

CURRICULUM



INTERIOR DESIGN
DEPARTMENT

2018 - 2023

UNDERGRADUATE PROGRAM

FACULTY OF DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUTE TECHNOLOGY OF SEPULUH NOPEMBER
2021



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
ID DEPARTEMEN/ PROGRAM STUDI.....	vi
PROSES DAN TAHAPAN PENYUSUNAN KURIKULUM DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS	1
A. Visi	1
B. Misi	2
C. Tujuan	2
D. Nilai.....	2
E. Sasaran.....	3
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS PROGRAM SARJANA	5
PLO (PROGRAM LEARNING OUTCOME) DESAIN INTERIOR ITS.....	9
CPL DESAIN INTERIOR ITS	11
RMK, MATA KULIAH, DAN PENANGGUNG JAWAB RMK.....	15
SILABUS MATA KULIAH	19
A. MATA KULIAH SEMESTER 1	19
• Dasar Desain / <i>Basic Design</i> (DI184101).....	19
• Gambar Teknik / <i>Interior Drafting</i> (DI 184102).....	23
• Gambar Interior / <i>Interior Drawing</i> (DI 184103).....	25
B. Mata Kuliah Semester 2	27
• Gambar Kerja Interior / <i>Technical Drawing</i> (DI 184204).....	27
• Gambar Konstruktif / <i>Constructive Drawing</i> (DI 184205)	29
• Program Artistik / <i>Artistic Program</i> (DI 184206).....	31
C. Mata Kuliah Semester 3	35
• Dasar Interior dan Estetik / <i>Interior and Aesthetic</i> (DI184307).....	35
• CAD (DI184308)	39
• Sejarah Desain / <i>Design History</i> (DI184309)	41
• Metodologi Desain Interior / <i>Interior Design Methode</i> (DI184310).....	45
• Ergonomi / <i>Ergonomics</i> (DI184311).....	47
• Eksplorasi Furnitur / <i>Furniture Exploration</i> (DI184312)	51
D. Mata Kuliah Semester 4	55
• Desain Interior dan Fungsi / <i>Interior Design and Function</i> (DI184413).....	55
• CGI (DI184414)	59
• Bahasa dan Apresiasi Desain / <i>Design Appreciation</i> (DI184415)	63
• Metodologi Riset / <i>Research Methode</i> (DI184416)	67

•	Material dan Aplikasi Interior / <i>Interior Material and Application</i> (DI184417).....	71
•	Bisnis Furnitur / <i>Furniture Bussines</i> (DI184418).....	75
E.	Mata Kuliah Semester 5	79
•	Desain Interior dan Teknologi / <i>Interior Design and Technology</i> (DI184519)	79
•	Konstruksi Interior / <i>Interior Construction</i> (DI185320)	83
•	Desain Interior Nusantara / <i>Nusantara Interior Design</i> (DI184521)	85
•	Perilaku dan Lingkungan / <i>Behavior and Environment</i> (DI184522).....	89
•	Sains Interior / <i>Interior Science</i> (DI184523)	93
•	Desain Interior Transportasi / <i>Interior Transportation Design</i> (DI184526)	97
•	Home Décor (DI184735)	101
F.	Mata Kuliah Semester 6	105
•	Desain Interior dan Budaya / <i>Interior Design and Culture</i> (DI184627).....	105
•	Tata Cahaya / <i>Lighting Desing</i> (DI184628).....	109
•	Desain Asesoris Interior / <i>Interior Design Accessories</i> (DI184629)	111
•	Riset Desain Interior / <i>Interior Design Research</i> (DI184630)	113
•	Desain Eksibisi / <i>Exhibition Design</i> (DI184524)	115
•	Desain Taman / <i>Garden Design</i> (DI184525).....	119
•	Fotografi Interior / <i>Interior Photography</i> (DI184734).....	121
G.	Mata Kuliah Semester 7	124
•	Desain Interior dan Ekonomi / <i>Interior Design and Economic</i> (DI184731).....	124
•	Kerja Profesi / <i>Internship</i> (DI184732).....	127
•	Lingkungan Binaan / <i>Built Environment and Sustainability</i> (DI184733)	131
H.	Mata Kuliah Semester 8	135
•	Tugas Akhir Desain Interior / <i>Final Project</i> (DI184836).....	135
•	Manajemen Proyek dan Kode Etik / <i>Project Management and Code of Ethics</i> (DI184837)	139
•	Bisnis Interior / <i>Bussines Interior</i> (DI184738)	143
	PENUTUP	147
	LAMPIRAN	148

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesejahteraan kepada kita semuanya. Aamiin Ya Robbal Alamiin. Alhamdulillah, pada kesempatan ini telah berhasil disusun buku dokumen yang berisi Kurikulum Departemen Desain Interior ITS ini.

Buku dokumen Kurikulum Departemen Desain Interior ini dihasilkan dari runtutan kegiatan yang tertata secara sistematis dan bertahap sehingga didapatkan gambaran kurikulum yang akan ditempuh mahasiswa hingga lulus dan bekerja nantinya. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum tahun 2018 – 2023 ini memiliki keunggulan di berbagai materi, proses serta metode dalam pembelajaran yang diterapkan pada Departemen Desain Interior ITS.

Akhirnya, kami berharap agar buku ini dapat bermanfaat dan memberikan gambaran keunggulan dari kurikulum Departemen Desain Interior ITS kepada semua kalangan yang membutuhkannya. Wassalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Surabaya, 2 Februari 2021

Kepala,

Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT.

