

SILABUS
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DAFTAR ISI

Dasar Desain 1	2
Gambar Bentuk 1	5
Statistik Terapan	8
Dasar Desain 2	10
Gambar Bentuk 2	13
Tipografi	16
Desain Komunikasi Visual Identitas	18
Studi Media dan Komunikasi	21
Ilustrasi Digital	23
Metode Desain Komunikasi Visual	25
Desain Komunikasi Visual Promosi	27
Periklanan dan Branding	30
Animasi Digital 2D dan Pemrograman	33
Fotografi	36
Sejarah Desain Komunikasi Visual	39
Desain Komunikasi Visual Lingkungan	41
Ilustrasi Konseptual	44
Animasi Digital 3D	47
Ergonomi Visual	50
Teknologi Grafika	53
Desain Komunikasi Visual Media Kreatif	55
Penulisan Kreatif	58
Videografi	61
Desain Komunikasi Visual Konseptual	64
Metode Riset Desain	67
Apresiasi Desain	69
Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual	72

SILABUS KURIKULUM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 2014

MATA KULIAH	RD141232 : Dasar Desain 1
	Kredit : 5 sks
	Semester : 1

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah inti dan dasar dari desain komunikasi visual yang berisi tentang azas-azas perancangan komunikasi visual dengan pendekatan utama dari premis fungsi dan estetika. Mata kuliah ini bertujuan untuk meletakkan dasar pengetahuan dan ketrampilan pengertian, peran dan fungsi desain komunikasi visual dalam ikut membantu perkembangan peradaban manusia. Ruang lingkup pembahasan mata kuliah ini meliputi:

- Definisi, profil profesi, ruang lingkup tugas dan peran desain komunikasi visual
- Teknik dan metoda mengolah kepekaan terhadap masalah
- Teknik dan metoda membuat/menyusun permasalahan desain
- Teknik dan metoda merumuskan fungsi, aktivitas dan kebutuhan
- Kreativitas dalam membuat alternative-alternatif solusi
- Kreativitas mengolah fungsi dan bentuk desain secara berimbang dan proporsional

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri

2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami definisi, profil profesi, ruang lingkup tugas dan peran desain komunikasi visual dalam pembangunan, industri dan perkembangan peradaban manusia. ● Mahasiswa dapat memahami azas dan metode pembuatan konsep desain. ● Mahasiswa dapat memahami teori tentang desain: bentuk, skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama (ritme), kontras dan laras, dan kesatuan (unity), warna dan tekstur, lay-out, grid dan struktur, style dan trend. ● Mahasiswa mampu menerapkan teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. ● Mahasiswa mampu menerapkan teknik dan metode pertimbangan aspek ergonomi dasar pada desain. ● Mahasiswa mampu menerapkan aspek teknologi media komunikasi visual. ● Mahasiswa mampu menerapkan aspek material dan proses pada media komunikasi visual. ● Mahasiswa mampu menerapkan teknik dan metode pembuatan kriteria desain. ● Mahasiswa mampu menerapkan teknik pembuatan konsep visual/sketsa desain. ● Mahasiswa mampu membuat alternatif desain dan pengembangan desain. ● Mahasiswa mampu menerapkan teori dan teknik pada media desain komunikasi visual berdimensi kecil, berfungsi dan berteknologi sederhana, misalnya: logo dan turunannya, label dan kemasan, brosur dan poster. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Definisi, profil profesi, ruang lingkup tugas dan peran desain komunikasi visual dalam pembangunan, industri dan perkembangan peradaban manusia ● Azas dan metode pembuatan konsep desain: penelusuran masalah, pendefinisian fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan, lay-out, sketsa bentuk. ● Teori tentang skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama (ritme), kontras dan laras, dan kesatuan (unity). ● Teori tentang warna dan tekstur. ● Teori tentang lay-out, grid dan struktur bentuk. ● Pengetahuan tentang bentuk, style dan trend. ● Teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. ● Teknik dan metode mempertimbangkan aspek ergonomi pada desain. ● Pengetahuan aspek teknologi media komunikasi visual. ● Pengetahuan aspek material dan proses pada media komunikasi visual. ● Teknik dan metode pembuatan kriteria desain. 	

- Teknik pembuatan konsep visual/sketsa desain.
- Teknik pembuatan alternatif desain.
- Teknik pengembangan desain: metode grafis, penyederhanaan, pencitraan, karakterisasi, dll.
- Aplikasi teori dan teknik pada media desain komunikasi visual berdimensi kecil, berfungsi dan berteknologi sederhana, misalnya: logo dan turunannya, label dan kemasan, brosur dan poster.

PRASYARAT

Tidak ada

PUSTAKA UTAMA

- Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, 2003
- Norman, Donald A., *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 1988
- Hara, Kenya, *Designing Design*, Lara Muler Publishers, 2007
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002

PUSTAKA PENDUKUNG

- Kuwayama, Yasaburo, *Trademark & Symbols of the World*, Design Elemens, Tokyo, 1988
- Powell, Dick, *Presentation Techniques*, 1990
- Shimizu, Yoshiharu, *Creative Marker Techniques: In Combination With Mixed Media*, 1990
- Ching, Francis D. K., *Architecture: Form, Space, & Order*, John Wiley & Sons, 2007
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992

MATA KULIAH	RD141333 : Gambar Bentuk 1
	Kredit : 4 sks
	Semester : 1

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar tentang pengetahuan dan ketrampilan menggambar desain, kemampuan daya ingat bentuk dan ruang (geometri). Mata kuliah ini bertujuan untuk menggali dan mengasah ketrampilan dan pengetahuan:

- Gambar sketsa
- Logika struktur dan geometri obyek
- Gambar presentasi, karakter material dan teknik rendering
- Kemampuan daya ingat bentuk dan ruang, kepekaan terhadap skala, proporsi dan dimensi.

Ruang lingkup obyek gambar disesuaikan menurut kompleksitasnya, meliputi:

- Benda produk kecil, tanpa dan dengan mekanisme.
- Benda produk sedang, tanpa dan dengan mekanisme.
- Manusia dan makhluk hidup.
- Lingkungan dan arsitektur berskala kecil-menengah.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
- 2.1.7. Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri

3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik sketsa, struktur dan geometri obyek gambar. • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik mempelajari bentuk, karakter, fungsi, skala dan proporsi dari obyek gambar • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik perspektif. • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik penentuan rana dan skala gambar. • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik mengolah dan mengembangkan bentuk geometri secara menyeluruh dan mengembangkan detail-detailnya. • Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan teknik arsir dan karakter material dengan media gambar hitam putih dan berwarna. • Mahasiswa membuat gambar desain untuk benda produk kecil-tunggal, ruang kecil, ruang/aristektur kecil-sederhana, manusia dan makhluk hidup tunggal, suasana panorama/lingkungan kecil-sederhana, dll. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Teknik sketsa, struktur dan geometri obyek gambar. • Teknik mempelajari bentuk, karakter, fungsi, skala dan proporsi dari obyek gambar • Teknik perspektif mata normal, mata burung dan mata katak. • Teknik memilih/menentukan rana dan skala gambar. • Teknik mengolah dan mengembangkan bentuk geometri secara menyeluruh. • Teknik mengolah dan mengembangkan detail-detail obyek gambar. • Teknik arsir dan karakter material dengan media gambar hitam putih dan berwarna. • Pembuatan gambar desain untuk produk kecil sederhana, misalnya: gelas, gawai, alat tulis, setrika, dll. • Pembuatan gambar desain untuk produk kecil, detail dan atau dengan mekanisme, misalnya: jam tangan, perhiasan, sepatu, tas, dll. • Pembuatan gambar desain untuk produk furniture, misalnya: kursi, meja, counter, kabinet, dll. • Pembuatan gambar desain untuk manusia/makhluk hidup tunggal. • Pembuatan gambar arsitektur/ruang skala kecil, misalnya: interior satu ruang, lobby/hall, gardu jaga, dll. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Norling, Ernest R., <i>Perspective Made Easy (Dover Art Instruction)</i>, Dover Publications, 1999 • Powell, Dick, <i>Presentation Techniques</i>, New York, Little Brown and Company, 1985 • Shimizu, Yoshiharu, <i>Creative Marker Techniques: In Combination With Mixed Media</i>, 1990 • Eissen, Koos and Roselien Steur, <i>Sketching: Drawing Techniques for Product Designers</i>, BIS Publishers, 2007 • Ching, Francis D. K., <i>Architecture: Form, Space, & Order</i>, John Wiley & Sons, 2007 	

PUSTAKA PENDUKUNG

- Hannah, Gail Greet, *Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships*, Princeton Architectural Press, 2002
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992
- Birn, Jeremy, *Digital Lighting and Rendering (2nd Edition)*, New Riders, 2006
- Apriyatno, Very, *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*, Jakarta, Gagas Media, 2008

MATA KULIAH	RD141334 : Statistik Terapan
	Kredit : 3 sks
	Semester : 1

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan pendukung desain yang mempelajari ilmu dan ketrampilan dalam mengolah data menjadi informasi dari aspek statistik yang berguna bagi perancangan/desain pada umumnya, dan desain komunikasi visual pada khususnya.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya

4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mengolah data dengan cara tradisional ● Mahasiswa mampu mengolah data dengan alat bantu software ● Mahasiswa mampu menginterpretasikan dan membaca trend
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> ● Statistika Deskriptif 1 dan perhitungan dengan software ● Probabilitas dan perhitungan dengan software ● Distribusi probabilitas diskrit : Binomial dan perhitungan dengan software ● Distribusi Binomial dan Hipergeometrik dan perhitungan dengan software ● Uji mean satu populasi dan perhitungan dengan software ● Uji mean dua populasi dan perhitungan dengan software ● Anova satu arah dan perhitungan dengan software
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Bhattachrayya, G.K. & R.A. Johnson. <i>Statistics Principles & Methods</i>, 3rd ed., John Wiley & Sons, New York, 1996. ● Sugiono, <i>Metode Penelitian Bisnis</i>, Alfabeta Bandung, 2008. ● Singgih Santoso dan Fandi Tjiptono, <i>SPSS dan Penerapannya untuk Marketing</i>, ElexMedia, Jakarta, 2008.
PUSTAKA PENDUKUNG

MATA KULIAH	RD141235 : Dasar Desain 2
	Kredit : 5 sks
	Semester : 2

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah inti dan dasar dari desain komunikasi visual dan merupakan matakuliah lanjutan dari Dasar Desain 1 yang berisi tentang azas-azas perancangan komunikasi visual dengan pendekatan utama dari premis fungsi dan estetika. Mata kuliah ini bertujuan untuk meletakkan dasar pengetahuan dan ketrampilan, peran dan fungsi desain komunikasi visual dalam ikut membantu perkembangan peradaban manusia. Ruang lingkup pembahasan mata kuliah ini meliputi:

- Definisi, profil profesi, ruang lingkup tugas dan peran desain komunikasi visual dalam pembangunan, industri dan perkembangan peradaban manusia
- Teknik dan metoda mengolah kepekaan terhadap masalah
- Teknik dan metoda membuat/menyusun permasalahan desain
- Teknik dan metoda merumuskan fungsi, aktivitas dan kebutuhan
- Kreativitas dalam membuat alternative-alternatif solusi
- Kreativitas mengolah fungsi dan bentuk desain secara berimbang dan proporsional

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
- 2.1.7. Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri

3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan azas dan metode pembuatan konsep desain: penelusuran masalah, pendefinisian fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan, lay-out, sketsa bentuk. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori tentang bentuk, skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama (ritme), kontras dan laras, dan kesatuan (unity), warna dan tekstur, lay-out, grid dan struktur, style dan trend. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik dan metode mempertimbangkan aspek ergonomi pada desain. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan aspek teknologi media komunikasi visual. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan aspek material dan proses pada media komunikasi visual. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik dan metode pembuatan kriteria desain dan konsep visual/sketsa desain. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik pembuatan alternatif desain dan pengembangan desain. ● Mahasiswa mampu membuat media desain komunikasi visual berdimensi sedang, berfungsi dan berteknologi menengah. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Azas dan metode pembuatan konsep desain: penelusuran masalah, pendefinisian fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan, lay-out, sketsa bentuk. ● Teori tentang skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama (ritme), kontras dan laras, dan kesatuan (unity). ● Teori tentang warna dan tekstur. ● Teori tentang lay-out, grid dan struktur bentuk. ● Pengetahuan tentang bentuk, style dan trend. ● Teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. ● Teknik dan metode mempertimbangkan aspek ergonomi pada desain. ● Pengetahuan aspek teknologi media komunikasi visual. ● Pengetahuan aspek material dan proses pada media komunikasi visual. ● Teknik dan metode pembuatan kriteria desain. ● Teknik pembuatan konsep visual/sketsa desain. ● Teknik pembuatan alternatif desain. ● Teknik pengembangan desain: metode grafis, penyederhanaan, pencitraan, karakterisasi, dll. 	

