panel display design

Layout Environment display design

Self appearance

Alat dan Kelengkapan

1. White board, LCD projector, computer 3D Modeling design, alat peraga
2. Media: Wall Writing Board, Overhead Projector, Digital Camera, Slide Projector, Polychromos Drawing Pencils, Colors Chalk for Drawing, Marker Set, Airbrush Set, Ellipses Rulers Set, Curves Rulers Set, Baby Powder, Cotton, Wash Benzine, Drawing Paper DIN A4, A3 & A2, 60 -100 grams, Vellum Paper, Black and colors Drawing Tape, Photo Copy, Foam, Computer with Photo and Image Editor Software.
3. Wacom Cintiq (forming and rendering)

✚ **Pengendalian dan Pemantauan**

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Form asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

✚ **Pelaksanaan**

Pada mata kuliah Gambar Desain Produk 2 ini memiliki tugas proyek mingguan yang dikerjakan secara mandiri dan saat di studio.

Adapun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Meja, kursi, white board, LCD projector, dan komputer untuk praktikum.
2. Alat pendukung seperti buku sketsa, kertas gambar, alat gambar, dan alat pewarnaan, disiapkan oleh masing-masing peserta didik selama masa perkuliahan.
3. Form asistensi selama berlangsung perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik.
4. Pc Media rendering digital oleh Wacom cintiq

TANGGAL	ASISTENSI	TANDA TANGAN	
		MAHASISWA	DOSEN

5. Menentukan konsep dan desain khas masing-masing peserta didik yang dikerjakan secara manual.
 - a. Konsep : penentuan desain, gambar perpektif, material dan warna.
 - b. Gambar tampak dan dimensi produk.
6. Asistensi rutin setiap pertemuan kelas untuk menciptakan proses desain, laporan hasil observasi, menggambar manual dan digital.

