



fsrd.
itb.ac.id

SAPPK

PROGRAM MAGISTER

DESIGN 
LEADERSHIP

DESIGN * LEADERSHIP



fsrd. SAPPK

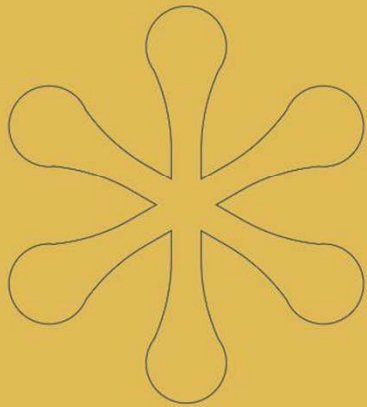
Outline

Latar belakang

Skema program & pembelajaran

Profil pengajar & mitra institusi

Profil calon lulusan



Peluang dan tantangan kawasan Global maupun Nasional



- Industry 1.0**
Mechanization, water power, steam power
- Industry 2.0**
Mass production, assembly line, electricity
- Industry 3.0**
Computer and automation
- Industry 4.0**
Cyber physical systems
- Industry 5.0**
Mass customization & cyber physical cognitive systems

THE GLOBAL GOALS For Sustainable Development



edisi 14/07/2017

TAHUKAH KAMU?
PADA TAHUN 2045 INDONESIA GENAP BERUSIA 100 TAHUN

Negeri ini akan mewujudkan **Indonesia Emas pada 2045**
Dengan memanfaatkan generasi produktif saat Bonus Demografi

MENUJU INDONESIA EMAS 2045 MEMETIK KEUNTUNGAN BONUS DEMOGRAFI

BONUS DEMOGRAFI MERUPAKAN KONDISI STRUKTUR PENDUDUK DIDOMINASI KALANGAN USIA PRODUKTIF.

Indonesia akan mengalami fase Bonus Demografi tahun **2020-2030** PADA RENTANG TAHUN ITU

70% PENDUDUK USIA PRODUKTIF (15-64 tahun)
30% PENDUDUK USIA NON-PRODUKTIF (<14 dan ≥65 tahun)