<ul style="list-style-type: none"> ● Aplikasi teori dan teknik pada media desain komunikasi visual berdimensi sedang, berfungsi dan berteknologi menengah, misalnya: kemasan kompleks/serial, brosur dan poster dengan konten lebih kompleks, dll.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 ● Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 ● Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 ● Benyus, Janine M., <i>Biomimicry: Innovation Inspired by Nature</i>, HarperCollins Publishers, 2002 ● Carter, David E., <i>The Big Book of Design Ideas</i>, Harper Design, 2008 ● Mays, Erin, Katie Jain, Joel Anderson, <i>The New Big Book of Layouts</i>, Harper Design, 2010 ● Ambrose, Gavin, <i>Design Thinking for Visual Communication (Basics Design)</i>, Fairchild Books AVA, 2015 ● Ambrose, Gavin, <i>Basics Design 08: Design Thinking Paperback</i>, Fairchild Books AVA, 2009 ● Poulin, Richard, <i>The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles Paperback</i>, Rockport Publishers, 2012 ● Lupton, Ellen, Jennifer Cole Phillips, <i>Graphic Design: The New Basics</i>, Princeton Architectural Press, 2008 ● Elam, Kimberly, <i>Grid Systems: Principles of Organizing Type (Design Briefs)</i>, Princeton Architectural Press, 2004 ● Elam, Kimberly, <i>Geometry of Design</i>, Princeton Architectural Press, 2011 ● Doczi, Gyorgy, <i>The Power of Limits: Proportional Harmonies in Nature, Art, and Architecture</i>, Shambhala, 2005 ● Olsen, Scott, <i>The Golden Section: Nature's Greatest Secret</i>, Walker & Company, 2006
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> ● Kuwayama, Yasaburo, <i>Trademark & Symbols of the World</i>, Design Elemens, Tokyo, 1988 ● Powell, Dick, <i>Presentation Techniques</i>, 1990 ● Shimizu, Yoshiharu, <i>Creative Marker Techniques: In Combination With Mixed Media</i>, 1990 ● Ching, Francis D. K., <i>Architecture: Form, Space, & Order</i>, John Wiley & Sons, 2007 ● Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder <i>Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers</i>, McGraw-Hill, 1992

MATA KULIAH	RD141336 : Gambar Bentuk 2
	Kredit : 4 sks
	Semester : 2

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar tentang pengetahuan dan ketrampilan menggambar desain, kemampuan daya ingat bentuk dan ruang (geometri). Mata kuliah ini bertujuan untuk menggali dan mengasah ketrampilan dan pengetahuan:

- Gambar sketsa
- Logika struktur dan geometri obyek
- Gambar presentasi, karakter material dan teknik rendering
- Kemampuan daya ingat bentuk dan ruang, kepekaan terhadap skala, proporsi dan dimensi.

Ruang lingkup obyek gambar, meliputi:

- Benda produk kecil dan detail
- Benda produk sedang dan besar
- Lingkungan arsitektur berskala menengah-besar

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
- 2.1.7. Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
- 3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar

3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami teori dan mampu menerapkan teknik sketsa, struktur dan geometri obyek gambar. ● Mahasiswa memahami teori dan mampu menerapkan teknik mempelajari bentuk, karakter, fungsi, skala dan proporsi dari obyek gambar ● Mahasiswa memahami teori dan mampu menerapkan teknik mengolah dan mengembangkan bentuk geometri secara menyeluruh dan mengembangkan detail-detailnya. ● Mahasiswa memahami teori dan mampu menerapkan teknik arsir dan karakter material dengan media gambar hitam putih dan berwarna. ● Mahasiswa membuat gambar desain untuk produk, transportasi, ruang dan lingkungan berdimensi medium. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Teknik sketsa, struktur dan geometri obyek gambar. ● Teknik mempelajari bentuk, karakter, fungsi, skala dan proporsi dari obyek gambar ● Teknik mengolah dan mengembangkan bentuk geometri secara menyeluruh. ● Teknik mengolah dan mengembangkan detail-detail obyek gambar. ● Teknik arsir dan karakter material dengan media gambar hitam putih dan berwarna. ● Pembuatan gambar desain untuk produk sederhana berdimensi medium, misalnya: sepeda, mesin photocopy-printer, kulkas dan interiornya, mesin-mesin produksi, dll. ● Pembuatan gambar desain untuk produk berdimensi medium dengan mekanisme, misalnya: mobil, sepeda motor, kapal, pesawat, kereta api, dll. ● Pembuatan gambar desain untuk interior transportasi, misalnya: interior mobil, bus, kereta api, kapal, pesawat, dll ● Pembuatan gambar arsitektur skala menengah-besar, misalnya: rumah, gedung, jembatan, kota, taman, dll. ● Pembuatan gambar manusia dan strukturnya saat beraktivitas secara ergonomic/antropometri. ● Pembuatan gambar desain yang mengetengahkan benda produk sedang berniteraksi dengan manusia dan lingkungannya. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Powell, Dick, <i>Presentation Techniques</i>, New York, Little Brown and Company, 1985 ● Shimizu, Yoshiharu, <i>Creative Marker Techniques: In Combination With Mixed Media</i>, 1990 ● Eissen, Koos and Roselien Steur, <i>Sketching: Drawing Techniques for Product Designers</i>, BIS Publishers, 2007 ● Ching, Francis D. K., <i>Architecture: Form, Space, & Order</i>, John Wiley & Sons, 2007 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Hannah, Gail Greet, <i>Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships</i>, Princeton Architectural Press, 2002 	

- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992
- Birn, Jeremy, *Digital Lighting and Rendering (2nd Edition)*, New Riders, 2006
- Apriyatno, Very, *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*, Jakarta, Gagas Media, 2008

MATA KULIAH	RD141337 : Tipografi
	Kredit : 3 sks
	Semester : 2

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain komunikasi visual yang mempelajari ilmu dan ketrampilan tentang huruf sebagai ekuitas bentuk, geometri dan gambar, memiliki sistem (spasi, kerning, arah, sistem order), dimensi, skala dan proporsi, keterbacaan dan style (gaya). Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai ilmu dan keterampilan tentang huruf sebagai salah satu elemen penting dan menentukan dalam desain komunikasi visual.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi

3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek-aspek anatomi huruf. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek-aspek sintaks huruf. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek-aspek modifikasi Huruf. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek-aspek tipografi pada lay-out desain. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Anatomi huruf ● Sintaks huruf ● Modifikasi Huruf ● Dasar-dasar Layout 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Craig, James, <i>Designing with Type: A Basic Course in Typography</i>, 1980 ● Canover, Theodore E : <i>Graphic Communication Today</i>, West Publishing, 1985 ● Meggs, Philip, <i>Type and Image: the Language of Graphic Design</i>, ● Marion March, <i>Creative Typography</i>, Oxford: Phaidon. ● Carter, Rob, <i>Digital Color and Type</i>, Singapore: Rotovision, 2002 ● Robert Bringhurst, <i>The Elements of Typographic Style</i>, Hartley& Sons, 1997 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Hulburt, Allen, <i>The Grid</i>, VNR Co. New York, 1981 ● Kuwayama, Yasaburo, <i>Trademark & Symbols of the World</i>, Design Elemens, Tokyo, 1988 ● Swan, Alan, <i>Design & Layout</i>, Nothight Books, Ohio, 1987 ● Sihombing, Danton. <i>Tipografi dalam Desain Grafis [Typography on Graphic Design]</i>; Jakarta: Gramedia Pustaka, 2001 ● Resnick, Elizabeth, <i>Design for Communication, Conceptual Graphic Design Basics</i>, New Jersey: John Wiley&Sons,inc, Massachusetts College of Art, 2003 ● Samara, Timothy, <i>Design Elements: A Graphic Style Manual (Paperback)</i>, Masachusetts: Rockport Publishers, 2007 	

MATA KULIAH	RD141238 : Desain Komunikasi Visual Identitas
	Kredit : 6 sks
	Semester : 3

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif dalam bentuk studio perancangan logo dan sistem identitas visual (<i>visual identity system</i>) serta penerapannya pada berbagai media secara terintegrasi.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi

3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami logo dan visual identity system serta contoh implementasinya. ● Mahasiswa dapat melakukan analisa pada beberapa contoh kasus logo dan visual identity system. ● Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain untuk menjawab permasalahan kebutuhan identitas visual dan system grafisnya. ● Mahasiswa mampu mengembangkan gagasan desain logo dan visual identity system sesuai dengan corporate program yang ditetapkan. ● Mahasiswa mampu membuat Graphic Standard Manual sebagai pedoman penerapan Logo dan visual identity system secara terintegrasi. ● Mahasiswa mampu mengimplementasikan logo dan visual identity system dalam berbagai media secara terintegrasi dalam bentuk model, mock up, dummy, atau prototype. ● Mahasiswa mampu mempresentasikan desain logo dan visual identity system secara terintegrasi dalam wujud pameran. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pengantar Logo & Visual Identity System ● Klasifikasi dan Analisa Logo ● Konsep Desain Logo dan Sistem Identitas ● Pengembangan Desain Logo dan Visual Identity System ● Brand Guideline Logo dan Visual Identity System ● Aplikasi system identitas visual pada berbagai media ● Evaluasi Pameran Karya dan Portofolio 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Canover, Theodore E : <i>Graphic Communication Today</i>, West Publishing, 1985 ● Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 ● Maeda, John, <i>The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)</i>, The MIT Press, 2008 ● Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 ● Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 ● McDonough, William and Michael Braungart <i>Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things</i>, North Point Press, 2002 ● Arden, Paul, <i>It's Not How Good You Are, Its How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book</i>, Phaidon, 2003 ● Roberts, Kevin, <i>The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution</i>, 2006 ● Godin, Seth, <i>Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas</i>, Penguin Group, 2006 ● Peters, Tom, <i>Design (Tom Peters Essentials)</i>, Dorling Kindersley, 2005 ● DMI members, <i>Journals from the Design Management Institute</i>, ● Hirshberg, Jerry, <i>The Creative Priority : Putting Innovation to Work in Your Business</i>, HarperCollins Publishers, 1999 	

- Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, MIT, 2007
- De Bono, Edward, *Lateral Thinking: Creativity Step by Step*, Harper & Row Publishers, 1990
- McCormack, Mark H., *What They Don't Teach You At Harvard Business School: Notes From A Street-Smart Executive*, Bantam Books, 1986
- Greene, Robert, *The 48 Laws of Power*, Penguin Books, 2000
- Kelley, Tom, *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, Doubleday-Random House, 2000
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002
- Reinertsen, Donald G., *Managing the Design Factory*, The Free Press, 1997
- Budelmann, Kevin and Yang Kim, *Essential Elements for Brand Identity: 100 Principles for Designing Logos and Building Brands (Design Essentials)*, Rockport Publishers, 2013
- Airey, David, *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*, 2nd Edition, Peachpit Press, 2014
- Scott Lerman, *Building Better Brands: A Comprehensive Guide to Brand Strategy and Identity Development*, HOW Books, 2013
- Budelmann, Kevin, Yang Kim, Curt Wozniak, *Essential Elements for Brand Identity: 100 Principles for Designing Logos and Building Brands (Design Essentials)*, Rockport, 2013
- Hyland, Angus, Steven Bateman, *Symbol (Mini)*, Laurence King, 2014

PUSTAKA PENDUKUNG

- Betancourt, Hal, *The Advertising Answerbook*, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982
- Hulburt, Allen, *The Grid*, VNR Co. New York, 1981
- Kuwayama, Yasaburo, *Trademark & Symbols of the World*, Design Elemens, Tokyo, 1988
- Swan, Alan, *Design & Layout*, Nothight Books, Ohio, 1987
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992

MATA KULIAH	RD141339 : Studi Media dan Komunikasi
	Kredit : 4 sks
	Semester : 3

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini adalah mata kuliah pendukung desain yang berisi pengetahuan dan ketrampilan tentang komunikasi massa, strategi media, perencanaan produk media dan penerapan ilmu komunikasi dan media komunikasi sebagai komponen riset dan perancangan komunikasi visual.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya