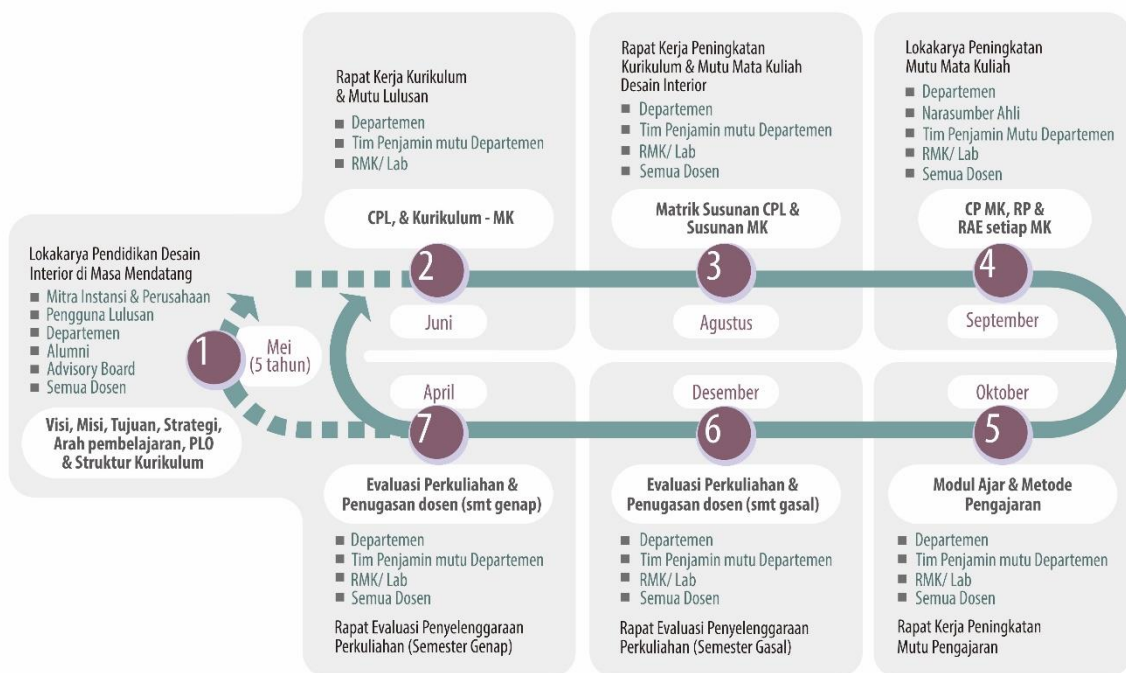
ID DEPARTEMEN/ PROGRAM STUDI

1. Program Studi (PS) : Desain Interior
2. Jurusan/Departemen : Desain Interior
3. Fakultas : Arsitektur Desain dan Perencanaan
4. Perguruan Tinggi : Institut Teknologi Sepuluh Nopember
5. Nomor SK pendirian PS : 542/IT2.3.1.4/TU.00.09/2013
6. Tanggal SK pendirian PS : 1 Oktober 2013
7. Pejabat Penandatangan
SK Pendirian PS : Prof. Dr. Ir. Tri Yogi Yuwono, DEA
8. Bulan & Tahun Dimulainya
Penyelenggaraan PS : Oktober 2013
9. Nomor SK Izin Operasional : 204/E/O/2013
10. Tanggal SK Izin Operasional : 21 Mei 2013
11. Nilai Akreditasi Terakhir : A
12. Alamat PS : Program Studi Desain Interior
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya
13. No. Telepon & Faksimili PS : 031-5925223
14. *Homepage* dan *E-mail* PS : www.its.ac.id/interior dan interior@its.ac.id

PROSES DAN TAHAPAN PENYUSUNAN KURIKULUM DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS

Penyusunan kurikulum di Departemen Desain Interior ITS adalah mengikuti tahapan yang runtut sehingga didapatkan kurikulum yang unggul dan berkesinambungan. Adapun tahapan penyusunan kurikulum sampai dengan kembali untuk mengevaluasinya pada setiap tahunnya dapat digambarkan seperti diagram di bawah ini.

The preparation of the curriculum in the ITS Interior Design Department is to follow coherent stages so that an outstanding and continual curriculum is obtained. The stages of curriculum preparation to yearly re-evaluation can be illustrated in the diagram below.



Gambar 1. Tahapan penyusunan kurikulum Departemen Desain Interior sampai dengan evaluasi lagi pada setiap lima tahun dan setiap tahunnya.

Sumber gambar: Mahendra (2021)

A. Visi

Menjadi program studi dengan reputasi internasional dalam bidang desain interior terutama yang menunjang industri kreatif yang berwawasan lingkungan dan budaya nasional sehingga dalam jangka panjang program studi ini akan mengembangkan bidang Studi Desain Interior Transportasi (interior dinamis), khususnya transportasi kelautan yang menjadi ciri khas ITS.

Be a study program that has an international reputation in the field of interior design, especially those that support the creative industry with environmentally and national culture consciousness, so that in long term, this study program will develop the field of Interior Transportation Design Studies (dynamic interior), specifically marine transportation which the characteristic of ITS.

B. Misi

Memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan ilmu desain interior dan penerapannya untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan pengelolaan sistem berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Give a real contribution to the development of interior design discipline and its application to the community welfare through the activity of education, research, community service and management of information and communication technology-based systems.

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh Departemen Desain Interior adalah sebagai berikut:

The objectives to be achieved by the Interior Design Department are as follows:

1. Menghasilkan lulusan yang berkompentensi tinggi di bidang desain interior, inovatif, adaptif, komunikatif, memiliki pengetahuan dan kemampuan manajerial yang tinggi, memiliki etika dan integritas profesi yang tinggi serta mampu mengembangkan jiwa technopreneur.
Produce graduates who are highly competent in the field of interior design, innovative, adaptive, communicative, have high managerial knowledge and abilities, have high professional ethics and integrity and are able to develop a technopreneur attitude.
2. Menghasilkan karya penelitian dan desain interior serta pengabdian kepada masyarakat yang bernilai tinggi dan sesuai dengan kebutuhan.
Produce research work and interior design as well as community service that is of high value and according to needs.
3. Menghasilkan kerjasama nasional dan global yang berkesinambungan dengan pihak masyarakat, industri dan pemerintah.
Produce sustainable national and global cooperation with the community, industry and government

D. Nilai

Nilai-nilai yang ingin ditanamkan oleh Departemen Desain Interior adalah:

The values to be instilled by the Interior Design Department are as follows:

1. **Etika dan Integritas (Ethics and Integrity)**; dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, maupun menjalankan profesinya, selalu berpegang teguh pada norma-norma dan peraturan-peraturan yang berlaku di masyarakat, negara, dan agama
***Ethics and Integrity**; in the context of society, nation, as well as in carrying out his profession, always adhere to the norms and regulations that apply in society, nation, and religion*
2. **Kreativitas dan Inovasi (Creativity and Innovation)**; selalu mencari ide-ide baru untuk menghasilkan inovasi dalam menjalankan tugas/perannya dengan lebih baik
***Creativity and Innovation**; constantly looking for new ideas to produce innovations in carrying out their duties/roles better*
3. **Ekselensi (Excellence)**; berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
***Excellence**; striving to achieve excellent result*
4. **Kepemimpinan yang kuat (Strong Leadership)**; menunjukkan perilaku yang visioner, kreatif, inovatif, pekerja keras, berani melakukan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik, dan bertanggung jawab
***Strong Leadership**; demonstrate a visionary, creative, hard-working, courages behavior to make changes for the better and be responsible*
5. **Sinergi (Synergy)**; bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

- Synergy; working together to take full advantage of the potential possessed*
6. **Kebersamaan Sosial dan Tanggung Jawab Sosial** (Socio-cohesiveness and Social Responsibility); menjaga kerukunan dan peduli terhadap masyarakat sekitar
Socio-cohesiveness and Social Responsibility; maintaining concordance and care for the surrounding community

