

SILABUS MATA KULIAH

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Dasar Desain
	Kode MK	: DI 184101
	Kredit	: 4 sks
	Semester	: I

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Dasar Desain adalah mata kuliah dasar yang mengenalkan unsur desain dan prinsip desain, sebagai acuan dalam proses mendesain. Mahasiswa mendapatkan pemahaman cara berpikir sistematis untuk mengembangkan ide desain kreatif melalui penyusunan komposisi bentuk 2D, 2D+ dan 3D. Kepekaan dalam membuat komposisi bentuk, warna dan tekstur material, yang nantinya akan menjadi dasar mata kuliah lanjutan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH

1. SIKAP

- menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

2. PENGUASAAN PENGETAHUAN

- menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
- menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;

3. KETRAMPILAN KHUSUS

mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;

4. KETRAMPILAN UMUM

- mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
- mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
- mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan unsur desain dan prinsip desain pada proses mengerjakan tugas dasar bentuk dan mendesain pada umumnya;
- Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan dasar bentuk 2D, 2D+ dan 3D
- Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar bentuk secara kreatif, sistematis dan akurat
- Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan karya komposisi elemen-elemen 2D, 2D+ dan 3D dan dasar perancangan interior yang layak serta dapat dipertanggungjawabkan
- Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sis

<p>tematis, akurat, dan menarik</p> <p>6. Mahasiswa mampu bekerja secara mandiri maupun tim, mempertanggungjawabkan karyanya dan mengambil peranan dalam kerjasama tim.</p>
<p>POKOK BAHASAN</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction, tahap pengenalan mata kuliah meliputi materi, sistem, standar penilaian, peralatan, dan material 2. Teori komposisi bentuk 2D, 2D+ dan 3D, merumuskan berbagai unsur desain : garis, bidang, bangun, nilai/nada warna, warna, ruang, tekstur. 3. Teori komposisi bentuk 2D, 2D+ dan 3D, merumuskan berbagai prinsip desain : keseimbangan, kesatuan, irama, penekanan dan proporsi 4. Teori warna : shade, tint, analogus, komplementer, persepsi dan psikologi warna 5. Aplikasi unsur desain dan prinsip desain sebagai dasar pengerjaan tugas. 6. Mengembangkan kemampuan kreatifitas untuk membuat desain yang menarik sesuai kriteria.
<p>PRASYARAT</p>
<p>Tidak ada kuliah prasyarat.</p>
<p>PUSTAKA</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ching, Franchis D. K. 2007. <i>Architecture. Form, Space and Order ed. 3rd. NJ</i> : John Wiley & Son Inc. 2. Ocvirk, Otto; Bone, Robert; Stinson, Robert; Wigg, Philip. 1981. <i>Art Fundamentals Theory and Practice</i>. Iowa : William C. Brown Company 3. Wong, Wucius. 1986. <i>Beberapa Asas Merancang Dwimatra</i>, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Bandung : Penerbit ITB. 4. Wong, Wucius. 1989. <i>Beberapa Asas Merancang Triimatra</i>, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Bandung : Penerbit ITB.