4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori komunikasi dan komunikasi massa. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori komunikasi antar manusia. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori metode riset tentang kebutuhan informasi dan komunikasi. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori konsep komunikasi: konten, cara/metode, gaya dan media. ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori gaya komunikasi: ilmiah, bisnis, entertainment untuk target audience . ● Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan metode perencanaan media komunikasi. ● Mahasiswa memahami media komunikasi cetak. ● Mahasiswa memahami media komunikasi elektronik, interaktif dan daring. ● Mahasiswa memahami media komunikasi 3 dimensi.
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori komunikasi dan komunikasi massa. ● Komponen-komponen dalam proses komunikasi. ● Komunikasi antar manusia. ● Metode riset tentang kebutuhan informasi dan komunikasi. ● Konsep komunikasi: konten, cara/metode, gaya dan media. ● Gaya komunikasi: ilmiah, bisnis, entertainment untuk target audience . ● Metode perencanaan media komunikasi. ● Media komunikasi cetak. ● Media komunikasi elektronik, interaktif dan daring. ● Media komunikasi 3 dimensi.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Clow and Baack, <i>Integrated Advetising, Promotion, and Marketing Comunication</i>, New Jersey: Pearson Education, Inc.,2004 ● Baran, <i>Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture</i>, Boston: the McGraw-Hill Companies, Inc., 2002 ● Hand, Di, Steve Middleditch, <i>Design for Media: A Handbook for Students and Professionals in Journalism, PR, and Advertising</i>, Routledge, 2012 ● Long, Paul, Tim Wall, <i>Media Studies: Texts, Production, Context</i>, Routledge, 2012 ● Harcup, Tony, <i>Journalism: Principles and Practice</i>, SAGE Publications Ltd, 2009 ● Hudson, Gary, Sarah Rowlands, <i>The Broadcast Journalism Handbook (Longman Practical Journalism)</i>, Routledge, 2012 ● Thompson, Rick, <i>Writing for Broadcast Journalists (Media Skills)</i>, Routledge, 2010
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> ● Jalaludin Rahmat, <i>Psikologi Komunikasi</i>, Bandung: Rosdakarya, 2004 ● Onong Uchjana Effendy, <i>Dinamika Komunikasi</i>, Bandung: Rosdakarya, 2002 ● Alex Sobur, <i>Semiotika Komunikasi</i>, Bandung: Rosdakarya, 2003

MATA KULIAH	RD141340	: Ilustrasi Digital
	Kredit	: 4 sks
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini adalah mata kuliah pendukung desain yang mempelajari pengetahuan dan ketrampilan tentang pembuatan ilustrasi berbantu komputer. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai kemampuan dalam membuat dan mengembangkan ide menjadi ilustrasi melalui bantuan komputer grafis.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya

4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori dan prinsip dasar ilustrasi digital: vector, bitmap, knik pembuatan dan pengolahan bentuk vector. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori pembuatan dan pengolahan citra bitmap. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori montase vector dan bitmap. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori pengolahan warna dan tekstur. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori pembuatan shading. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori pengolahan huruf dan teks. ● Mahasiswa memahami dan menerapkan teori gaya gambar ilustrasi digital: realis, posterisasi, cat, air-brush, arsiran, dll. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori dan prinsip dasar ilustrasi digital: vector, bitmap, knik pembuatan dan pengolahan bentuk vector. ● Teknik pembuatan dan pengolahan citra bitmap. ● Teknik montase vector dan bitmap. ● Teknik pengolahan warna dan tekstur. ● Teknik pembuatan shading. ● Teknik pengolahan huruf dan teks. ● Aplikasi gaya gambar ilustrasi digital: realis, posterisasi, cat, air-brush, arsiran, dll. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Zeegen, Lawrence, <i>Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making</i>, Rockport Publishers, 2010 ● Lardner, Joel, Paul Roberts, <i>Digital Art Technique Manual for Illustrators and Artists: The Essential Guide to Creating Digital Illustration and Artworks Using Photoshop, Illustrator, and Other Software</i>, Barron's Educational Series, 2012 ● 3dtotal.com, <i>Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters (Masters Collection)</i>, Focal Press, 2009 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Blackburn, Henry, <i>The Art of Illustration</i>, 2011 ● Loomis, Andrew, <i>Figure Drawing for All It's Worth</i>, Titan Books, 2011 ● Zeegen, Lawrence, <i>The Fundamentals of Illustration</i>, Fairchild Books AVA, 2012 	

MATA KULIAH	RD141341 : Metode Desain Komunikasi Visual
	Kredit : 3 sks
	Semester : 3

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan metode-metode desain secara kualitatif dan kuantitatif, proses desain dan <i>design thinking</i>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbasis premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu memahami metode-metode dalam merancang karya grafis/ komunikasi visual ● Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode-metode kualitatif dan kuantitatif dalam desain ● Mahasiswa mampu memahami proses desain ● Mahasiswa memahami tentang <i>design thinking</i> ● Mahasiswa mampu memahami peranan desainer grafis pada industri 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Design Thinking ● Proses Desain ● Metode-metode Desain ● How do Great Designers Work? ● Metode Kuantitatif dan Kualitatif ● Memahami Klien dan User ● Co-Design ● Design Brief Development 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Cross, Nigel. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> ● <i>Design Thinking: Integration Innovation, Customer Experience and Brand Value</i> (2009). Thomas Lockwood (Ed.) ● Frascara, Joe. (2004). <i>Communication Design: Principles, Methods and Practice</i>. New York. Allworth Press. ● Holston, David. (2011). <i>The Strategic Designer: Tools and Techniques for Managing the Design Process</i> ● Karjaluo, Eric. (2014). <i>The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication</i> ● Kumar, Vijay. (2013). <i>101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization</i> ● O'Grady, Jenn, Ken Visocky. (2006). <i>A Designer's Research' Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need</i>. United States of America: Rockport. ● Paley, Steven J. (2010). <i>The Art of Invention: the Creative Process of Discovery and Design</i> ● Stone, Terry Lee. (2010). <i>Managing the Design Process Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer</i>. USA: Rockport Publisher 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Boztepe, S. (2007). User value: Competing theories and models. <i>International Journal of Design</i>, 1(2), 55-63. ● Copperider, B. (2008). <i>The Importance of Divergent thinking in Engineering Design</i>. Paper presented at the the 2008 American Society for Engineering Education Pacific Southwest Annual Conference, Northern Arizona University. ● Design Thinking for Educators Version One. (2011) 	

MATA KULIAH	RD141242 : Desain Komunikasi Visual Promosi
	Kredit : 6 sks
	Semester : 4

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif dalam bentuk studio perancangan desain komunikasi visual (DKV) media promosi. Ruang lingkup DKV promosi meliputi:	
<ul style="list-style-type: none"> • Periklanan (advertising) • Perangkat media sales dan marketing • Kemasan (packaging) • Perangkat promosi lainnya 	
Untuk penerapan pada produk/jasa, korporat dan aktivitas yang bersifat komersial dan non komersial.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan

kepedulian sosial
3.2.1. Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2. Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3. Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1. Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami pengetahuan tentang kegiatan promosi dan kebutuhan media yang menyertainya. • Mahasiswa dapat melakukan analisis kebutuhan media promosi. • Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain untuk menjawab permasalahan kebutuhan media promosi. • Mahasiswa mampu menerapkan konsep menjadi karya desain media promosi secara terintegrasi. • Mahasiswa mampu mewujudkan desain dalam bentuk gambar, manual grafis, prototype (untuk media berukuran kecil) dan model atau dummy (untuk produk berukuran besar). • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil konsep, desain dan contoh produk secara terintegrasi.
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang promosi dan kebutuhan media promosi. • Sejarah dan tren media promosi, tokoh dan karya desain media promosi, perkembangan industry media promosi. • Teknologi yang berkaitan dengan media promosi: teknologi informasi-komunikasi, teknologi produksi, teknologi media/broadcast, dll. • Studio/praktikum perancangan konsep desain. • Studio/praktikum perancangan pembuatan desain media promosi. • Studio/praktikum pembuatan purwarupa/model/dummy media. • Presentasi hasil konsep, desain dan purwarupa.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Sutherland, Max & Alice K. Sylvester, <i>Advertising and the Mind of the Consumer</i>, Jakarta : PPM, 2005 • Ogilvy, David, <i>Ogilvy on Advertising</i>, Prion Books Ltd, 2007 • Barry, Pete, <i>The Advertising Concept Book: Think Now, Design Later</i>, Thames and Hudson Ltd, 2012 • Pricken, Mario, <i>Creative Advertising: Ideas and Techniques from the World's Best Campaigns</i>, Thames and Hudson Ltd, 2008 • Krugman, Dean M, <i>Advertising Its Role in Modern Marketing</i>, Dryden, 1992 • Canover, Theodore E, <i>Graphic Communication Today</i>, West Publishing, 1985 • Meggs, Philip, <i>Type and Image: the Language of Graphic Design</i>, • Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 • Maeda, John, <i>The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)</i>, The MIT Press, 2008 • Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 • Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 • McDonough, William and Michael Braungart <i>Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things</i>, North Point Press, 2002 • Roberts, Kevin, <i>The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution</i>, 2006

- Godin, Seth, *Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas*, Penguin Group, 2006
- Peters, Tom, *Design (Tom Peters Essentials)*, Dorling Kindersley, 2005
- Hirshberg, Jerry, *The Creative Priority: Putting Innovation to Work in Your Business*, HarperCollins Publishers, 1999
- Kelley, Tom, *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, Doubleday-Random House, 2000
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002

PUSTAKA PENDUKUNG

- Betancourt, Hal, *The Advertising Answerbook*, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982
- Hulburt, Allen, *The Grid*, VNR Co. New York, 1981
- Swan, Alan, *Design & Layout*, Nothight Books, Ohio, 1987
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992
- Trout, Jack, *Positioning The Battle for Your Mind*, Jakarta: Penerbit Salemba Empat, 2002

MATA KULIAH	RD141343 : Periklanan dan Branding
	Kredit : 3 sks
	Semester : 4

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini adalah mata kuliah pendukung desain yang mempelajari pengetahuan dan ketrampilan tentang perencanaan dan desain periklanan dan branding. Ruang lingkup periklanan meliputi: iklan produk, jasa, business to business dan media. Ruang lingkup branding meliputi: identitas unruk produk, korporat, aktivitas dan lingkungan.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi ecara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori periklanan: penyampaian pesan dan pengalaman. ● Mahasiswa dapat memahami teori periklanan produk, jasa dan business to business. ● Mahasiswa dapat memahami teori branding: ekuitas merek, logo, identitas, nama, tagline, saluran distribusi, dll.), asosiasi merek, kesan kualitas merek, kesadaran merek, loyalitas merek, dll. ● Mahasiswa dapat memahami metode dan teknik pembuatan konsep desain iklan. ● Mahasiswa dapat memahami strategi media periklanan: jenis, waktu, durasi, biaya, volume, dll. ● Mahasiswa dapat memahami metode dan teknik pembuatan konsep desain branding. ● Mahasiswa dapat memahami strategi branding: penentuan asosiasi merek, penentuan aktivitas/program branding, penentuan media, dst. ● Mahasiswa dapat memahami teknik penulisan konsep dan naskah iklan dan branding (scriptwriting). ● Mahasiswa dapat memahami metode aplikasi derivasi dari desain branding ke media: perkantoran, promosi, produk dan kemasan, property (fasilitas gedung, bangunan, peralatan), transportasi, dst. ● Mahasiswa dapat memahami pengetahuan teknologi, material, proses dan struktur untuk media periklanan dan branding. ● Mahasiswa dapat memahami pengetahuan teknologi untuk media periklanan dan branding berbasis elektronik, interaktif dan daring. ● Mahasiswa dapat memahami metode aplikasi desain branding untuk media perkantoran, promosi, produk dan kemasan, property, transportasi dan lingkungan/kawasan. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori periklanan: penyampaian pesan dan pengalaman. ● Periklanan produk. ● Periklanan jasa. ● Periklanan business to business. ● Teori branding: ekuitas merek, logo, identitas, nama, tagline, saluran distribusi, dll.), asosiasi merek, kesan kualitas merek, kesadaran merek, loyalitas merek, dll. ● Metode dan teknik pembuatan konsep desain iklan. ● Strategi media periklanan: jenis, waktu, durasi, biaya, volume, dll. ● Metode dan teknik pembuatan konsep desain branding. ● Strategi branding: penentuan asosiasi merek, penentuan aktivitas/program branding, penentuan media, dst. ● Teknik penulisan konsep dan naskah iklan dan branding (scriptwriting). ● Metode aplikasi derivasi dari desain branding ke media: perkantoran, promosi, produk dan kemasan, property (fasilitas gedung, bangunan, peralatan), transportasi, dst. ● Pengetahuan teknologi, material dan struktur untuk media periklanan dan branding. ● Pengetahuan teknologi untuk media periklanan dan branding berbasis elektronik, interaktif dan daring. ● Metode aplikasi desain branding untuk media perkantoran. ● Metode aplikasi desain branding untuk media promosi. ● Metode aplikasi desain branding untuk media produk dan kemasan. ● Metode aplikasi desain branding untuk media property (fasilitas gedung, bangunan, peralatan). ● Metode aplikasi desain branding untuk media transportasi. ● Metode aplikasi desain branding untuk media lingkungan/kawasan. 	

PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Krugman, Dean M, <i>Advertising Its Role in Modern Marketing</i>, Dryden, 1992 ● Sutherland, Max & Alice K. Sylvester, <i>Advertising and the Mind of the Consumer</i>, Jakarta : PPM, 2005 ● Wheeler, Alina, <i>Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team</i>, Wiley, 2012 ● Tam, Terence, <i>Branding: Create Your Difference Through Smart Branding</i>, iStar Publishing, 2014 ● Morgan, John, <i>Brand Against the Machine: How to Build Your Brand, Cut Through the Marketing Noise, and Stand Out from the Competition</i>, Wiley, 2011
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> ● Kotler, Phillip, <i>Marketing</i>, Prentice Hall, New Jersey, 2000 ● Gobe, Marc, <i>Emotional Branding</i>, Erlangga, Jakarta, 2003 ● Gobe, Marc, <i>Citizen Brand</i>, Erlangga, Jakarta, 2003 ● Trout, Jack, <i>Positioning The Battle for your Mind</i>, Jakarta: penerbit Salemba Empat, 2002

MATA KULIAH	RD141344 : Animasi Digital 2D dan Pemrograman
	Kredit : 4 sks
	Semester : 4

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain komunikasi visual yang berisi ilmu dan ketrampilan dalam pembuatan animasi digital 2D dan pemrogramannya.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur

4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pra produksi, produksi dan pasca produksi animasi 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori dasar-dasar pemrograman untuk otomasi animasi dan game 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori penyutradaraan dan pengelolaan elemen-elemen animasi 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori penyusunan naskah cerita animasi: narasi, dialog, ritme cerita, pembabakan cerita, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pembuatan karakter animasi 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pembuatan property film dan animasi 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pembuatan environment alam dan buatan dalam animasi 2D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pembuatan suara, music dan efek-efek dalam animasi 2D. • . • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pemrograman animasi untuk otomasi fungsi, tombol atau story play atau game play. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori elemen-elemen animasi 2D, teks dan pekerjaan pasca produksi lainnya. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pemrograman aplikasi animasi untuk keperluan interaktif, media layar besar dan layar kecil.
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> • Teori tentang pra produksi, produksi dan pasca produksi animasi 2D. • Teori tentang dasar-dasar pemrograman untuk otomasi animasi dan game 2D. • Teori tentang penyutradaraan dan pengelolaan elemen-elemen animasi 2D. • Teori tentang penyusunan naskah cerita animasi: narasi, dialog, ritme cerita, pembabakan cerita, dst. • Teori tentang pembuatan karakter animasi 2D. • Teori tentang pembuatan property film dan animasi 2D. • Teori tentang pembuatan environment alam dan buatan dalam animasi 2D. • Teori tentang pembuatan suara, music dan efek-efek dalam animasi 2D. • Pembuatan naskah cerita animasi dan storyboard untuk animasi 2D • Pembuatan karakter animasi 2D: figure, gesture, ekspresi dan kostum. • Pembuatan property animasi 2D: kendaraan, furniture dan perlengkapan lainnya. • Pembuatan environment animasi 2D: lingkungan buatan dan lingkungan alam. • Pembuatan suara dan music. • Pembuatan efek-efek: air, udara, api, ledakan, dll. • Pemrograman animasi untuk otomasi fungsi, tombol atau story play atau game play. • Pengeditan elemen-elemen animasi 2D, teks dan pekerjaan pasca produksi lainnya. • Pemrograman aplikasi animasi untuk keperluan interaktif, media layar besar dan layar kecil.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Williams, Richard, <i>The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical,</i>

Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Faber & Faber, 2012

- Johnston, Ollie, Frank Thomas, *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions, 1995
- Laybourne, Kit, *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*, Three Rivers Press, 1998
- Furniss, Maureen, *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*, Harry N. Abrams, 2008
- White, Tony, *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*, Focal Press, 2006

PUSTAKA PENDUKUNG

- Vogel, Nathan, Sherri Sheridan, Tim Coleman, *Maya 2 Character Animation*, New Riders Publishing, 1999
- Johnston, Ollie, Frank Thomas, *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions, 1995
- Halas, John, *Timing for Animation*, Focal Press, 2009
- Gilbert, Wayne, *Simplified Drawing for Planning Animation*, Anamie Entertainment Ltd., 2014
- White, Tony, *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*, Focal Press, 2009
- White, Tony, *The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation*, Watson-Guption, 1988

MATA KULIAH	RD141345 : Fotografi
	Kredit : 4 sks
	Semester : 4

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata pendukung desain yang mempelajari ilmu dan ketrampilan fotografi untuk membuat ilustrasi fotografi tentang produk still-life, model/makhluk hidup, lingkungan arsitektur dan interior, panorama dan kejadian jurnalistik. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mempergunakan kamera dengan baik untuk memotret obyek sehingga konsep, bentuk, fungsi, karakter dan pesan-pesan lainnya dapat dipresentasikan dengan baik melalui karya fotografi.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi

3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori fotografi still-life, model, panoramic, arsitektur dan interior, jurnalistik, meliputi: pencahayaan, rana, kecepatan, diafragma, ASA, dll. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori penggunaan kamera, perlengkapan pencahayaan dan perlengkapan fotografi lainnya. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori representasi visual: view/sudut pandang, penggunaan jenis lensa, dll. ● Mahasiswa dapat memahami teori dan menerapkan benda produk sebagai obyek fotografi. ● Mahasiswa dapat memahami teori dan menerapkan model manusia dan makhluk hidup sebagai obyek fotografi. ● Mahasiswa dapat memahami teori dan menerapkan arsitektur dan interior sebagai obyek fotografi. ● Mahasiswa dapat memahami teori dan menerapkan panorama/lingkungan alam sebagai obyek fotografi. ● Mahasiswa dapat memahami teori dan menerapkan kejadian jurnalistik sebagai obyek fotografi. ● Mahasiswa dapat menerapkan teknik fotografi untuk mengambil obyek keseluruhan (full scale). ● Mahasiswa dapat menerapkan teknik fotografi untuk mengambil detail dan potongan/bagian obyek. ● Mahasiswa dapat menerapkan teknik memilih latar belakang dan lingkungan. ● Teknik produksi foto untuk keperluan cetak dan elektronik. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Dasar teori fotografi still-life, model, panoramic, arsitektur dan interior, jurnalistik, meliputi: pencahayaan, rana, kecepatan, diafragma, ASA, dll. ● Teori penggunaan kamera, perlengkapan pencahayaan dan perlengkapan fotografi lainnya. ● Teori representasi visual: view/sudut pandang, penggunaan jenis lensa, dll. ● Teori tentang pemahaman produk sebagai obyek fotografi: fungsi, dimensi, skala, proporsi, karakter, jenis material, struktur, dll. ● Teori tentang pemahaman model manusia dan makhluk hidup sebagai obyek fotografi: fisik, karakter, dimensi, skala, proporsi, dll. ● Teori tentang pemahaman arsitektur dan interior sebagai obyek fotografi: fungsi, dimensi, skala, proporsi, karakter, struktur, material, dll. ● Teori tentang pemahaman panorama sebagai obyek fotografi: fungsi, dimensi, skala, proporsi, karakter, lokasi, waktu, dll. ● Teori tentang pemahaman kejadian jurnalistik sebagai obyek fotografi: lokasi, waktu, fungsi, dimensi, skala, proporsi, dll. ● Teknik fotografi untuk mengambil obyek keseluruhan (full scale). ● Teknik fotografi untuk mengambil detail dan potongan/bagian obyek. ● Teknik fotografi untuk mendeskripsikan cerita atau sekuen dari sebuah obyek. ● Teknik memilih latar belakang dan lingkungan. ● Teknik mengolah citra. ● Teknik produksi foto untuk keperluan cetak dan elektronik. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	

PUSTAKA UTAMA

- Freeman, Michael, *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*, USA, Focal Press, 2007
- Hanks, Kurt, *Rapid, Vis: A New Method for the Rapid Visualization*, 1990
- Peterson, Bryan, *Understanding Exposure: How to Shoot Great Photographs with a Film or Digital Camera*, Broadway, Amphotos Book, 2004

PUSTAKA PENDUKUNG

- Nugroho, R. Amien, *Kamus Fotografi*, Yogyakarta: Penerbit Andi , 2006.
- Soedjono, Soeprapto, *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti, 2006

MATA KULIAH	RD141346 : Sejarah Desain Komunikasi Visual
	Kredit : 3 sks
	Semester : 4

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain yang berfungsi untuk menambah wawasan tentang perkembangan dan ruang lingkup keilmuan desain grafis secara umum dari masa prasejarah hingga masa kini. Melalui kuliah ini mahasiswa mampu mengetahui karakter-karakter desain grafis yang berkembang pada periode tertentu dari Victorian Art hingga era digital.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami latar belakang, dasar pemikiran (premis), permasalahan yang dihadapi, konsep, gaya desain, ciri-ciri desain, pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan serta tokoh-tokoh dan karya-karya desain komunikasi visual dan desain-desain lain yang berkaitan (desain produk, arsitektur dari era: <ul style="list-style-type: none"> ● Victorian Art ● Art Nouveau ● Art Deco ● Swiss international Style ● Modernisme ● Post Modern ● Era Digital ● Mahasiswa dapat menerapkan aspek-aspek hikmah sejarah desain dalam tugas-tugas keprofesiannya dikaitkan dengan konteks kekinian dan masa depan. 	
POKOK BAHASAN	
Mempelajari latar belakang, dasar pemikiran (premis), permasalahan yang dihadapi, konsep, gaya desain, ciri-ciri desain, pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan serta tokoh-tokoh dan karya-karya desain komunikasi visual dan desain-desain lain yang berkaitan (desain produk, arsitektur dari era: <ul style="list-style-type: none"> ● Victorian Art ● Art Nouveau ● Art Deco ● Swiss international Style ● Modernisme ● Post Modern ● Era Digital 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Berryman, Gregg, <i>Notes on Graphic Design and Visual Communication</i>, William Kaufmann, inc. 1979 ● Heller, Steven, Seymour Chwast, <i>Graphic Style from Victorian to Post Modern</i>, London: Thames and Hudson, 1988 ● Hollis Richard, <i>Graphic Design a Concise History</i>, London: Thames and Hudson, 1994 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Upjohn, Everard M, <i>History of Worl Art</i>, New York, Oxford, 1958 ● Walker, John A, <i>Design History and History of Design</i>, London, Photo Press, 1989 	

MATA KULIAH	RD141247 : Desain Komunikasi Visual Lingkungan
	Kredit : 6 sks
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang teori dan praktikum (studio) perancangan dan perencanaan desain grafis lingkungan pada sebuah lokasi, organisasi, atau lingkungan dengan tujuan meningkatkan atmosfer sebuah lingkungan. Mata kuliah ini dilengkapi dengan pengetahuan tentang ruang lingkup/bidang profesi terkait; prospek DKV lingkungan; sejarah, tren dan tokoh DKV lingkungan; pengetahuan arsitektur/bangunan/lingkungan, struktur bangunan, material/bahan bangunan, system utilitas dan ME; teori/azas perancangan DKV lingkungan; metode riset dan desain untuk perancangan DKV lingkungan.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial

3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat perencanaan dan perancangan DKV lingkungan pada lingkungan, situs atau kawasan dengan tujuan meningkatkan atmosfer lingkungan • Mahasiswa mampu menganalisa problem desain pada sebuah lingkungan/ lokasi/ organisasi dalam perannya sebagai seorang desainer grafis. • Mengakomodasi kebutuhan klien dan user serta mempertimbangkan aspek branding pada konsep dan aplikasi desain. • Mengenal prinsip dasar dan glossary arsitektur, struktur, material dan teknologi pada perancangan desain lingkungan • Mampu memberikan solusi desain berupa strategi wayfinding, kebutuhan tipe signage, material dan teknologi yang diperlukan. • Mampu menerapkan aspek-aspek komunikasi visual berupa typografi, warna, symbol, pictograph pada desain lingkungan. • Memahami regulasi dan standar-standar yang berlaku internasional pada perancangan desain lingkungan. • Mahasiswa memiliki kemampuan soft skill berupa negosiasi, mengenal lingkup birokrasi dan administrasi • Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan digital 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar tentang DKV Lingkungan • Pengetahuan dasar arsitektur: gambar denah, struktur, material dan teknologi utilitas dan ME • Riset dan metode desain pada DGL (human behavior, riset accessibility, social culture) • Konsep dan strategi desain lingkungan • Desain skematik • Wayfinding design development • Wayfinding design manual development • Pameran/ ekshibisi 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Abellan, Miguel. <i>Which Way to Go?: Placemaking, Wayfinding and Signage Design</i>. Singapore: Monsa. 2012 • Breindahl, Charlie, & Jensen, Anna Krarup. <i>The Sensuous Pictogram</i>. (April 2011). http://www.dcdr.dk/uk/menu/update/webzine/articles/the-sensuous-pictogram • Bünemann, Hans Emborg (2012). <i>Wayfinding in Hospitals</i>. Retrieved from Danish Center for Design Research website: http://www.dcdr.dk/uk/menu/update/webzine/articles/wayfinding-in-hospitals • Gibson, David. (2009). <i>The Wayfinding Handbook: Principles of Environmental Graphic Design</i>. New York: Princeton Architectural Press. • O'Grady, Jenn + Ken Visocky. (2008). <i>The Information Design Handbook</i>. New York: Rotovision US. • Poulin, Richard. (2012). <i>Graphic Design + Architecture A 20th-Century History: A guide to type, image, symbol and visual storytelling in the Modern World</i>. MA: Rockport Publishers. 	