E. Sasaran

**CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR ITS
PROGRAM SARJANA
GRADUATE TARGET CONPREHENSIONS OF INTERIOR DESIGN STUDY
PROGRAM**

BACHELOR PROGRAM

SETIAP LULUSAN PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR PROGRAM SARJANA MEMILIKI CAPAIAN
PEMBELAJARAN SEBAGAI BERIKUT:

**EVERY GRADUATE OF INTERIOR DESIGN STUDY PROGRAM
BACHELOR PROGRAM**

ACQUIRE THESE FOLLOWING TARGET CONPREHENSIONS:

1. SIKAP

ATTITUDE

- a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
Showing obedience to God Almighty and be able to show religious attitude;
- b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
Upholding humanitarian values in carrying out duties based on religion, morals, and ethics
- c. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
Contributing to improving the quality of life of society, nation, state, and the progress of civilization based on Pancasila;
- d. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
Contributing as a proud citizen and love of the country, having nationalism and a sense of responsibility to the state and nation;
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- f. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- g. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
Adhering to the law and be a disciplined citizen within social life and state;
- h. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Internalizing academic values, norms, and ethics;
- i. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
Internalizing the spirit of independence, struggle, and entrepreneurship;
- k. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan

Striving to achieve excellent result; and

- l. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

2. Penguasaan Pengetahuan

Knowledge Mastery

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- c. Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik
Mastering general concepts, principles and techniques
 - 1) Menguasai prinsip interior khususnya konstruksi desain interior, utilitas, pencahayaan, kelistrikan, akustik, material yang berbasis ramah lingkungan dan energi hijau;
Mastering the principles of interior design, interior, utility, lighting, electrical, acoustic, environmentally friendly materials and green energy;
 - 2) Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara, fotografi interior;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago, interior photography;
 - 3) Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furnitur, eksepsi dan transportasi;
Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition;
 - 4) Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior
Mastering the application of at least one software relevant to interior design.
- d. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
 - 1) Prinsip teknik presentasi perancangan desain interior;
The principles of presentation technique of interior design
- e. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum;
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general;
- f. Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior; dan
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design; and
- g. Prinsip kewirausahaan bidang desain interior, meliputi konsep dan teknik membaca peluang, penghitungan biaya dan kelabaan, mencari sumber pembiayaan dan pemasaran produk dan jasa perancangan interior.
The principles of entrepreneurship in the field of interior design, covering the concept and techniques of opportunity reading, cost estimation and calculation, finding sources of financing and the marketing of interior design products and services.

3. Keterampilan Khusus

Special Skills

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;
- c. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;
- d. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- e. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;
- f. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (*local indigenous*), ramah lingkungan (*green design*), dan berkelanjutan (*sustainability*);
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous), environmentally friendly (green design), and sustainability.
- g. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (*designpreneur*); dan
Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur); and
- h. Mampu merintis usaha mandiri di sector desain interior.
Able to pioneer independent business in interior design sector.

4. Keterampilan Umum

General Skills

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;

- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- d. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- e. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- f. 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;
Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;
- g. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
Able to conduct a self-evaluation process against work groups under their responsibility, and manage the development of self-employment competence;
- h. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;
- i. Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional;
Able to develop themselves and compete in national and international level;
- j. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan;
Able to implement environmental insight in developing knowledge;
- k. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya; dan
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work; and
- l. Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
Able to apply entrepreneurship and understand technology-based entrepreneurship.

PLO (PROGRAM LEARNING OUTCOME) DESAIN INTERIOR ITS

Learning Outcome Program

1. Mampu berfikir kritis dalam melakukan riset desain interior.
Able to think critically in conducting interior design research.
2. Mampu berfikir kritis dan kreatif dalam menyusun ide/ konsep desain interior.
Able to think critically and creatively in preparing interior design ideas/ concepts.
Mampu membuat alternatif, pengembangan, dan detail desain interior (implementasi konsep).
3. *Able to make alternatives, development, and interior design details (implementation of concepts).*
Mampu mempresentasikan luaran desain (proses dan hasil desain) secara manual dan/ atau berbantu komputer dalam wujud 2D dan 3D.
4. *Able to present design outputs (process and design results) manually and/ or computer-assisted in 2D and 3D.*
Mampu memanfaatkan teknologi berwawasan lingkungan dan kemaritiman pada bidang desain interior.
5. *Able to utilize environmental and maritime technology in the field of interior design.*
6. Mampu memanfaatkan teknologi berbasis sosial dan budaya lokal pada bidang desain interior.
Able to utilize technology based on social and local culture in the field of interior design.
Menguasai pengetahuan dasar tentang estetika, perilaku dan teknologi di bidang desain interior.
7. *Mastering basic knowledge of aesthetics, behavior and technology in the field of interior design.*
Menguasai pengetahuan praktis desain tentang Geometri, fisika bangunan, komunikasi (gambar dan bahasa), metodologi dan consequences di bidang desain interior.
8. *Mastering practical design knowledge about Geometry, building, communication (drawing), methodologies and consequences in the field of interior design.*
Menguasai konsep desain dan mampu menyusun review/ ulasan/ penilaian terhadap kualitas suatu hasil desain.
9. *Mastering design concepts and able to compile reviews/ assessments on the quality of a design result.*
Mampu memberikan alternatif solusi dan mengambil keputusan yang tepat, kreatif dan inovatif terkait bidang desain interior berbasis sikap kepemimpinan dan kemampuan komunikasi yang baik.
10. *Able to provide alternative solutions and make the right, creative and innovative decisions related to the field of interior design based on good leadership and communication skills.*
11. Bertanggung jawab secara mandiri maupun secara tim/ organisasi.
Responsible independently and as a team/ organization.
12. Bersikap jujur, etis, profesional dan menjunjung tinggi nilai moral.
Have an honest, ethical, professional attitude and uphold moral values.