INI POTENSI EKONOMI SAAT BONUS DEMOGRAFI

2016
US\$ 0,92 TRILIUN Produk Domestik Bruto
US\$ 3,6 RIBU Pendapatan Perkapita

2045
US\$ 9,1 TRILIUN Produk Domestik Bruto
US\$ 29 RIBU Pendapatan Perkapita

Sumber: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional

Indonesia baik.id #IndonesiaBaik @IndonesiaBaik

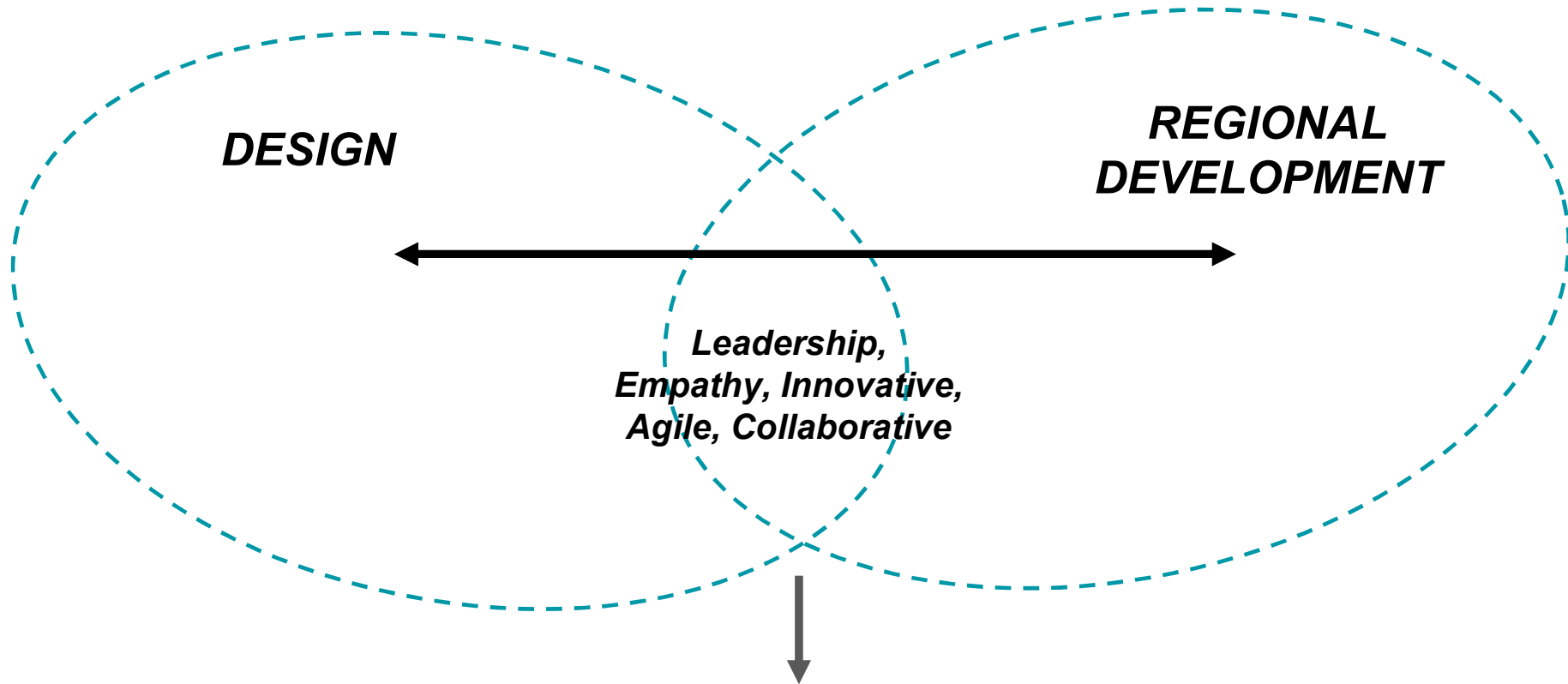
EKONOMI TUMBUH, ANGKA KEMISKINAN IKUT TUMBUH

YANG KAYA MAKIN KAYA, YANG MISKIN MAKIN MISKIN

Mewujudkan Indonesia yang satu kita juga harus bekerjasama membangun Indonesia secara adil dan merata, membangun Indonesia sentris dengan membangun dari pinggiran dari desa dari pulau terdepan hingga perbatasan

PEMBANGUNAN DARI PINGGIRAN UNTUK INDONESIA SENTRIS

DESIGN + LEADERSHIP + PENGEMBANGAN KAWASAN



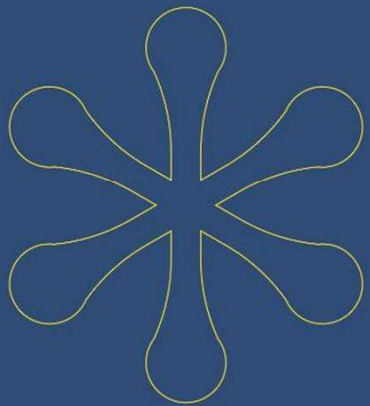
Agen perubahan kreatif dan memiliki rasa empati tinggi yang akan mengembangkan wilayah
dan memecahkan masalah sosial-lingkungan di Indonesia