PUSTAKA PENDUKUNG

- Craig, James, *Designing with Type: A Basic Course in Typography*, 1980
- Canover, Theodore E, *Graphic Communication Today*, 1985, West Publishing
- Meggs, Philip, *Type and Image: the Language of Graphic Design*,
- Norman, Donald A., *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 1988
- Maeda, John, *The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)*, The MIT Press, 2008
- Hara, Kenya, *Designing Design*, Lara Muler Publishers, 2007
- Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, 2003
- McDonough, William and Michael Braungart *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, North Point Press, 2002
- Arden, Paul, *It's Not How Good You Are, Its How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book*, Phaidon, 2003
- Roberts, Kevin, *The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution*, 2006
- Godin, Seth, *Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas*, Penguin Group, 2006
- Peters, Tom, *Design (Tom Peters Essentials)*, Dorling Kindersley, 2005
- DMI members, *Journals from the Design Management Institute*,
- Hirshberg, Jerry, *The Creative Priority : Putting Innovation to Work in Your Business*, HarperCollins Publishers, 1999
- Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, MIT, 2007
- De Bono, Edward, *Lateral Thinking: Creativity Step by Step*, Harper & Row Publishers, 1990
- McCormack, Mark H., *What They Don't Teach You At Harvard Business School: Notes From A Street-Smart Executive*, Bantam Books, 1986
- Greene, Robert, *The 48 Laws of Power*, Penguin Books, 2000
- Kelley, Tom, *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, Doubleday-Random House, 2000
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002
- Reinertsen, Donald G., *Managing the Design Factory*, The Free Press, 1997
- Betancourt, Hal, *The Advertising Answerbook*, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982
- Hulburt, Allen, *The Grid*, VNR Co. New York, 1981
- Kuwayama, Yasaburo, *Trademark & Symbols of the World*, Design Elemens, Tokyo, 1988
- Swan, Alan, *Design & Layout*, Nothight Books, Ohio, 1987
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992

MATA KULIAH	RD141348 : Ilustrasi Konseptual
	Kredit : 4 sks
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain yang mempelajari ilmu dan ketrampilan dalam membuat ilustrasi berdasarkan konsepsi yang sesuai dengan fungsi dan kaidah yang berlaku. Ruang lingkup pembahasannya meliputi: teori dan praktikum pembuatan konsep dan ilustrasi untuk promosi (periklanan) dan branding, sains dan teknik (engineering), data dan informasi (infografis) dan media untuk anak.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk promosi dan branding. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk sains dan teknik (engineering). ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk data dan informasi (infografis). ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk anak. ● Mahasiswa dapat membuat konsep dan desain ilustrasi untuk promosi dan branding. ● Mahasiswa dapat membuat konsep dan desain ilustrasi untuk sains dan teknik (engineering). ● Mahasiswa dapat membuat konsep dan desain ilustrasi untuk data dan informasi: infografis, dll. ● Mahasiswa dapat membuat konsep dan desain ilustrasi untuk anak. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk promosi dan branding. ● Teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk sains dan teknik (engineering). ● Teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk data dan informasi (infografis). ● Teori, kaidah dan gaya gambar ilustrasi untuk anak. ● Pembuatan konsep dan desain ilustrasi untuk promosi dan branding: iklan, brosur, poster, kemasan, super graphic, dll. ● Pembuatan konsep dan desain ilustrasi untuk sains dan teknik (engineering): ilustrasi otomotif, arsitektur dan lingkungan buatan, biologi dan medis, mekanik-elektrik, ilmu pengetahuan alam, sejarah/antropologi, katalog produk, manual operasional produk, dll. ● Pembuatan konsep dan desain ilustrasi untuk data dan informasi: infografis, dll. ● Pembuatan konsep dan desain ilustrasi untuk anak: produk anak, buku, media massa, dll. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Bossert, Jill, <i>Advertising Illustration, Step by Step Technique</i>, Cranz, Switzerland: Rotovision, 1997 ● Heller, Steven, Seymour Chwast, <i>Graphic Style from Victorian to Post Modern</i>, London: Thames and Hudson, 1988. ● Saphiro Ira, Kornfeld Wendl, <i>American Showcase (1&2)</i>, New York: Watson-Guption Publications, 1995 ● Wildbur, Peter & Michael Burke, <i>Information Graphic, Innovative Solutions in Contemporary Design</i>, London: Thames and Hudson Ltd, 1998 ● Loomis, Andrew, <i>Creative Illustration</i>, Titan Books, 2012 ● Loomis, Andrew, <i>Figure Drawing for All It's Worth</i>, Titan Books, 2011 ● Blackburn, Henry, <i>The Art of Illustration</i>, 2011 ● Salisbury, Martin, <i>Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication</i>, Barron's Educational Series, 2004 ● McCannon, Desdemona, Sue Thornton, Yadzia Williams, <i>The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books</i>, Running Press, 2008 ● Benaroya, Ana, <i>Illustration Next: Contemporary Creative Collaboration</i>, Thames & Hudson, 2013 	

- Corfee, Stephanie, *Creative Illustration & Beyond*, Walter Foster Publishing, 2013

PUSTAKA PENDUKUNG

- Wildbur, Peter & Michael Burke, *Information Graphic, Innovative Solutions in Contemporary Design*, London: Thames and Hudson Ltd, 1998
- Zeegen, Lawrence, *The Fundamentals of Illustration Second Edition*, Fairchild Books AVA, 2012
- Norling, Ernest R., *Perspective Made Easy (Dover Art Instruction)*, Dover Publications, 1999

MATA KULIAH	RD141349 : Animasi Digital 3D
	Kredit : 4 sks
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain komunikasi visual yang berisi ilmu dan ketrampilan dalam pembuatan animasi digital 3D.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur

4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pra produksi, produksi dan paska produksi animasi 3D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori tentang dasar-dasar pemrograman untuk otomasi animasi dan game 3D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori tentang penyutradaraan dan pengelolaan elemen-elemen animasi 3D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori tentang penyusunan naskah cerita animasi: konsep-sistematika-struktur cerita, pembabakan cerita, narasi, dialog, ritme cerita, storyboard, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori modeling/pembuatan karakter animasi 3D, gerak dan efek-efek. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori modeling property 3D, logika struktur, material tekstur dan warna, serta efek-efek. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori modeling environment alam dan buatan 3D logika struktur, material tekstur dan warna, serta efek-efek. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori tentang pembuatan suara, music dan efek-efek dalam animasi 3D. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pemrograman animasi. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori pengeditan seluruh elemen-elemen animasi 3D. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Teori tentang pra produksi, produksi dan paska produksi animasi 3D. • Teori tentang dasar-dasar pemrograman untuk otomasi animasi dan game 3D. • Teori tentang penyutradaraan dan pengelolaan elemen-elemen animasi 3D. • Teori tentang penyusunan naskah cerita animasi: konsep-sistematika-struktur cerita, pembabakan cerita, narasi, dialog, ritme cerita, storyboard, dst. • Teori modeling/pembuatan karakter animasi 3D, gerak dan efek-efek. • Teori modeling property 3D, logika struktur, material tekstur dan warna, serta efek-efek. • Teori modeling environment alam dan buatan 3D logika struktur, material tekstur dan warna, serta efek-efek. • Teori tentang pembuatan suara, music dan efek-efek dalam animasi 3D. • Pembuatan naskah cerita animasi dan storyboard untuk animasi 3D • Pembuatan karakter animasi 3D: figure, gesture, ekspresi dan kostum. • Pembuatan property animasi 3D: kendaraan, furniture dan perlengkapan lainnya. • Pembuatan environment animasi 3D: lingkungan buatan (arsitektur, interior, sarana-prasarana) dan lingkungan alam (tanah, vegetasi, makhluk hidup, air, api dll.). • Pembuatan suara dan music. • Pembuatan efek-efek: air, udara, api, ledakan, dll. • Pemrograman animasi untuk otomasi fungsi, tombol atau story play atau game play. • Pengeditan seluruh elemen-elemen animasi 3D, teks dan pekerjaan paska produksi lainnya. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beane, Andy, <i>3D Animation Essentials</i>, Sybex, 2012 • Chopine, Ami, <i>3D Art Essentials</i>, Focal Press, 2012 • Bancroft, Tom, <i>Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your</i> 	

Characters to Life, Focal Press, 2012

- Hart, Christopher, *Modern Cartooning: Essential Techniques for Drawing Today's Popular Cartoons*, Watson-Guptill, 2013

PUSTAKA PENDUKUNG

- Simonds, Ben, *Blender Master Class: A Hands-On Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering*, No Starch Press, 2013
- M. Blain, John, *The Complete Guide to Blender Graphics, Second Edition: Computer Modeling and Animation*, A K Peters/CRC Press, 2014
- Harper, Jeffrey, *Mastering Autodesk 3ds Max 2013*, Sybex, 2012

MATA KULIAH	RD141350 : Ergonomi Visual
	Kredit : 3 sks
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah merupakan pendukung desain yang berisi tentang pembelajaran ilmu dan ketrampilan ergonomic atau factor manusia yang berkaitan langsung dengan desain komunikasi visual. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengasah pengetahuan, ketrampilan dan kepekaan faktor manusia yang meliputi kenyamanan (comfort), keselamatan (safety), keamanan (security), dan kesehatan (healthy) dalam perancangan produk/media komunikasi visual agar dapat dicapai produktivitas, efisiensi dan efektivitas. Ruang lingkup pembahasan mata kuliah ini difokuskan pada antropometri dan ergonomi kognitif serta sedikit menyinggung factor bio mekanik dan ergonomi lingkungan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
- 2.1.7. Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
- 3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
- 3.1.2. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
- 3.1.3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
- 3.2.1. Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi

3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori ergonomic dan fungsinya dalam desain komunikasi visual: antropometri, ergo-kognitif, bio-mekanik dan ergo-lingkungan. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori tentang karakteristik manusia saat berinteraksi dengan pada produk atau media desain: dimensi, gerak/posisi tubuh, daya reaksi visual, dst. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan statistik terapan sebagai pendukung riset dan praktikum ergonomi visual. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek antropometri pada produk/media fisik 3 dimensi dan media digital. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek ergonomi kognitif pada produk/media fisik 3 dimensi dan media digital. ● Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan aspek bio mekanik dan ergo lingkungan pada media komunikasi visual. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori dasar ergonomic dan fungsinya dalam desain komunikasi visual: antropometri, ergo-kognitif, bio-mekanik dan ergo-lingkungan. ● Teori tentang karakteristik manusia saat berinteraksi dengan pada produk atau media desain: dimensi, gerak/posisi tubuh, daya reaksi visual, dst. ● Dasar-dasar statistik terapan sebagai pendukung riset dan praktikum ergonomi visual. ● Teori dan praktikum antropometri pada produk/media fisik 3 dimensi dan media digital: dimensi, lay-out, konfigurasi, bentuk/geometri, dst. ● Teori dan praktikum ergonomi kognitif pada produk/media fisik 3 dimensi dan media digital: konvensi-konvensi pictogram, jenis font dan dimensi, konvensi terminology dan penyingkatan (abreviasi), lay-out, komposisi bentuk-warna-tekstur, keterbacaan dan jarak pandang, penempatan (localizing & positioning), aspect ratio dan proporsi bidang/layar, dst. ● Teori dan praktikum bio mekanik dan ergo lingkungan: lay-out, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan dan tingkat kebisingan (audio), aplikasi warna-tekstur pada konsisi siang-malam dan gelap-terang, dst. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Berger, Craig M. <i>Wayfinding, Design and Implementing Graphic Navigational Systems</i>, Singapore: PageOne Publishing, 2005 ● Davis, Gary, <i>Guidelines for Symbol Design and Testing</i>. Interfleet Technology, Ltd. ,2003 ● Mullet, Kevin, Darrell Sano, <i>Designing Visual Interfaces, Communication Oriented Techniques</i>, Sunsoft Press, 1995 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> ● Dreyfuss, Henry. <i>The Measure of Man and Woman: Human Factors in Design</i>; New York: The Whitney Library of Design,1993 ● ISO 9186:2001 <i>Graphical Symbols–Test Methods for Judged Comprehensibility and for Comprehension</i>, 	

