

SILABUS MATA KULIAH

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Program Artistik
	Kode MK	: DI 184206
	Kredit	: 3 sks
	Semester	: II

DESKRIPSI MATA KULIAH

Program artistik adalah MK yang mempelajari tentang art program dalam ruang. Berisi teori estetika dan desain. Memiliki metode kuliah dan praktek. Agar mahasiswa lebih peka dalam mengeksplorasi komposisi ruang dan mengkonsep art program ruang.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH

Sikap

1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
2. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;

Penguasaan pengetahuan

1. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior
2. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara
3. Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior
4. Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
5. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif

Keterampilan khusus

1. mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
2. mampu menghasilkan karya rancangan interior sebagai usulan pemecahan masalah dan pemenuhan kebutuhan masyarakat, yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan memenuhi syarat fungsi, estetis, konstruksi, dan bermakna;
3. mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
4. mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (*local indigenous*), rmaah lingkungan (*green design*), dan berkelanjutan (*sustainability*);
5. mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai professional maupun wirausahawan (*designpreneur*); dan
6. mampu merintis usaha mandiri di sector desain interior.

Ketrampilan umum

1. mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
2. mampu bertanggung-jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan dasar bentuk 2
2. Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan karya komposisi elemen-elemen 3D dan dasar perancangan interior yang layak serta dapat dipertanggungjawabkan
3. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar bentuk 2 secara kreatif, sistematis dan akurat
4. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis, akurat, dan menarik

POKOK BAHASAN

1. Elemen dan Azas desain
2. Proses Desain
3. Metoda Desain

PRASYARAT

-

PUSTAKA

1. Cohen, Aaron and Cohen Elainen, *Designing and Space Planning for Libraries*, 1990
2. Dreyfuss, Henry, 1976, *The measure of man, Human Factor in Design*, McGraw Hill, USA
3. Niebel, Benyamin, *Methods Standards and Work Design* (Eleventh Edition), 1999
4. Papanek, Victor., 1983, *Design for Human Scale*, Van Nostrand Reinhold Co, New York.
5. Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Penerbit ITB Bandung.