DESIGN *
LEADERSHIP



fsrd. SAPPK

SKEMA PROGRAM & PEMBELAJARAN

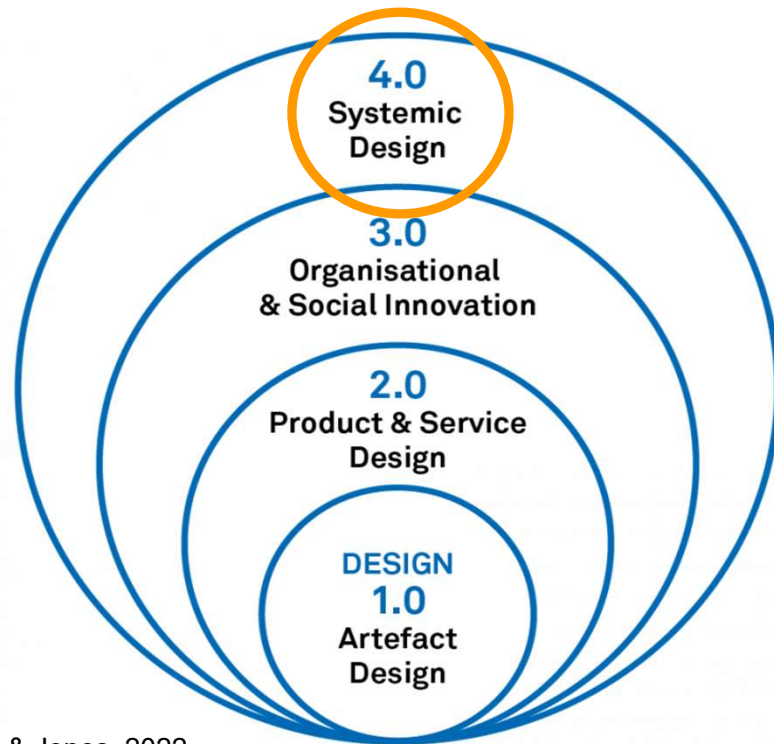


Pendekatan Keilmuan



Menumbuhkan **jiwa leadership** melalui pemahaman terhadap **konteks dinamika sosial, budaya, dan lingkungan** berbasis **rasa empati, daya kreativitas dan inovasi.**

Pendekatan Sistemik Desain



Design Leadership Program mencetak “**Design Strategist**” yang dapat **mengembangkan** konsep, sistem, hingga gaya dan tata cara implementasi dari sebuah gagasan.

Diaplikasikan pada **sistem sosial yang kompleks, kebijakan publik, dan pengambilan keputusan.**

Basis Riset



Program ini berfokus pada riset yang **berbasis praktik**
(*practice-led research*) dengan mengangkat fokus dan lokus
yang nyata di lapangan

Gambaran Skema Pembelajaran



Kerja kelompok (*Group work*)



Site-specific research



Mentoring bersama tokoh



Kerja lapangan & Internship (*Fieldwork*)



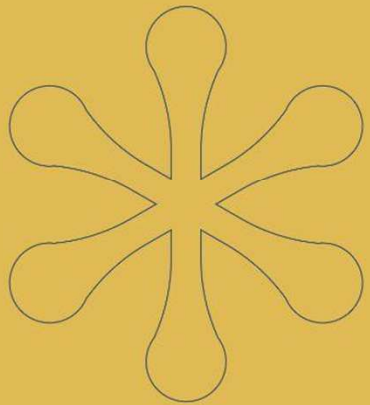
Pembelajaran teori berkolaborasi dengan praktisi profesional (*Praktisi Mengajar*)

**DESIGN *
LEADERSHIP**



fsrd. SAPPK

PROFIL PENGAJAR & MITRA INSTITUSI



Pengajar Praktisi/Non-ITB

Pengajar terdiri dari **akademisi** dan **praktisi/tokoh profesional** yang akan menjadi mentor dan pembimbing dalam proses pembelajaran



Adi Panuntun
(Sembilan Matahari)



Singgih S. Kartono
(Spedagi)



John Newbiggin
(British Council, Advisor to
Mayor of London)



Arief Yudi
(Jatiwangi Art Factory)



Shana Fatina**
(BPOLBF,
Kemenparekraf)

dan masih banyak lagi...

1

Proses pembelajaran:

melibatkan akademisi dan tokoh profesional..

Prananda Luffiansyah; 08/06/2023

Mitra Universitas, Institusi dan Komunitas - FSRD



Mitra Universitas, Institusi dan Komunitas - SAPPK



KEMENTERIAN
PEKERJAAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA

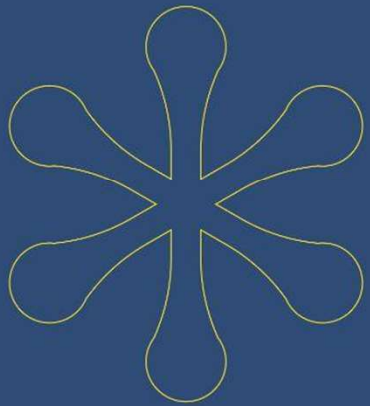


**DESIGN *
LEADERSHIP**



fsrd. SAPPK

PROFIL CALON LULUSAN

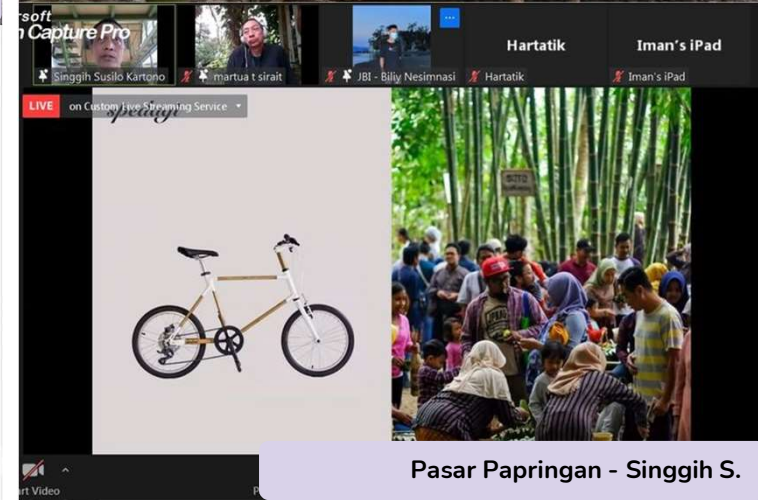




Cigondewah - Tisna Sanjaya



GWK- Nyoman N.