International Standardization Organization, Geneva, 2001

- Wildbur, Peter & Michael Burke. *Information Graphic, Innovative Solutions in Contemporary Design*, London: Thames and Hudson Ltd, 1998
- Woodson, Wesley E. *Human Factors Design Handbook*, McGraw-Hill, 1981
- Panero, Julius & Martin Zelnik, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta, 2003
- Neufert, Ernst, *Architect's Data*, Collins, London, 1984

MATA KULIAH	RD141351 : Teknologi Grafika
	Kredit : 3 sks
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan teknologi grafika dan perkembangannya, prinsip dasar dan metode teknik cetak grafika konvensional dan digital dalam kaitannya untuk produksi cetak; serta pemanfaatan teknologi kegrafikaan untuk keperluan aplikasi desain komunikasi visual.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbasis premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi

3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengenal ragam teknologi cetak dan perkembangannya. • Mahasiswa memahami prinsip dasar, teknik dan metode cetak konvensional maupun digital. • Mahasiswa mengenal jenis material, alat dan bahan yang biasa digunakan dalam produksi grafika. • Mahasiswa memahami proses dan alur kerja (<i>workflow</i>) dalam produksi grafika dari mulai Pra Produksi, Produksi hingga Pasca Produksi. • Mahasiswa memahami dan mampu membuat <i>Final Art Work</i> dengan benar untuk keperluan proses produksi cetak. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi grafika dari konvensional ke era digital • Prinsip-prinsip dasar cetak: cetak datar, cetak tinggi, cetak dalam, cetak saring • Teknologi Offset: Sheetfed, Web Offset • Teknologi Ething Printing: Rotogravure • Teknologi Cetak Relief: Flexography • Teknologi Screen Printing • Teknologi Digital Printing • Printing process and production • Printing material • Printing <i>workflow</i> (pra cetak, cetak, pasca cetak) • Color management • Post press/finishing • Final Art Work 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Damera, Anne, <i>Basic Printing</i>, Link&Match Graphic, 2008 • Damera, Anne, <i>Digital Printing Hand Book</i>, Link&Match Graphic, 2009 • Klimchuk, Marianne Rosner and Sandra A. Krasovec, <i>Packaging Design, Successful Product Branding from Concept to Shelf</i>. John Wiley & Sons, Inc, 2006 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> • Damera, Anne, <i>Panduan Designer</i>, Link&Match Graphic, 2008 • Damera, Anne, <i>PDF Simplify for Graphic Art</i>, Link&Match Graphic, 2009 • Damera, Anne, <i>Digital Workflow dalam Industri Grafika</i>, Link&Match Graphic, 2009 • Damera, Anne, <i>Color Management</i>, Link&Match Graphic, 2009 	

MATA KULIAH	RD141252 : Desain Komunikasi Visual Media Kreatif
	Kredit : 6 sks
	Semester : 6

DESKRIPSI MATA KULIAH	
<p>Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif dalam bentuk studio perancangan desain komunikasi visual (DKV) untuk mengomunikasikan pesan dan pengalaman pada media kreatif (tidak konvensional). Ruang lingkup DKV Media Kreatif meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Media cetak: buku visual, katalog visual, kamus visual, komik, novel grafis, media massa cetak visual Media elektronik: game, e-content (e-book, e-magazine, e-ads, e-katalog, e-showcase), Graphic User Interface (car UI, gadget UI) Film dan film animasi Media 3D: merchandise, maskot, sculpture, digital signage, dll. 	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbasis premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar

3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu memahami pengetahuan tentang kebutuhan komunikasi pesan dan pengalaman melalui media kreatif cetak maupun elektronik/interaktif. ● Mahasiswa dapat melakukan analisis kebutuhan informasi dan komunikasi. ● Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain untuk menjawab permasalahan kebutuhan media. ● Mahasiswa mampu menerapkan konsep menjadi karya desain secara terintegrasi berupa: gambar desain dan gambar teknik. ● Mahasiswa mampu mewujudkan desain dalam bentuk prototype (untuk media berukuran kecil) dan model, mock up atau dummy (untuk produk berukuran besar). ● Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil konsep, desain dan contoh produk secara terintegrasi. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pengetahuan tentang promosi, komunikasi, informasi dan kebutuhan media ● Sejarah dan tren media, tokoh dan karya desain, perkembangan industry media ● Teknologi yang berkaitan perkembangan media: teknologi informasi-komunikasi, teknologi produksi, teknologi media/broadcast, dll. ● Studio/praktikum perancangan konsep desain ● Studio/praktikum perancangan pembuatan desain media promosi ● Studio/praktikumpembuatan purwarupa/model/dummy media ● Presentasi hasil konsep, desain dan purwarupa 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Best, Kathryn. <i>Design Management, Managing Design Strategy, Process and Implementation</i>. UK: AVA Publishing , 2006 ● Knight, Carolyn, Jessica Glaser. <i>The Graphic Designer's Guide to Effective Visual Communication</i>, Switzerland: Rotovision, , 2005 ● Mono, <i>Branding From Brief to Finished Solution</i>, Singapore: PageOnePublishing ,2005 ● Wildbur, Peter & Michael Burke. <i>Information Graphic, Innovative Solutions in Contemporary Design</i>, London: Thames and Hudson Ltd, 1998 ● Canover, Theodore E : <i>Graphic Communication Today</i>, 1985, West Publishing ● Meggs, Philip, <i>Type and Image: the Language of Graphic Design</i>, ● Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 ● Maeda, John, <i>The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)</i>, The MIT Press, 2008 ● Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 ● Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 	

- McDonough, William and Michael Braungart *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, North Point Press, 2002
- Arden, Paul, *It's Not How Good You Are, It's How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book*, Phaidon, 2003
- Roberts, Kevin, *The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution*, 2006
- Godin, Seth, *Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas*, Penguin Group, 2006
- Peters, Tom, *Design (Tom Peters Essentials)*, Dorling Kindersley, 2005
- DMI members, *Journals from the Design Management Institute*,
- Hirshberg, Jerry, *The Creative Priority : Putting Innovation to Work in Your Business*, HarperCollins Publishers, 1999
- Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, MIT, 2007
- De Bono, Edward, *Lateral Thinking: Creativity Step by Step*, Harper & Row Publishers, 1990
- McCormack, Mark H., *What They Don't Teach You At Harvard Business School: Notes From A Street-Smart Executive*, Bantam Books, 1986
- Greene, Robert, *The 48 Laws of Power*, Penguin Books, 2000
- Kelley, Tom, *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, Doubleday-Random House, 2000
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002
- Reinertsen, Donald G., *Managing the Design Factory*, The Free Press, 1997

PUSTAKA PENDUKUNG

- Betancourt, Hal, *The Advertising Answerbook*, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982
- Hulburt, Allen, *The Grid*, VNR Co. New York, 1981
- Kuwayama, Yasaburo, *Trademark & Symbols of the World*, Design Elemens, Tokyo, 1988
- Swan, Alan, *Design & Layout*, Nothight Books, Ohio, 1987
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992
- Woodson, Wesley E., *Human Factors Design Handbook*, McGraw-Hill, 1981
- Kartajaya, Hermawan. *Attracting Tourist Traders & Investors*, . Jakarta: Penerbit Gramedia Media Utama, 2004

MATA KULIAH	RD141353 : Penulisan Kreatif
	Kredit : 4 sks
	Semester : 6

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini berisi tentang teknik dan metode penulisan (bahasa verbal dan visual) dengan gaya ilmiah, ilmiah populer, bisnis, jurnalistik, sastra, dan entertainment. Mata kuliah ini bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan ketrampilan menulis naskah untuk kebutuhan desain dan untuk mendukung mata kuliah inti desain.

Ruang lingkup pembahasannya meliputi: kerangka, sistematika dan lay-out tulisan, riset untuk menyusun konten, meringkas ataupun mengurai ide/informasi, mengolah cerita menjadi naskah atau sebaliknya, mengolah cerita menjadi dialog atau sebaliknya, dll.

Ruang lingkup subyek desain yang dibahas meliputi: marketing tools, corporate report, media massa, buku, katalog, e-content, dll.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
- 2.1.7. Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
- 3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
- 3.1.2. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
- 3.1.3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan

kepedulian sosial
3.2.1. Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2. Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3. Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1. Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan metode riset dan analisis data untuk menyusun konten. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan gaya selingkung untuk tulisan ilmiah, ilmiah populer, bisnis dan entertainment. • Mahasiswa dapat memahami kerangka, sistematika dan lay-out tulisan. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan metode meringkas ataupun mengurai ide/informasi dari tulisan. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan metode kreatif mengolah narasi menjadi naskah atau sebaliknya. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan metode kreatif mengolah cerita menjadi dialog atau sebaliknya.
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> • Metode riset dan analisis data untuk menyusun konten. • Gaya selingkung untuk tulisan ilmiah, ilmiah populer, bisnis dan entertainment. • Kerangka, sistematika dan lay-out tulisan. • Metode kreatif meringkas ataupun mengurai ide/informasi dari tulisan. • Metode kreatif mengolah narasi menjadi naskah atau sebaliknya. • Metode kreatif mengolah cerita menjadi dialog atau sebaliknya. <p>Ruang lingkup subyek desain yang dibahas meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulisan kreatif untuk marketing tools, misalnya: iklan, catalog bisnis/produk, poster, brosur, dll. • Penulisan kreatif untuk corporate report, misalnya: profil, laporan, catalog produk, dll. • Penulisan kreatif untuk media massa, misalnya: artikel harian, artikel ilmiah, artikel sport, artikel entertainment, artikel anak-anak, artikel wanita, dll. • Penulisan kreatif untuk buku dan e-book, misalnya: buku referensi, buku panduan/manual, buku catalog, kamus, buku ajar, dll. • Penulisan kreatif untuk drama, misalnya: naskah film, naskah komik, naskah cerita/narasi, dll.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Straczynski, J. Michael, <i>The Complete Book of Scriptwriting</i>, PTEN Consotium, 1996 • King, Viki, <i>How to Write a Movie in 21 Days: The Inner Movie Method</i>, Harper-Collins Publishers, 1993 • Field, Syd, <i>Screenplay: The Foundations of Screenwriting</i>, Random House, 2005
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> • Vogler, Christopher (Author), Michele Montez (Illustrator), <i>The Writers Journey: Mythic Structure for Writers, 3rd Edition</i>, Michael Wiese Productions, 2007 • McKee, Robert, <i>Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting</i>, Harper-Collins Publishers, 1997

- Truby, John, *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, Faber & Faber, 2008
- Trottier, David, *The Screenwriter's Bible, 6th Edition: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script*, Silman-James Press, 2014

MATA KULIAH	RD141354 : Videografi
	Kredit : 4 sks
	Semester : 6

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain yang mempelajari ilmu dan ketrampilan tentang pembuatan film dan video (sinematografi). Ruang lingkup yang dibahas meliputi: perencanaan pekerjaan video, teknik dan perencanaan naskah, property, obyek (karakter), teknik shooting, teknik lighting, teknik audio, penyuntingan dan pasca produksi.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM)
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri
2.1.7.	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dasar videografi: pra, produksi dan pasca produksi. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode penelusuran ide cerita, penentuan gaya/konsep film, pengembangan naskah, perencanaan sumberdaya-waktu-biaya, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik penulisan naskah. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik operasional kamera dan perangkatnya. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik video shooting. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik pencahayaan. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan property, setting dan environment film. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan karakter/tokoh. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan kostum dan property karakter. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan pengambilan suara dan music. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik penyuntingan elemen-elemen film. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar videografi: pra, produksi dan pasca produksi. • Teknik dan metode penelusuran ide cerita, penentuan gaya/konsep film, pengembangan naskah, perencanaan sumberdaya-waktu-biaya, dst. • Penulisan naskah: cerita/nrasi, dramaturgi, dialog, skenario, storyboard, dst. • Teknik operasional kamera dan perangkatnya: lensa, lighting, sound, perangkat lunak, dll. • Teknik video shooting sesuai konsep: jenis angle, gerak kamera, arah kamera, dst. • Teknik pencahayaan sesuai konsep: jenis, posisi, jumlah, karakter lampu, dst. • Teknik pembuatan dan penyiapan property, setting dan environment film sesuai konsep: jenis/ragam, bentuk, karakter, timing, struktur, material-tekstur-warna, komposisi, dst. • Teknik pembuatan dan penyiapan karakter/tokoh sesuai konsep: bentuk fisik dan karakter, ekspresi, gesture, gaya bicara, make-up, dst. • Teknik pembuatan dan penyiapan kostum dan property karakter sesuai konsep: jenis/ragam, bentuk, karakter, struktur, material-tekstur-warna, komposisi, dst. • Teknik pembuatan dan pengambilan suara dan music: dialog, focus dan latar, irama/timing, tempo, dinamika, dst. • Teknik penyuntingan elemen-elemen film: hasil video shooting, suara dan music, teks, dll. 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Krasner, Jon, <i>Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics</i>, 2008 • Mckernan, Brian, <i>Digital Cinema, The Revolution In Cinematography, Postproduction, and Distribution</i>, 2005 • Turner, Ben, <i>Acoustic Ambience in Cinematography: An Exploration of the Descriptive and Emotive Impact of the Aural Environment</i>, Durban, 2005 	
PUSTAKA PENDUKUNG	
<ul style="list-style-type: none"> • Brown, Blain, <i>Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors</i>, Focal 	