CPL DESAIN INTERIOR ITS
GRADUATE TARGET CONPREHENSIONS OF INTERIOR DESIGN ITS

CPL	Uraian CPL (CPL Description)	Interior Body of Knowledge (Basic Knowledge, Communication, Interior Knowledge, Interior Skills)	Letak CPL & Body of Knowledge Utama pd Mata Kuliah <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persiapan smt 1/2, ▪ Sarjana smt 3/4/5, ▪ Akhir smt 6/7/8)
CPL-1	Mampu berpikir kritis dalam melakukan riset desain interior <i>Able to think critically in doing interior design research</i>	Pengetahuan Interior, <i>Interior Knowledge</i>	Akhir (+ Sarjana)
CPL-2	Mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun ide/konsep desain interior <i>Able to think critically and creatively in drafting interior design ideas/concept</i>	Pengetahuan Interior <i>Interior Knowledge</i>	Akhir (+ Sarjana)
CPL-3	Mampu membuat alternatif, pengembangan, dan detail desain interior (implementasi konsep) <i>Able to make alternative, development, and interior design details (design implementation)</i>	Keterampilan Praktis/ Aplikatif <i>Practical Skills/ Applicatives</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-4	Mampu mempresentasikan luaran desain (proses dan hasil desain) secara manual dan/atau berbantu computer dalam wujud 2D dan 3D <i>Able to present design outputs (process and design results) manually and/or computer-assisted in 2D and 3D</i>	Komunikasi <i>Communication</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-5	Mampu memanfaatkan teknologi berwawasan lingkungan dan kemaritiman pada bidang desain interior <i>Able to utilize environmental and maritime-minded technology in the field of interior design</i>	Ketrampilan Praktis/ Aplikatif <i>Practical Skills/ Applicatives</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-6	Mampu memanfaatkan teknologi berbasis sosial dan budaya lokal pada bidang desain interior. <i>Able to utilize social and local culture- based technology in the field of interior design</i>	Keterampilan Praktis/ Aplikatif <i>Practical Skills/ Applicatives</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-7	Menguasai pengetahuan dasar tentang estetika, perilaku dan teknologi di bidang desain interior. <i>Mastering the basic knowledge of aesthetics, behavior, and technology in the field of interior design</i>	Pengetahuan Interior <i>Interior Knowledges</i>	Akhir (+ Sarjana)
CPL-8	Menguasai pengetahuan praktis desain tentang geometri, fisika bangunan, komunikasi (gambar dan bahasa), metodologi, dan konsekuensi di bidang desain interior. <i>Mastering practical design knowledge about geometry, building physics, communication (drawing and language), methodologies, and consequences in the field of interior design.</i>	Keterampilan Praktis/ Aplikatif <i>Practical Skills/ Applicatives</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-9	Menguasai konsep desain dan mampu menyusun review/ulasan/penilaian terhadap kualitas suatu hasil desain <i>Mastering the design concept and being able to compile a review / review / assessment of the quality of a design result</i>	Pengetahuan Interior <i>Interior Knowledges</i>	Sarjana (+ Akhir)
CPL-10	Mampu memberikan alternative solusi dan mengambil keputusan yang tepat, kreatif dan inovatif terkait bidang desain interior berbekal sikap kepemimpinan dan kemampuan komunikasi yang baik. <i>Able to provide alternative solutions and make the right, creative and innovative decisions related to the field of interior design armed with good leadership and communication skills.</i>	Komunikasi <i>Communication</i>	Akhir (+ Sarjana)
CPL-11	Bertanggung jawab secara mandiri maupun secara tim/organisasi. <i>Responsible independently and as a team/ organization</i>	<i>Basic Knowledge</i>	Persiapan (+ Sarjana)
CPL-12	Bersikap jujur, etis, profesional dan menjunjung tinggi nilai moral. <i>Have an honest, ethical, professional attitude and uphold moral values</i>	<i>Basic Knowledge</i>	Persiapan (+ Sarjana)

**RINCIAN TIAP MATA KULIAH
Matriks CPL Terhadap Mata Kuliah**

SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Mampu												Juml CPL per MK
				CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12	
1	DI18410 1	Dasar Desain <i>Basic Design</i>	4			Yellow	Green							Red	Red	4
	DI18410 2	Gambar Teknik <i>Interior Drafting</i>	2				Green					Yellow		Red	Red	4
	DI18410 3	Gambar Interior <i>Interior Drawing</i>	3				Yellow					Green		Red	Red	4
2	DI18420 4	Gambar Kerja Interior <i>Technical Drawing</i>	3			Yellow						Green		Red	Red	4
	DI18420 5	Gambar Konstruktif <i>Constructive Drawing</i>	3			Yellow						Green		Red	Red	4
	DI18420 6	Program Artistik <i>Artistic Program</i>	3							Yellow	Green			Red	Red	4
3	DI18430 7	Dasar Interior dan Estetik <i>Interior and Aesthetic</i>	5		Green	Red					Green	Red				5
	DI18430 8	CAD	3				Red	Red	Red		Red					4
	DI18430 9	Sejarah Desain <i>Design History</i>	3		Yellow		Green				Red		Red			4
	DI18431 0	Metodologi Desain Interior <i>Interior Design Methode</i>	3	Yellow	Green							Green	Red			4
	DI18431 1	Ergonomi <i>Ergonomic</i>	2		Green						Red		Green	Yellow		4
	DI18431 2	Eksplorasi Furnitur <i>Furniture Exploration</i>	4		Green						Red	Green	Yellow			4
4	DI18441 3	Desain Interior dan Fungsi <i>Interior Design and Function</i>	5		Red	Green				Yellow		Red				5
	DI18441 4	CGI	3				Red	Green	Red		Red					4
	DI18441 5	Bahasa dan Apresiasi Desain <i>Design Appreciation</i>	3	Yellow	Green							Red	Red			4
	DI18441 6	Metodologi Riset <i>Research Methode</i>	2	Red	Red						Yellow		Green			4
	DI18441 7	Material dan Aplikasi Interior <i>Interior Material and Application</i>	3			Red	Green					Yellow	Green			4
	DI18441 8	Bisnis Furnitur <i>Furniture Bussines</i>	4	Green	Green		Yellow							Red		4

SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Mampu												Juml CPL per MK
				CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12	
5	DI184519	Desain Interior dan Teknologi Interior Design and Technology	5		■			■	■		■				5	
	DI184520	Konstruksi Interior Interior Construction	3			■	■	■			■				4	
	DI184521	Desain Interior Nusantara Nusantara Interior Design	3				■		■	■		■			4	
	DI184522	Perilaku dan Lingkungan Behavior and Environment	2	■	■					■		■			4	
	DI184523	Sains Interior Interior Science	3	■				■		■	■				4	
6	DI184627	Desain Interior dan Budaya Interior Design and Culture	5		■				■	■		■			5	
	DI184628	Tata Cahaya Lighting Design	2	■	■	■					■				4	
	DI184629	Desain Asesoris Interior Interior Design Accessories	3		■	■	■					■			4	
	DI184630	Riset Desain Interior Interior Design Research	3	■	■					■			■		4	
7	DI184731	Desain Interior dan Ekonomi Interior Design and Economic	5	■	■		■			■					5	
	DI184732	Kerja Profesi Internship	3		■		■					■	■		4	
	DI184733	Lingkungan Bina dan Keberlanjutan Built Environment and Sustainability	3		■			■		■		■			4	
8	DI184836	Tugas Akhir Desain Interior Final Project	8		■		■		■	■					6	
	DI184837	Manajemen Proyek dan Kode Etik Project Management and Code of Ethics	3	■	■		■					■			4	
	DI184838	Bisnis Interior Bussines Interior	3	■	■							■	■		4	
5 (pilihan)	DI184526	Desain Interior Transportasi Interior Transportation Design	3		■		■	■		■					4	
	DI184544	Home Décor* Home Décor*	3		■		■			■			■		4	
	DI184539	Komunikasi Dan Presentasi Interior*	3						■			■	■	■	4	

SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Mampu												Juml CPL per MK	
				CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12		
		<i>Communicationa and Interior Presentation</i>															
	DI184540	Desain Inovasi Interior <i>Interior Inovation Design</i>	3														4
6 (pilihan)	DI184524	Desain Eksibisi <i>Exhibition Design</i>	3														4
	DI184525	Desain Taman* <i>Garden Design*</i>	3														4
	DI184543	Fotografi Interior* <i>Interior Photography</i>	3														4
	DI184641	Bisnis Startup Interior <i>Interior Bussines Startup</i>	3														4
Jumlah Kemampuan Mahasiswa pada CPL				12	27	11	22	6	8	19	16	17	12	7	7		

A.

	Kontribusi Rendah		Kontribusi Sedang		Kontribusi Kuat
	37		53		71

B.

	RMK Perilaku & Link Int		RMK Estetika & Budaya		RMK Sains & Teknologi Int
	15 MK		10 MK		

RMK, MATA KULIAH, DAN PENANGGUNG JAWAB RMK

	SMT	Kode Mata Kuliah <i>Course Code</i>	Nama Mata Kuliah <i>Course Name</i>	SKS <i>Credits</i>	Penanggung Jawab <i>Coordinator</i>
RMK Perilaku & Lingkungan Interior	3	DI184310	Metodologi Desain Interior <i>Interior Design Methode</i>	3	Ir. Nanik Rachmaniyah, MT
	3	DI184311	Ergonomi <i>Ergonomic</i>	2	Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds
	4	DI184413	Desain Inteior dan Fungsi <i>Interior Design and Function</i>	5	Ir. Nanik Rachmaniyah, MT
	4	DI184416	Metodologi Riset <i>Research Methode</i>	2	Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT.
	5	DI184522	Perilaku dan Lingkungan <i>Behavior and Environment</i>	2	Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.
	6	DI184630	Riset Desain Interior <i>Interior Design Research</i>	3	
	7	DI184731	Desain Interior dan Ekonomi <i>Interior Design and Economic</i>	5	Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT
	7	DI184733	Lingkungan Bina dan Keberlanjutan <i>Built Environment and Sustainability</i>	3	Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds.
	8	DI184836	Tugas Akhir Desain Interior <i>Final Project</i>	8	Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT
	8	DI184837	Manajemen Proyek dan Kode Etik <i>Project Management and Code of Ethics</i>	3	Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
	8	DI184838	Bisnis Interior <i>Bussines Interior</i>	3	Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT
	5 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184539*	Komunikasi Dan Presentasi Interior* <i>Communicationa and Interior Presentation</i>	3	
	5 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184540	Desain Inovasi Interior <i>Interior Inovation Design</i>	3	
	6 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184525*	Desain Taman* <i>Garden Design*</i>	3	Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. Caesario Ari Budianto, ST., MT.
6 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184641	Bisnis Startup Interior <i>Interior Bussines Startup</i>	3		
RMK Estetik dan Budaya	1	DI184101	Dasar Desain <i>Basic Design</i>	4	Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds.
	1	DI184103	Gambar Interior <i>Interior Drawing</i>	3	Thomas Ari Krisitanto, S.Sn., M.T
	2	DI184205	Gambar Konstruktif <i>Constructive Drawing</i>	3	Thomas Ari Krisitanto, S.Sn., M.T.
	2	DI184206	Program Artisktik <i>Artistic Program</i>	3	Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.
	3	DI184307	Dasar Interior dan Estetik <i>Interior and Aesthetic</i>	5	Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.
	3	DI184309	Sejarah Desain <i>Design History</i>	3	Ir. Budiono, M.Sn.
	4	DI184415	Bahasa dan Apresiasi Desain <i>Design Appreciation</i>	3	Ir. Budiono, M.Sn.
	5	DI184521	Desain Interior Nusantara <i>Nusantara Interior Design</i>	3	Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds.
	6	DI184629	Desain Asesoris Interior <i>Interior Design Accessories</i>	3	
	5 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184735*	Home Décor* <i>Home Décor*</i>	3	Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds
RMK Sains & Teknologi Interior	1	DI184102	Gambar Teknik <i>Interior Drafting</i>	2	Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.
	2	DI184204	Gambar Kerja Interior <i>Technical Drawing</i>	3	Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.
	3	DI184308	CAD	3	Ir. Prasetyo Wahyudie, MT. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Caesario Ari Budianto, ST., MT.
	3	DI184312	Eksplorasi Furnitur <i>Furniture Exploration</i>	4	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.
	4	DI184414	CGI	3	Ir. Prasetyo Wahyudie, MT. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.

	SMT	Kode Mata Kuliah <i>Course Code</i>	Nama Mata Kuliah <i>Course Name</i>	SKS <i>Credits</i>	Penanggung Jawab <i>Coordinator</i>
					Caesario Ari Budianto, ST., MT.
	4	DI184417	Material dan Aplikasi Interior <i>Interior Material and Application</i>	3	Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
	4	DI184418	Bisnis Furnitur <i>Furniture Bussines</i>	4	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Caesario Ari Budianto, ST., MT.
	5	DI184519	Desain Interior dan Teknologi <i>Interior Design and Technology</i>	5	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.
	5	DI184520	Konstruksi Interior <i>Interior Construction</i>	3	Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.
	5	DI184523	Sains Interior <i>Interior Science</i>	3	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.
	6	DI184627	Desain Interior dan Budaya <i>Interior Design and Culture</i>	5	
	6	DI184628	Tata Cahaya <i>Lighting Design</i>	2	
	5 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184526	Desain Interior Transportasi <i>Interior Transportation Design</i>	3	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Caesario Ari Budianto, ST., MT.
	6 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184524	Desain Eksibisi <i>Exhibition Design</i>	3	Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT
	6 (pilihan/ <i>elective</i>)	DI184734*	Fotografi Interior* <i>Interior Photography</i>	3	Kartika Kusuma Wardani