Pasar Papingan - Singgih S.

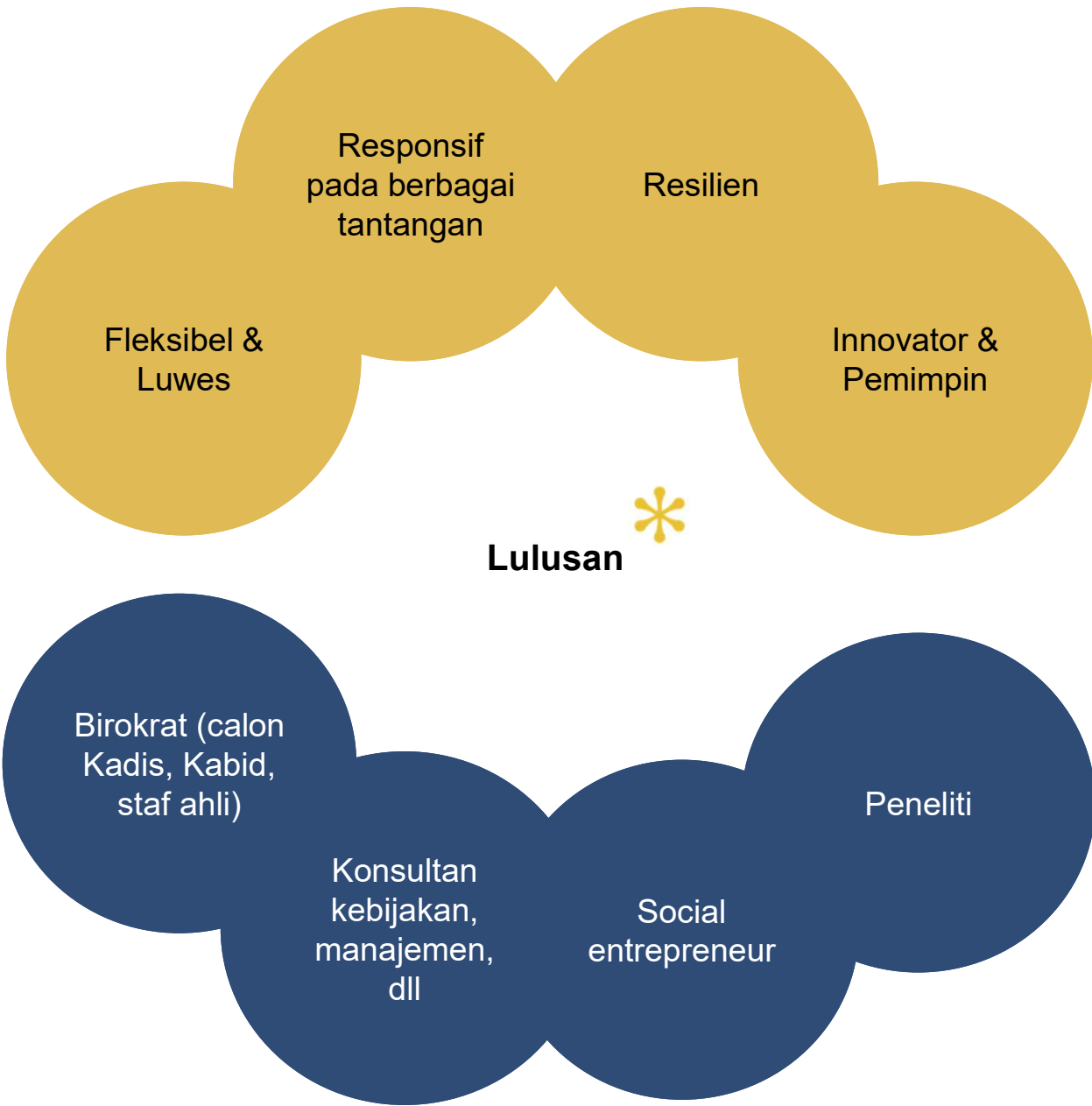


Tita Larasati - Creative Economy Expert



Adi Panuntun, Sembilan Matahari

Tokoh Desain sebagai *agent of change* di Masyarakat



Prospek mahasiswa dan luaran program

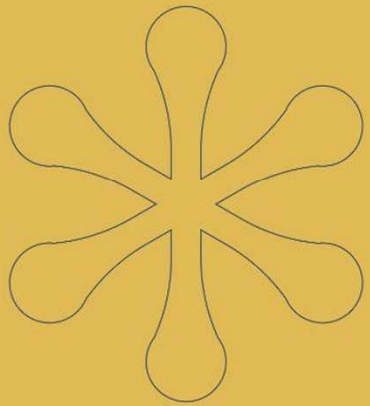
Luaran dari pembelajar diharapkan memiliki nilai **kebaruan** (inovasi), kepemimpinan, fleksibel & luwes, serta responsif terhadap berbagai tantangan dalam pemecahan masalah di sebuah wilayahnya.

**DESIGN *
LEADERSHIP**



fsrd. SAPPK

SAMPAI JUMPA!



Mata kuliah yang akan ditempuh (FSRD + SAPPK)

FSRD (70%)

DS6101	Teori Desain I (2)
DS6105	Manajemen Informasi Penelitian (2)
DS6109	Sejarah Sosial Desain (2)
DS5121	Inovasi Desain (3)
DS6110	Kajian Proyek Desain/Kriya (4)
DS5117	Bisnis Desain II (2)
DS6202	Teori Desain II (2)
DS6203	Desain dan Kebudayaan I (2)
DS6204	Metode Penelitian Desain (3)
DS6208	Desain dan Faktor Manusia II (2)
DS6091	Proyek Akhir Desain/Kriya (6)

Total: 30 SKS

SAPPK (30%)

PL6264	Desain Sistem dan Infrastruktur 4.0 (2)
PL6224	Topik-Topik Kontemporer dalam Pengembangan Wilayah (2)
PL6243	Analisis Kebijakan Publik (2)
PL5102	Sumber Daya dan Lingkungan (3)
PL5121	Pengembangan Wilayah (2)
PL6222	Pembangunan Perdesaan (2)

Total: 13 SKS

Mata kuliah yang akan ditempuh (SAPPK + FSRD)

SAPPK(70%)

PL5101	Metode Analisis Perencanaan (2)
PL5102	Sumber Daya dan Lingkungan (3)