- Press, 2013 Stockman, Steve, *How to Shoot Video That Doesn't Suck: Advice to Make Any Amateur Look Like a Pro*, Workman Publishing Company, 2011
- Ascher, Steven, Edward Pincus, *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age: 2013 Edition*, Plume Penguins Group, 2012
 - Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Focal Press, 2013
 - Rabiger, Michael, Mick Hurbis-Cherrier, *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, Focal Press, 2013
 - Honthaner, Eve Light, *The Complete Film Production Handbook*, Focal Press, 2013
 - Kenworthy, Christopher, *MasterShots Vol. 1, 2 and 3*, Michael Wiese Productions, 2012
 - Viers, Ric, *The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialog for Film and TV*, Michael Wiese Productions, 2012
 - Viers, Ric, *Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*, Michael Wiese Productions, 2011
 - Farnell, Andy, *Designing Sound*, The MIT Press, 2010
 - Mercado, Gustavo, *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*, Focal Press, 2013
 - Landau, David, *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image (The CineTech Guides to the Film Crafts)*, Bloomsbury Academic, 2014
 - Bettman, Gil, *Directing the Camera*, Michael Wiese Productions, 2014
 - Weston, Judith, *Directing Actors*, Michael Wiese Productions, 1996
 - Ryan, Maureen, *Producer to Producer: A Step-By-Step Guide to Low Budgets Independent Film Producing*, Michael Wiese Productions, 2011

MATA KULIAH	RD141255 : Desain Komunikasi Visual Konseptual
	Kredit : 6 sks
	Semester : 7

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif dalam bentuk studio perancangan untuk menghasilkan konsep desain yang berangkat dari riset tentang kebutuhan. Mahasiswa dapat memilih subyek desain (ruang lingkup) DKV Konseptual diantara:

- DKV Identitas
- DKV Promosi
- DKV Lingkungan
- DKV Media Kreatif

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.7. Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
- 3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
- 3.1.2. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
- 3.1.3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan

kepedulian sosial
3.2.1. Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2. Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3. Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1. Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik dasar videografi: pra, produksi dan pasca produksi. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik dan metode penelusuran ide cerita, penentuan gaya/konsep film, pengembangan naskah, perencanaan sumberdaya-waktu-biaya, dst. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik penulisan naskah. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik operasional kamera dan perangkatnya. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik video shooting. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik pencahayaan. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan property, setting dan environment film. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan karakter/tokoh. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan penyiapan kostum dan property karakter. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik pembuatan dan pengambilan suara dan music. • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan teknik penyuntingan elemen-elemen film.
POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang promosi, komunikasi, informasi dan kebutuhan media. • Sejarah dan tren media, tokoh dan karya desain, perkembangan industry media. • Teknologi yang berkaitan perkembangan media: teknologi informasi-komunikasi, teknologi produksi, teknologi media/broadcast, dll. • Studio/praktikum perancangan konsep desain. • Studio/praktikum perancangan pembuatan desain media promosi. • Studio/praktikum pembuatan purwarupa/model/dummy media. • Presentasi hasil konsep, desain dan purwarupa.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Craig, James, <i>Designing with Type: A Basic Course in Typography</i>, 1980 • Canover, Theodore E : <i>Graphic Communication Today</i>, 1985, West Publishing • Meggs, Philip, <i>Type and Image: the Language of Graphic Design</i>, • Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 • Maeda, John, <i>The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)</i>, The MIT Press, 2008 • Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 • Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 • McDonough, William and Michael Braungart <i>Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things</i>, North Point Press, 2002 • Arden, Paul, <i>It's Not How Good You Are, Its How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book</i>,

Phaidon, 2003

- Roberts, Kevin, *The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution*, 2006
- Godin, Seth, *Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas*, Penguin Group, 2006
- Peters, Tom, *Design (Tom Peters Essentials)*, Dorling Kindersley, 2005
- DMI members, *Journals from the Design Management Institute*,
- Hirshberg, Jerry, *The Creative Priority : Putting Innovation to Work in Your Business*, HarperCollins Publishers, 1999
- Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, MIT, 2007
- De Bono, Edward, *Lateral Thinking: Creativity Step by Step*, Harper & Row Publishers, 1990
- McCormack, Mark H., *What They Don't Teach You At Harvard Business School: Notes From A Street-Smart Executive*, Bantam Books, 1986
- Greene, Robert, *The 48 Laws of Power*, Penguin Books, 2000
- Kelley, Tom, *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, Doubleday-Random House, 2000
- Benyus, Janine M., *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, HarperCollins Publishers, 2002
- Reinertsen, Donald G., *Managing the Design Factory*, The Free Press, 1997

PUSTAKA PENDUKUNG

- Betancourt, Hal, *The Advertising Answerbook*, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982
- Hulburt, Allen, *The Grid*, VNR Co. New York, 1981
- Swan, Alan, *Design & Layout*, Nothight Books, Ohio, 1987
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder *Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers*, McGraw-Hill, 1992

MATA KULIAH	RD141356 : Metode Riset Desain
	Kredit : 3 sks
	Semester : 7

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan metode-metode riset kualitatif dan kuantitatif yang dibutuhkan dalam Desain Komunikasi Visual dan tata cara penulisan ilmiah yang benar.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG	
1.1.1.	Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
1.1.2.	Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
1.1.3.	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.4.	Mampu mengelola pekerjaan desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
1.1.5.	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
1.1.6.	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
1.2.1.	Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
1.2.2.	Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
1.3.1.	Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
1.3.2.	Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
2.1.1.	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
2.1.2.	Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.3.	Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
2.1.4.	Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.5.	Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.6.	Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.7.	Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
2.1.8.	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
2.1.9.	Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.10.	Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
2.1.11.	Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
2.2.1.	Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.2.	Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.3.	Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.4.	Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
2.2.5.	Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1.	Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi ecara verbal dan visual

4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami metode-metode riset kualitatif dan kuantitatif yang berguna dalam merancang karya grafis/ komunikasi visual. • Mahasiswa mampu menerapkan aspek riset kualitatif dan kuantitatif dalam perancangan komunikasi visual. • Mahasiswa mampu membuat laporan penelitian ilmiah. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Tata tulis ilmiah • Pembuatan judul, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah • Metodologi penelitian • Riset kualitatif dan kuantitatif • Analisis hasil riset • Publikasi hasil riset (jurnal/ proceedings) 	
PRASYARAT	
Tidak ada	
PUSTAKA UTAMA	
<ul style="list-style-type: none"> • Cross, Nigel. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> • Crouch, Peter & Pearce, Jane. (2012). <i>Doing Research in Design</i>. New York. Berg Publishers. • <i>Design Thinking: Integration Innovation, Customer Experience and Brand Value</i> (2009). Thomas Lockwood (Ed.) • Holston, David. (2011). <i>The Strategic Designer: Tools and Techniques for Managing the Design Process</i> • Karjaluto, Eric. (2014). <i>The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication</i> • Kumar, Vijay. (2013). <i>101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization</i> • O'Grady, Jenn, & O'Grady, Ken Visocky. (2006). <i>A Designer's Research' Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need</i>. United States of America: Rockport. • Paley, Steven J. (2010). <i>The Art of Invention: the Creative Process of Discovery and Design</i> • Stone, Terry Lee. (2010). <i>Managing the Design Process Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer</i>. USA: Rockport Publisher. 	
PUSTAKA PENDUKUNG	

MATA KULIAH	RD141357 : Apresiasi Desain
	Kredit : 3 sks
	Semester : 7

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung desain yang berisi pengetahuan dan ketrampilan dalam mengapresiasi desain komunikasi visual, konsep/filosofi/pendekatan tentang munculnya sebuah desain, perkembangan dan tren desain karena pengaruh teknologi dan kebutuhan masyarakat, serta pengetahuan tentang desain dengan hak paten dan hak desain industri. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai pengetahuan dan metode apresiasi yang memadai tentang konsep dan desain produk, mempunyai wawasan untuk berinovasi dan memberi ruang untuk mencipta kreativitas dan inovasi pada produk-produk kekinian. Ruang lingkup pembahasannya meliputi teknik dan metode apresiasi dalam:

- Desain promosi
- Desain branding dan identitas
- Desain kemasan
- Desain konten cetak: buku, catalog, kamus, manual
- Desain media massa cetak
- Desain media daring dan e-content
- Desain grafis transportasi
- Desain grafis lingkungan, kawasan dan kota
- Kajian isu global: eco design, low energy, healthy life, renewable material, emotional design, sustainable design, dst.
- Kajian isu local: budaya, potensi daerah, dst.
- Kajian system desain dan teknologi: manajemen, struktur, material, dll.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- | | |
|--------|---|
| 1.1.1. | Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi |
| 1.1.2. | Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan |
| 1.1.3. | Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri |
| 1.1.4. | Mampu mengelola pekerjaan desain produk industri secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal) |
| 1.1.5. | Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri |
| 1.1.6. | Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual |
| 1.2.1. | Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia |
| 1.2.2. | Mampu mengembangkan desain produk industri sesuai potensi sumber daya Indonesia |
| 1.3.1. | Mampu membangun industri kreatif sektor desain yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru |
| 1.3.2. | Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain secara lokal, nasional maupun global |
| 2.1.1. | Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri |
| 2.1.2. | Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain produk industri |
| 2.1.3. | Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer (CAM) |
| 2.1.4. | Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri |
| 2.1.5. | Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri |
| 2.1.6. | Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks desain produk industri |
| 2.1.7. | Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk industri |
| 2.1.8. | Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri |
| 2.1.9. | Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain produk industri |

2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain produk industri
2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain produk industri secara verbal dan visual
2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk dalam konteks desain produk industri
2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) dalam konteks desain produk industri
2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering dalam konteks desain produk industri
2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya dalam konteks desain produk industri
2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
3.1.2. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar
3.1.3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1. Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2. Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3. Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1. Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2. Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1. Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2. Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2. Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1. Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2. Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1. Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2. Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori dan metode apresiasi desain komunikasi visual secara umum (termasuk seni dan desain grafis, fotografi, film dan film animasi) • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan aspek fungsi dan bentuk dari solusi kebutuhan dan permasalahan. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan teknologi dan proses. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan trend dan life-style. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan standarisasi dalam industri. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan isu-isu global eksternal, misalnya: eco-design, emotional design, sustainable design, low energy, dll. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain media promosi: iklan, marketing kit, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain branding: logo, aplikasi produk, kemasan, dll. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain branding transportasi: otomotif, kendaraan operasional, transportasi publik, dll. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain branding lingkungan: arsitektur-interior, kawasan, blok, kota, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain grafis lingkungan: system tanda, system penamaan, super graphic, façade, gate, icon, landmark, dst. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain fotografi. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi film dan animasi. • Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik dan metode apresiasi desain media online, game, dst.