STRUKTUR MATA KULIAH DESAIN INTERIOR ITS

Tahun Year	Kode Mata Kuliah Course Code	Nama Mata Kuliah Course Name	SKS Credits	Kode Mata Kuliah Course Code	Nama Mata Kuliah Course Name	SKS Credits	
Semester Ganjil			Semester Genap				
1	DI184101	Dasar Desain <i>Basic Design</i>	4	DI184204	Gambar Kerja Interior <i>Technical Drawing</i>	3	
	DI184102	Gambar Teknik <i>Interior Drafting</i>	2	DI184205	Gambar Konstruktif <i>Constructive Drawing</i>	3	
	DI184103	Gambar Interior <i>Interior Drawing</i>	3	DI184206	Program Artisktik <i>Artistic Program</i>	3	
	SF184103	Fisika <i>Physics</i>	3	KM184151	Matematika <i>Mathematics</i>	3	
	UG184914	Bahasa Inggris <i>English</i>	2	DW184201	Mata Kuliah FADP: Pengantar Lingkungan Binaan <i>Introduction to Built Environment</i>	2	
	UG184913	Kewarganegaraan <i>Civics</i>	2	UG184911	Pancasila <i>Pancasila</i>	2	
	UG1849...	Agama <i>Religious Studies</i>	2	UG184912	Bahasa Indonesia	2	
Total SKS / Total Credit			18	Total SKS / Total Credit		18	
2	DI184307	Dasar Interior dan Estetik <i>Interior and Aesthetic</i>	5	DI184413	Desain Inteior dan Fungsi <i>Interior Design and Function</i>	5	
	DI184308	CAD	3	DI184414	CGI	3	
	DI184309	Sejarah Desain <i>Design History</i>	3	DI184415	Bahasa dan Apresiasi Desain <i>Design Appreciation</i>	3	
	DI184310	Metodologi Desain Interior <i>Interior Design Methode</i>	3	DI184416	Metodologi Riset <i>Research Methode</i>	2	
	DI184311	Ergonomi <i>Ergonomic</i>	2	DI184417	Material dan Aplikasi Interior <i>Interior Material and Application</i>	3	
	DI184312	Eksplorasi Furnitur <i>Furniture Exploration</i>	4	DI184418	Bisnis Furnitur <i>Furniture Bussines</i>	4	
	Total SKS / Total Credit			18	Total SKS / Total Credit		18
3	DI184519	Desain Interior dan Teknologi <i>Interior Design and Technology</i>	5	DI184627	Desain Interior dan Budaya <i>Interior Design and Culture</i>	5	
	DI184520	Konstruksi Interior <i>Interior Construction</i>	3	DI184628	Tata Cahaya <i>Lighting Design</i>	2	
	DI184521	Desain Interior Nusantara <i>Nusantara Interior Design</i>	3	DI184629	Desain Asesoris Interior <i>Interior Design Accessories</i>	3	
	DI184522	Perilaku dan Lingkungan <i>Behavior and Environment</i>	2	DI184630	Riset Desain Interior <i>Interior Design Research</i>	3	
	DI184523	Sains Interior <i>Interior Science</i>	3	UG184916	Wawasan dan Aplikasi Teknologi	3	
	Mata Kuliah Pilihan / Elective Course:			3	Mata Kuliah Pilihan / Elective Course:		3
	DI184526	Desain Interior Transportasi <i>Interior Transportation Design</i>		DI184524	Desain Eksibisi <i>Exhibition Design</i>		
DI184735*	Home Décor* <i>Home Décor*</i>		DI184525*	Desain Taman* <i>Garden Design*</i>			
DI184539*	Komunikasi dan Presentasi Interior* <i>Communication and Interior Presentation</i>		DI184734*	Fotografi Interior* <i>Interior Photography</i>			
DI184540	Desain Inovasi Interior <i>Interior Inovation Design</i>		DI184641	Bisnis Startup Interior <i>Interior Bussines Startup</i>			
Total SKS / Total Credit			18	Total SKS / Total Credit		18	
4	DI184731	Desain Interior dan Ekonomi <i>Interior Design and Economic</i>	5	DI184836	Tugas Akhir Desain Interior <i>Final Project</i>	8	
	DI184732	Kerja Profesi <i>Internship</i>	3	DI184837	Manajemen Proyek dan Kode Etik <i>Project Management and Code of Ethics</i>	3	
	DI184733	Lingkungan Bina dan Keberlanjutan <i>Built Environment and Sustainability</i>	3	DI184838	Bisnis Interior <i>Bussines Interior</i>	3	
	UG184915	<i>Technopreneur</i>	2				
		Mata Kuliah Pengayaan ITS	3				
Total SKS / Total Credit			16	Total SKS / Total Credit		14	

SILABUS MATA KULIAH

A. MATA KULIAH SEMESTER 1

- **DASAR DESAIN / BASIC DESIGN (DI184101)**

SKS / Credits : 4 sks / credit units

Semester : 1

Dosen Pengampu / Lecturer : Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

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. *The basic design course is a primary course that introduces design elements and principles, as a reference in the design process. Students gain an understanding on how to think systematically to develop creative ideas through the composition of 2D, 2D+, and 3D. Sensitivity in making compositions of shapes, colors, and textures of materials will later become the basis for advanced courses.*

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Introduction, tahap pengenalan mata kuliah meliputi materi sistem, standar penilaian, peralatan, dan material.
Introduction: The preface presentation explains the topic, system, assessment standard, tools, and materials.
2. Teori komposisi bentuk 2D, 2D+ dan 3D, merumuskan berbagai unsur desain : garis, bidang, bangun, nilai/nada warna, warna, ruang, tekstur.
The composition theory of 2D, 2D+, and 3D, formulating the design elements: line, plane, shape, color value/tone, color, space, and texture.
3. Teori komposisi bentuk 2D, 2D+ dan 3D, merumuskan berbagai prinsip desain: keseimbangan, kesatuan, irama, penekanan dan proporsi
The composition theory of 2D, 2D+ dan 3D, formulating the design principle: balance, unity, rhythm, emphasis, and proportion.
4. Teori warna : shade, tint, analogus, komplementer, persepsi dan psikologi warna
The color theory: shade, tint, analogus, complementer, perception, and color psychology.
5. Aplikasi unsur desain dan prinsip desain sebagai dasar pengerjaan tugas.
The elements of principles of design application as the basic of working on the assignment.
6. Mengembangkan kemampuan kreatifitas untuk membuat desain yang menarik sesuai kriteria.
Developing creativity skills for create attractive designs according to criteria

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;

- b. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago, interior photography;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;

Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- b. mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan unsur desain dan prinsip desain pada proses mengerjakan tugas dasar bentuk dan mendesain pada umumnya;
Students are able to understand and apply the design elements and design principles in the process of doing basic forms and designing tasks in general;
2. Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan dasar bentuk 2D, 2D+ dan 3D;
Students are able to understand and mastering the scope of each stage of basic activities in 2D, 2D+, and 3d forms;
3. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar bentuk secara kreatif, sistematis, dan akurat;
Students are able to carry out the stage activities of the basic design course creatively, systematically, and accurately;
4. Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan komposisi elemen-elemen 2D, 2D+, dan 3D dan dasar perancangan interior yang layak serta dapat dipertanggungjawabkan.
Students are able to compile the theory and application to execute 2D, 2D+, and 3D elements and the basics of interior design that are feasible and accountable

5. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis, akurat, dan menarik.
Student are able to demonstrate good presentation, both manual and digital, in a complete, systematic, accurate, and compelling manner.
6. Mahasiswa mampu bekerja secara mandiri maupun tim, mempertanggungjawabkan karyanya dan mengambil peranan dalam kerjasama tim.
Students are able to work individually or in a team, being responsible with their work, and take part in teamwork.

