

SILABUS MATA KULIAH

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: CGI
	Kode MK	: DI 184414
	Kredit	: 3 sks
	Semester	: 4

DESKRIPSI MATA KULIAH

1. Membuat 3D Modelling secara digital; ruang (interior)
2. Membuat visualisasi; photo realistic rendering secara digital; material simulation & lighting.
3. Membuat animasi sederhana interior.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH

Sikap

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
2. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
3. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
4. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

Penguasaan Pengetahuan

1. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
2. Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior

Keterampilan Khusus

1. Mampu merancang interior secara mandiri, baik manual maupun dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pengguna mulai skala hunian sampai dengan ruang publik berdasarkan teori desain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior;
2. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;

Keterampilan Umum

1. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
2. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
3. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mampu melakukan analisa fungsi, estetika, semiotika, struktur dan konstruksi, material, ergonomi, keamanan, biaya dalam proyek desain interior hingga dapat dirumuskan masalah desain.
2. Mampu menyusun konsep desain interior sebagai gagasan yang akan menjawab masalah desain.
3. Mampu membuat alternatif dan varian desain interior sebagai implementasi konsep desain.
4. Mampu berkomunikasi desain dengan membuat visualisasi desain dalam bentuk gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dengan cara manual dan berbantu komputer (AutoCAD, InteriCAD, 3D Max, Sketch Up), serta dalam bentuk animasi dan maket.
5. Mampu menyusun rencana anggaran biaya serta jadwal pelaksanaan proyek interior
6. Mampu menerapkan dan mengembangkan konsepsi Eco Interior
7. Menguasai konsep teoritis bidang estetika dan semiotika dalam desain, serta bidang sosial budaya dalam desain (sosiologi desain, psikologi desain, filsafat desain).
8. Mampu membuat dan memilih berbagai alternatif solusi yang kreatif dan inovatif khususnya yang terkait bidang desain interior berbekal sikap kepemimpinan yang baik.
9. Mampu membuat dan memilih berbagai alternatif solusi yang kreatif dan inovatif khususnya yang terkait bidang desain interior berbekal kreativitas yang tinggi.

POKOK BAHASAN

1. **MATERIAL EDITING & MAPPING:** mempelajari cara membuat objek dan ruang, Polygon Extrusion along spline & Hinge, mengedit objek menggunakan poligonal editing, surface& patch modeling. MAPPING Mendefinisikan material berdasar warna, diffuse, glossiness dan specular.
2. **LIGHTING PADA OBJEK DAN RUANG:** Mempelajari Jenis lampu, properti dan peletakannya.
3. **RENDERING:** Rendering dengan Scanline, Mentalray, Vray dan Global Iluminasi.
4. **ANIMASI:** Membuat animasi ruang secara sederhana.

PRASYARAT

Mata Kuliah CAD 1 lulus minimal C.

PUSTAKA

Buku:

1. Modul ajar CAD 2.