POKOK BAHASAN
<ul style="list-style-type: none"> ● Teori dan metode apresiasi desain komunikasi visual secara umum (termasuk seni dan desain grafis, fotografi, film dan film animasi) ● Teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan aspek fungsi dan bentuk dari solusi kebutuhan dan permasalahan. ● Teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan teknologi dan proses. ● Teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan trend dan life-style. ● Teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan standarisasi dalam industri. ● Teknik dan metode apresiasi desain komunikasi visual berdasarkan perkembangan isu-isu global eksternal, misalnya: eco-design, emotional design, sustainable design, low energy, dll. ● Teknik dan metode apresiasi desain media promosi: iklan, marketing kit, dst. ● Teknik dan metode apresiasi desain branding: logo, aplikasi produk, kemasan, dll. ● Teknik dan metode apresiasi desain branding transportasi: otomotif, kendaraan operasional, transportasi publik, dll. ● Teknik dan metode apresiasi desain branding lingkungan: arsitektur-interior, kawasan, blok, kota, dst. ● Teknik dan metode apresiasi desain grafis lingkungan: system tanda, system penamaan, super graphic, façade, gate, icon, landmark, dst. ● Teknik dan metode apresiasi desain fotografi ● Teknik dan metode apresiasi film dan animasi ● Teknik dan metode apresiasi desain media online, game, dst.
PRASYARAT
Tidak ada
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Karjaluoto, Eric, <i>The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication (Voices That Matter)</i>, New Riders, 2013 ● Osterwalder, Alexander, Yves Pigneur, Gregory Bernarda, Alan Smith, <i>Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want (Strategyzer)</i>, Wiley, 2015 ● Vit, Armin, Bryony Gomez Palacio, <i>Graphic Design, Referenced: A Visual Guide to the Language, Applications, and History of Graphic Design</i>, Rockport Publishers, 2009 ● Lidwell, William, Kritina Holden, Jill Butler, <i>Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design</i>, Rockport Publishers, 2010
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> ● Norman, Don, <i>Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things</i>, Basic Books, 2007 ● Kenney, Keith, <i>Visual Communication Research Designs</i>, Routledge, 2010 ● Langton, David, Anita Campbell, <i>Visual Marketing: 99 Proven Ways for Small Businesses to Market with Images and Design</i>, Wiley, 2011 ● O'Connor, Zena, <i>Elements and Principles of Design</i>, Design Research Associates @ eBook Production, 2014

MATA KULIAH	RD141258 : Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual
	Kredit : 8 sks
	Semester : 8

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan secara komprehensif dalam bentuk studio perancangan untuk menghasilkan desain dari hasil mata kuliah DKV Konseptual. Mahasiswa dapat memilih subyek desain (ruang lingkup) diantara:

- DKV Identitas
- DKV Promosi
- DKV Lingkungan
- DKV Media Kreatif

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG

- 1.1.1. Mampu merancang pesan dan media desain komunikasi visual berbais premis komunikasi massa, estetika, teknologi, sosial budaya dan ekonomi
- 1.1.2. Mampu menciptakan produk/media desain komunikasi visual sebagai solusi atas permasalahan nyata di masyarakat
- 1.1.3. Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain komunikasi visual
- 1.1.4. Mampu mengelola pekerjaan desain desain komunikasi visual secara komprehensif (konsep, desain, costing, produksi, pemasaran, aspek legal)
- 1.1.5. Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain komunikasi visual
- 1.1.6. Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual
- 1.2.1. Mampu merancang dan mengembangkan desain komunikasi visual khas Indonesia
- 1.2.2. Mampu mengembangkan desain komunikasi visual sesuai potensi sumber daya Indonesia
- 1.3.1. Mampu membangun industri kreatif sektor desain komunikasi visual yang mampu menumbuhkan lapangan kerja baru
- 1.3.2. Mampu membangun jejaring untuk merealisasikan industri kreatif baru dalam sektor desain komunikasi visual secara lokal, nasional maupun global
- 2.1.1. Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk industri
- 2.1.2. Menguasai digital modeling & animation 2D & 3D dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.3. Mampu membuat model/prototip fisik secara manual dan berbantu peralatan berkontrol komputer
- 2.1.4. Menguasai metode desain dan metotode riset aplikatif dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.5. Menguasai teori, azas dan wawasan dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.6. Menguasai manajemen desain dan analisis biaya dalam konteks dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.7. Mampu membuat karya tulis ilmiah dan kesusasteraan (narasi, dialog, slogan, nama, puisi, dll.)
- 2.1.8. Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses serta ilmu ergonomi visual/kognitif dalam konteks DKV
- 2.1.9. Menguasai pengetahuan sosial-budaya-hukum dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.10. Menguasai aspek pemasaran, komunikasi dan branding dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.1.11. Menguasai teknik presentasi dan dokumentasi desain komunikasi visual secara verbal dan visual
- 2.2.1. Mampu membuat analisis fungsi dan bentuk secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.2. Mampu membuat analisis faktor manusia (human factors) secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.3. Mampu membuat analisis struktur dan sistem engineering secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.4. Mampu membuat analisis sosial-budaya secara prosedural dalam konteks desain komunikasi visual
- 2.2.5. Mampu membuat analisis ekonomi dalam konteks desain produk industri
- 3.1.1. Mampu mengumpulkan, menganalisis dan menggunakan data dan informasi dengan benar
- 3.1.2. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi yang benar

3.1.3.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berbekal wawasan pembangunan berkelanjutan dan kepedulian sosial
3.2.1.	Mampu berpikir dan bertindak secara kreatif dalam membuat alternatif solusi
3.2.2.	Memiliki sikap kepemimpinan yang baik dalam membuat alternatif solusi
3.2.3.	Mampu mengomunikasikan alternatif solusi secara verbal dan visual
4.1.1.	Menjalankan semua perintahNya dan menjauhi semua laranganNya
4.1.2.	Selalu berbuat baik dan jujur
4.2.1.	Memiliki dan menjalankan etika profesi dengan baik
4.2.2.	Memiliki moral dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugas dan profesinya
4.3.1.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air
4.3.2.	Berperan sebagai warga negara yang ikut serta mendukung perdamaian dunia
4.4.1.	Mampu bekerjasama dalam tim
4.4.2.	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya
4.5.1.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
4.5.2.	Menghargai pendapat/temuan orisinal orang lain
4.6.1.	Menjunjung tinggi penegakan hukum
4.6.2.	Memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa dapat menghasilkan luaran/media desain komunikasi visual berdasarkan hasil riset dan konsep yang telah ditentukan dengan mempertimbangkan premis fungsi, estetika, teknologi, sosial-budaya dan ekonomi dengan analisis-analisis yang sesuai. ● Mahasiswa dapat membuat dokumen pra-desain, berupa gambar-gambar desain luaran/media/produk. ● Mahasiswa mampu membuat dokumen detail-desain, berupa: gambar-gambar teknik, graphic standard manual dan tata atur desain lainnya. ● Mahasiswa dapat membuat dokumen desain berupa rancangan anggaran biaya dan persyaratan teknis. ● Mahasiswa mampu membuat model fisik skalatis, dummy atau purwarupa dari luaran/media desain; luaran untuk media cetak dan elektronik berupa dummy atau prototip, luaran untuk media ukuran besar berupa model skalatis. ● Mahasiswa membuat rencana bisnis dan pengembangan untuk judul proyeknya. ● Mahasiswa mampu membuat laporan riset dan desain. ● Mahasiswa mampu membuat portofolio dan presentasi hasil desain. ● Mahasiswa mampu membuat publikasi ilmiah. 	
POKOK BAHASAN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pengetahuan tentang/asas desain, sejarah-tren, perkembangan dan industry: desain identitas dan branding, promosi, grafis lingkungan, media kreatif dan media konseptual/baru lainnya. ● Pengetahuan tentang metode desain dan riset: teknik, proses, metode. ● Pengetahuan tentang teknologi desain: sistem, struktur, material, proses, produksi, media, TIK, konstruksi, dll. ● Pengetahuan tentang ekonomi desain: marketing, branding, budgeting, manajemen, HAKI, dll. ● Pengetahuan tentang isu-isu eksternal desain: eco, sustainability, healthy life, dll. ● Studio/praktikum pembuatan konsep desain: konsep verbal dan konsep visual/grafikal. ● Studio/praktikum pembuatan desain: gambar presentasi desain, gambar kerja/teknik, gambar detail, manual petunjuk desain, gambar desain operasional, dll. ● Studio/praktikum pembuatan purwarupa/model/dummy/produk media, skala 1:1 untuk media kecil dan skalatis untuk media besar. ● Studio/praktikum pembuatan portofolio desain. ● Studio/praktikum pembuatan merek, varian produk dan perangkat pemasaran. ● Studio/praktikum pembuatan rencana bisnis dan pengembangan produk. ● Studio/praktikum pembuatan laporan riset dan desain. ● Studio/praktikum pembuatan presentasi hasil desain. ● Studio/praktikum pembuatan publikasi ilmiah dan laporan tugas akhir. ● Studio/praktikum pembuatan property pameran: poster ilmiah, materi pameran dan gimmick pendukungnya. ● Presentasi hasil konsep, desain dan purwarupa produk. 	

PRASYARAT
Lulus mata kuliah Desain Komunikasi Visual Konseptual
PUSTAKA UTAMA
<ul style="list-style-type: none"> ● Craig, James, <i>Designing with Type: A Basic Course in Typography</i>, 1980 ● Canover, Theodore E: <i>Graphic Communication Today</i>, 1985, West Publishing ● Meggs, Philip, <i>Type and Image: the Language of Graphic Design</i>, ● Norman, Donald A., <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 1988 ● Maeda, John, <i>The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)</i>, The MIT Press, 2008 ● Hara, Kenya, <i>Designing Design</i>, Lara Muler Publishers, 2007 ● Lidwell, William, Kritina Holden and Jill Butler <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2003 ● McDonough, William and Michael Braungart <i>Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things</i>, North Point Press, 2002 ● Arden, Paul, <i>It's Not How Good You Are, Its How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book</i>, Phaidon, 2003 ● Roberts, Kevin, <i>The Lovemarks Effect: Winning in the Consumer Revolution</i>, 2006 ● Godin, Seth, <i>Small Is the New Big: and 183 Other Riffs, Rants, and Remarkable Business Ideas</i>, Penguin Group, 2006 ● Peters, Tom, <i>Design (Tom Peters Essentials)</i>, Dorling Kindersley, 2005 ● DMI members, <i>Journals from the Design Management Institute</i>, ● Hirshberg, Jerry, <i>The Creative Priority : Putting Innovation to Work in Your Business</i>, HarperCollins Publishers, 1999 ● Moggridge, Bill, <i>Designing Interactions</i>, MIT, 2007 ● De Bono, Edward, <i>Lateral Thinking: Creativity Step by Step</i>, Harper & Row Publishers, 1990 ● McCormack, Mark H., <i>What They Don't Teach You At Harvard Business School: Notes From A Street-Smart Executive</i>, Bantam Books, 1986 ● Greene, Robert, <i>The 48 Laws of Power</i>, Penguin Books, 2000 ● Kelley, Tom, <i>The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm</i>, Doubleday-Random House, 2000 ● Benyus, Janine M., <i>Biomimicry: Innovation Inspired by Nature</i>, HarperCollins Publishers, 2002 ● Reinertsen, Donald G., <i>Managing the Design Factory</i>, The Free Press, 1997
PUSTAKA PENDUKUNG
<ul style="list-style-type: none"> ● Betancourt, Hal, <i>The Advertising Answerbook</i>, Prentice Hall. Inc., New Jersey, 1982 ● Hulburt, Allen, <i>The Grid</i>, VNR Co. New York, 1981 ● Kuwayama, Yasaburo, <i>Trademark & Symbols of the World</i>, Design Elemens, Tokyo, 1988 ● Swan, Alan, <i>Design & Layout</i>, Nothight Books, Ohio, 1987 ● Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busic-Snyder <i>Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers</i>, McGraw-Hill, 1992

Apek Teori (Tatap Muka) dalam MK Desain

Aspek-aspek teori dalam MK Desain (Produk dan Komunikasi Visual) berdasarkan premis estetika, fungsi (teknis dan komunikasi), teknologi, sos-bud dan ekonomi.

- Teori desain: asas-asas desain, wawasan subyek dan obyek desain, terminology, sejarah, tren, contoh karya sukses/gagal, tokoh, perkembangan industry, dll.
- Metode: teknik, proses dan metode desain dan riset, teknik gambar, konsep, factor manusia (ergonomic), dll.
- Aspek teknologi: system, struktur, material, proses (produksi, konstruksi), system teknologi (mekanik, elektrik, IT, kimia, building & construction), dll.
- Aspek ekonomi: marketing, branding, budgeting, bisnis, perilaku konsumen, haki, dll.
- Tata tulis: laporan, misal: Desain 1: Pendahuluan (Latar Belakang, Tujuan, Masalah, Ruang Lingkup), Konsep (Studi, Metode dan Analisis), Hasil Desain – 3 lembar A4; Desain 2: 6 lembar A4; Desain 3: 20 lembar A4; Desain 4: 30 lembar A4; Desain 5: Laporan lengkap.
- Isu-isu eksternal, misalnya: eco, sustainability, low energy, healthy life, local genius, experience-ads, life style trend, dll.