Pra Syarat / Prerequisites:

-

Pustaka/ Reference:

1. Ching, Francis D. K. 2007. Architecture. *Form, Space and Order ed. 3rd.* NJ : John Wiley & Son Inc.
2. Ocvirk, Otto; Bone, Robert; Stinson, Robert; Wigg, Philip. 1981. *Art Fundamentals Theory and Practice.* Iowa : William C. Brown Company
3. Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Bandung : Penerbit ITB.
4. Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Triimatra*, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Bandung : Penerbit ITB.

- **GAMBAR TEKNIK / INTERIOR DRAFTING (DI 184102)**

SKS / Credits : 2 sks / credit units

Semester : 1

Dosen Pengampu : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami standarisasi gambar teknik dan spasial ruang. Dalam hal ini mahasiswa memiliki kecakapan untuk membuat gambar kerja interior yang sesuai dengan standar baku gambar teknik yang mencakup pengetahuan spasial, jenis gambar kerja dan gambar dasar 3D. Dengan memiliki pemahaman dan pengetahuan standar gambar teknik maka mahasiswa mampu untuk mengeksplorasi gambar kerja desain interior.

This course aims to make students able to understand the standardization of drafting and spatial space. In this case, students have the skills to create interior working drawing that comply with drafting standards, including spatial knowledge, types of technical drawings, and basic 3D drawings. By having an understanding and knowledge of engineering drawing standards, students can explore interior design working drawings.

Pokok Bahasan / Course Content:

Memahami standarisasi gambar teknik dan spasial ruang.

Understanding the drafting standard and spatial space

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Internalizing academic values, norms, and ethics;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu memahami standarisasi Gambar Teknik (notasi huruf, angka, garis)
Able to understand the interior drafting standardization (the notation of alphabet, number, and lines).
2. Mampu untuk mengeksplorasi Gambar Kerja pada Desain Interior dasar
Able to explore the working drawing of basic interior design.
3. Memiliki Pengetahuan spatial dan jenis-jenis gambar proyeksi dan dapat membuat gambar kerja sederhana
Having spatial knowledge and various projection drawings, also able to create basic working drawing
4. Mampu membuat gambar tampak suatu objek dilihat dari berbagai sisi
Able to create elevation drawing of an object from different views.
5. Mampu membuat gambar dasar 3D (isometri, dimetri, trimetri, Oblique) dan perspektif 1 titik hilang
Able to create 3D basic drawing (isometric, diametric, trimetic, oblique), and 1 point perspective drawing
6. Mampu membuat gambar kerja dasar dari suatu proyek menggunakan standard ISO
Able to create basic working drawing of an project by using ISO Standard.
7. Mampu menjelaskan/presentasikan gambar kerja suatu proyek kepada pemilik proyek secara sederhana
Able to explain/present working drawing of an project to the project owner

Pra Syarat / Prerequisites:

-

Pustaka/ Reference:

1. Ching. Francis, [2002]. Menggambar Suatu Proses Kreatif. Jakarta, Penerbit Erlangga.
2. Giesecke, Frederick E., Mitchell, Alva., Spencer, Henry Cehcl., Hill, Ivan Leroy., Dygdon, John Thomas dan Novak, James E., [2002]. Gambar Teknik , Jilid 1, Edisi Kesebelas. Jakarta, Penerbit Erlangga.
3. Koch, Robert., Muller, Willi., Ruegg, Ueli., Stahli, Richard dan Waber, Erns, [1997]. Pedoman Gambar Kerja. Semarang, Kanisius.

- **GAMBAR INTERIOR / INTERIOR DRAWING (DI 184103)**

SKS / Credits

: 3 sks / credit units

Semester

: 1

Dosen Pengampu

: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini akan mendalami standar gambar kerja dan gambar presentasi. Diharapkan dengan penguasaan tersebut mahasiswa akan dapat membuat dan mengkomunikasikannya dengan baik kepada semua pihak akan rancangan yang dihasilkannya. Standar acuan gambar kerja dan presentasi akan menjadi bahan utama pada mata kuliah ini.

This course will explore standard working drawings and presentation drawings. It is hoped that with those masteries, students will be able to create and communicate well with all parties about the designs they produce. Reference standards for working drawings and presentations will be the main topic for this course.

Pokok Bahasan / Course Content:

Dasar-dasar presentasi interior; Standar gambar kerja; Standar gambar kerja dengan komputer.

The basics of interior presentation, working drawing standardization, computer-assisted working drawing standardization

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
Contributing to improving the quality of life of society, nation, state, and the progress of civilization based on Pancasila;
- b. Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan bangsa;
Contributing as a proud citizen and love of the country, having nationalism and a sense of responsibility to the state and nation;
- c. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- d. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna;
Striving to achieve excellent result;
- e. Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication
- b. Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior;
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIFIC SKILLS

- a. 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 public berdasarkan teoridesain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior;

Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;

- b. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;

Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;

Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;

- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;

Able to demonstrate quality and measurable performance;

- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapaninya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri;

Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam membuat gambar kerja dan gambar presentasi interior.

Students are able to work together in the making of working drawings and interior presentation drawings.

2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan gambar kerja dan presentasi interior.

Students are able to communicate the working drawings and

3. Mahasiswa mampu menguasai komputer untuk menggambar interior

Students are able to operate computer to drawing an interior.

Pra Syarat / Prerequisites:

-

Pustaka/ Reference:

1. Indraprasta, Alwin, dkk (2015). Standar Informasi Dalam Gambar Manual. Program Studi Arsitektur. ITB
2. Indraprasta, Alwin (2015). Standar Penggambaran CAD.. Program Studi Arsitektur. ITB

B. MATA KULIAH SEMESTER 2

- **GAMBAR KERJA INTERIOR / TECHNICAL DRAWING (DI 184204)**

SKS / Credits

: 3 sks / credit units

Semester

: 1

Dosen Pengampu

: Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Tahap kelanjutan dari gambar teknik yang mempelajari tentang proyek interior. Gambar yang mendukung desain interior melalui gambar rencana, gambar potongan, detail dan perspektif. Gambar kerja proyek interior yang lebih mendetail.

