



Pertemuan 4

LATIHAN KASUS SCAMPER DAN TUGAS I



Kasus Latihan: SCAMPER

- Buatlah kelompok dengan jumlah maksimal 6-8 orang.
- Pergunakan metode berpikir SCAMPER
- Membuat ide kreatif sebanyak mungkin dari sebuah kasus sebagai berikut:

Beberapa orang anak remaja memiliki sebuah mobil yang mesinnya sudah rusak dan tak mungkin lagi bisa diperbaiki tapi seluruh bodynya masih baik, Tantanganya cari ide agar mereka dapat memanfaatkan limbah mobil tersebut agar bisa berguna untuk aktivitas mereka atau orang lain.

- Tulislah secara rinci ide-ide nya dan berikan penjelasan atas hasil akhir dari pemanfaatan dan pengembangan yang terpikirkan.
- Presentasikan didepan kelas.



Tugas I (Kelompok)

Gunakan teknik berpikir SCAMPER

Kasus I :

Pilih hanya salah satu saja benda rumah tangga dibawah ini:

1. Penjepit Kertas
2. Meja Belajar
3. Kloset / Jamban
4. atau benda perkakas rumah tangga apa saja

Dari pilihan benda atau perkakas rumah tangga tersebut perincilah dulu kondisinya dari bentuk, bahan, warna, ukuran, selanjutnya ajukan pertanyaan SCAMPER untuk mencari ide bentuk baru maupun penggunaan lain dari perkakas tersebut.



Ketentuan Pengerjaan Tugas:

1. Tugas dikerjakan secara berkelompok 6-8 orang.
2. Seluruh proses kerja dari persiapan sampai akhir pengerjaan dilaporkan dan sumbangan ide-ide dari masing-masing anggota dicatat, dengan menyebutkan identitas dan ide yang disampaikan.
3. Ide pengembangan produk / benda yang terpilih oleh kelompok wajib ditulis penjelasannya secara detail sesuai unsur-unsur SCAMPER yang digunakan.
4. Bentuk benda/Produk hasil ide pengembangan tersebut wajib di gambar sketsanya dengan keterangan detailnya.
5. Laporan diketik Rapi dikumpulkan pada **pertemuan 7.** dengan Judul tugas dan Identitas kelompok yang jelas.
6. Kelompok mempresentasikan karyanya di depan kelas dalam power point
7. Tugas dinilai oleh dosen