

## SILABUS MATA KULIAH

<b>MATA KULIAH</b>	<b>Nama Mata Kuliah</b>	<b>: Bisnis Furnitur</b>
	<b>Kode MK</b>	<b>: DI 184418</b>
	<b>Kredit</b>	<b>: 4 sks</b>
	<b>Semester</b>	<b>: 4</b>

### DESKRIPSI MATA KULIAH

Pengenalan dan pengembangan kemampuan dan wawasan secara teoritis serta aplikatif mengenai dasar-dasar perencanaan dan produksi furniture lanjutan (*chair*), serta elemen-elemen yang terkait dengan definisi desain furniture dan unsur-unsur di dalamnya. Implementasinya pada premis fungsi, material, komposisi bentuk, dimensi, warna, proses produksi, dan penempatan pada lay out space. Pembelajaran mengenai proses produksi meliputi pengadaan material utama, sistem dan alur produksi, SDM, peralatan dan material pendukung, serta finishing secara sistematis, seksama, dan layak. Selain itu diberikan juga pembelajaran mengenai interaksi furniture terhadap manusia pengguna dan tempat dimana ia berada sebagai elemen pembentuk karakter interior 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.
3. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna.
4. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

#### Penguasaan Pengetahuan

1. Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis.
2. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum.
3. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior.

#### Ketrampilan khusus

1. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.

#### Ketrampilan umum

1. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
2. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
3. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
4. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
5. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
6. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

### CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan perancangan furniture 2.
2. Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan komposisi elemen-elemen perancangan furniture (*chair/kursi*) yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan.
3. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar perancangan furniture 2 (*chair/kursi*) secara kreatif, sistematis dan akurat.
4. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis dan menarik.

### POKOK BAHASAN

Tahapan pengajaran desain furniture 2, meliputi :

- **Introduction**, tahap pengenalan mata kuliah meliputi materi, sistem, standar penilaian, peralatan, dan material.
- **Pengembangan deskripsi desain furniture**, pemahaman dan pengembangan mengenai kegiatan perancangan furniture beserta elemen-elemen di dalamnya.
- **Desain chair/kursi**, merumuskan berbagai variabel fungsi, pola pakai, bentuk, ergonomi, dimensi, penempatan, serta interaksi budaya.
- **Teori estetika bentuk**, beberapa hal yang dibahas meliputi : ragam warna, komposisi, persepsi, dan visualisasi pada interior ruang.
- **Visualisasi bentuk dan warna**, tahap mengaplikasi dan mengembangkan teori dan konsep untuk

menghasilkan komposisi perancangan furniture 2 (chair/kursi) secara integral dan global.

- **Visualisasi perancangan furniture 2 (chair/kursi) pada interior ruang**, merepresentasikan konsep bentuk dan warna pada maket storage melalui analisis komposisi dan dampaknya terhadap ruang.
- **Visualisasi bentuk furniture 2 (chair/kursi) pada perspektif interior ruang**, merepresentasikan konsep bentuk furniture 2 melalui prototype kursi untuk menganalisis komposisi dan dampaknya terhadap ruang secara langsung.

#### **PRASYARAT**

- Lulus dari Matakuliah Dasar Desain 1
- Lulus dari Matakuliah Dasar Desain 2
- Lulus dari Matakuliah Desain Furniture 1

#### **PUSTAKA**

Buku:

1. Bueno, Patricia. 2004. *Chairs Chairs Chairs*. Atrium Group. Barcelona. Spanyol
2. Byars, Mel. *50 Chairs : Innovation in Design and Materials*. Crans-Pres Celigny. Switzerland. RotoVision SA. 1997
3. Cohen, Aaron and Cohen Elainen, *Designing and Space Planning for Libraries, 1990*
4. Dreyfuss, Henry, 1976, *The measure of man, Human Factor in Design*, McGraw Hill, USA
5. Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture*. Penerbit Media Pressindo. Yogyakarta. Indonesia
6. Niebel, Benyamin, *Methods Standards and Work Design (Eleventh Edition), 1999*
7. Papanek, Victor., 1983, *Design for Human Scale*, Van Nostrand Reinhold Co, New York.
8. Pilliang, Yasraf Amir. 2009. *Materi mata kuliah Desain dan Kebudayaan 2*. Penerbit ITB. Bandung. Indonesia
9. Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Penerbit ITB Bandung
10. Widagdo. 2000. *Desain dan Kebudayaan*. Penerbit ITB. Bandung. Indonesia