PL5103	Ekonomika Spasial (3)
PL5121	Pengembangan Wilayah (2)
PL5207	Metodologi Penelitian Lanjut (2)
PL 5206	Kelembagaan Pembangunan (2)
PL6224	Topik-Topik Kontemporer Pengembangan Wilayah (2)
PL6223	Urbanisasi Wilayah (2)
PL6222	Pengembangan Perdesaan (2)
PL6129	Studio Pengembangan Wilayah (4)
PL6105	Teori Perencanaan Lanjut (2)
PL6090	Tesis (6)

Total: 32 SKS

FSRD (30%)

DS6101	Teori Desain 1 (2)
DS5226	Pengembangan Komunitas dan Industri Kreatif (3)
DS6203	Antropologi Desain II (3)
DS6203	Desain dan Kebudayaan (2)
DS5121	Inovasi Desain (3)

Total: 13 SKS

Rencana kegiatan perkuliahan

SEMESTER I & II

- Mempelajari teori dan metodologi dasar terkait penelitian desain
- Mempelajari berbagai metode untuk melakukan inovasi dan pengembangan kewilayahan
- Kuliah tamu yang diisi oleh berbagai ahli, yang berasal dari komunitas, industri, pemerintah, dan sebagainya
- Melakukan lebih banyak kegiatan *group work* dan praktik, serta mengembangkan karakter kepemimpinan
- Melakukan *internship* ke studio/industri/komunitas/instansi yang berbasis interdisiplin dan pengembangan kewilayahan
- Memilih suatu area sebagai studi kasus penelitian pada Semester 2

SEMESTER III & IV

- Melakukan pengerucutan fokus penelitian
- Pelaksanaan penelitian dapat berkolaborasi dengan mahasiswa lain dengan output tesis masing-masing
- Pengerjaan tesis dan penulisan publikasi ilmiah
- Melakukan pameran hasil studi