This course is a advanced stage of the interior drafting course that learned about interior projects. Drawing that supports interior design through plan drawing, section drawing, detail, and perspectives. A more detailed working drawing of the interior project.

Pokok Bahasan / Course Content:

Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:

In this course, student will learn this following topics:

1. Layout Plan & Section : mempelajari dan praktek menggambar denah dan potongan dari proyek interior,
Layout Plan & Section: learn and practice drawing floor plans and sections of interior projects,
2. Detailing Interior Drawing: Membuat gambar detail dari elemen interior (detail yang menempel pada dinding, lantai, plafon),
Detailing Interior Drawing: create detailed drawing of interior elements (the details that attached on the wall, floor, and ceiling),
3. Furnitur Detailing: membuat gambar detail furnitur melalui bentuk gambar tampak, potongan dan perspektif.
Furniture detailing: create detailed furniture drawing in formed of elevation, section, and perspective drawings.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menginternalisasinilai, norma, dan etika akademik;
Internalizing academic values, norms, and ethics;
- b. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIFIC SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;

Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Memiliki Pemahaman akan menggambar teknik yang benar dan bagus.
Having knowledge about creating accurate and proper technical drawings.
2. Mampu untuk mengeksplorasi gambar kerja pada desain interior.
Able to explore the technical drawings in interior design.
3. Mampu menggambar suatu proyek Interior dengan benar dan bagus
Able to create a drawing for interior projects accurately and properly.
4. Mampu membuat gambar potongan dari Proyek Interior
Able to create a sectional drawings of interior project.
5. Mampu membuat gambar detail dari proyek Interior
Able to create detailed drawings of interior project.
6. Mampu membuat gambar Perspektif dengan baik dan bagus.
Able to create perspective drawings accurately and properly.
7. Mampu menjelaskan/presentasikan gambar kerja suatu proyek kepada pemilik proyek secara sederhana
Able to describe/present the technical drawings of the project to the project's owner in a simple way.

Pra Syarat / Prerequisites:

Lulus dari mata kuliah Gambar Teknik

Have passed Interior Drafting

Pustaka/ Reference:

Utama:

1. Ching, Francis. 2002. **Menggambar Suatu Proses Kreatif**. Jakarta : Erlangga.
2. F.X Budiwidodo Pangarso. **Teknik Gambar Sketsa Arsitektur (interior eksterior)**.
3. Kiyoo Katsu Suga. 1987. **Menggambar Teknik, Edisi 4**. Jakarta: Pradya
4. Martin, C.Leslie. 1970. **Architectural Graphics**. NY : MacMillan Publishing.
5. Pika. 1995. **Konstruksi Perspektif**. Yogyakarta : Kanisius.Stabler.
6. Wendy. 1995. **Architectural Detailing in Contract Interiors**. New York : Whitney Library of Design.
7. Ronin, Giles. 2010. **Drawing for Interior Designers**. London : A & C Black.

Pendukung:

1. Kristianto, M. Gani. **Teknik Mendesain Perabot yang Benar**.
2. Handoyo P., J. **Teknik Menggambar Dekor dalam Gambar Interior**.
3. Leach, SodDelMar. **Teknik Rendering dan Presentasi Rancangan Interior**.

- **GAMBAR KONSTRUKTIF / CONSTRUCTIVE DRAWING (DI 184205)**
SKS / Credits : 3 sks / credit units
Semester : 2
Dosen Pengampu : Thomas Ari Krisitanto, S.Sn., M.T.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini akan mendalami standar gambar kerja bangunan gedung dan interior. Pengenalan kepada konstruksi bangunan menjadi materi utamanya. Dalam menguasai gambar kerja, maka standar bangunan tahan gempa dan bangunan gedung serta standar gambar teknik menjadi perhatian utama selama perkuliahan berlangsung.

This course will explore the standard working drawings of buildings and interiors. An introduction to building construction is the main topic. In mastering working drawings, the standards of earthquake-resistant buildings and buildings, as well as technical drawing standards, are the main concern during the lecture.

Pokok Bahasan / Course Content:

Teknik bangunan gedung, Konstruksi bangunan, Standar gambar kerja konstruksi, Gambar konstruksi interior

Building engineering, Building Construction, The standardization of construction drawing works, Interior construction drawing

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan bangsa;
Contributing as a proud citizen and love of the country, having nationalism and a sense of responsibility to the state and nation;
- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
Striving to achieve excellent result; and
- Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
- Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior;
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design; and

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIFIC SKILLS

- 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 public berdasarkan teoridesain, kajian tentang kebutuhan pengguna,

dan masalah rancangan interior;

Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;

- b. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- A. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- B. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance
- C. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam membuat gambar kerja interior dan gambar bangunan
Students are able to make interior and building constructive drawing.
2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan gambar kerja yang dibuatnya
Students are able to communicate the constructive drawing that have been made by them.
3. Mahasiswa mampu menguasai komputer untuk menggambar interior
Students are able to operate computer to create interior drawing.

Pra Syarat / Prerequisites:

Gambar teknik

Pustaka/ Reference:

1. Tamrin A.G. (2008). Teknik Konstruksi Bangunan Gedung. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta
2. Putro. Haryono (-). Konstruksi Bangunan. Universitas Gunadarma
3. – (2006). Pedoman Teknis Bangunan Tahan Gempa. Direktorat Jenderal Cipta Karya

- **PROGRAM ARTISTIK / ARTISTIC PROGRAM (DI 184206)**

SKS / Credits	: 3 sks / credit units
Semester	: 2
Dosen Pengampu	: Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

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.

The artistic program is a course that studies the art program in space. Contains aesthetic and design theory. Involves lecture and practice methods. So that students are more sensitive in exploring space composition and conceptualizing art program spaces.

Pokok Bahasan / Course Content:

Elemen dan Azas desain; Proses Desain; Metode Desain

Design elements and principles of design; Design Process; Design Method

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago, interior photography;
- Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior; dan
Mastering the application of at least one software relevant to interior design; and
- Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior.
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIFIC SKILLS

- a. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;
- b. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- c. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;
- d. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (*local indigenous*), rmaah lingkungan (*green design*), dan berkelanjutan (*sustainability*);
- e. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informative;
Able to communicate ideas in a communicative and informative vidual form;
- f. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai professional maupun wirausahawan (*designpreneur*); dan
Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur); and
- g. Mampu merintis usaha mandiri di sector desain interior.
Able to pioneer independent business in interior design sector.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- b. 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;
Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan dasar bentuk 2.
Students can understand and master the scope of each activity phase in artistic program.
2. Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan karya komposisi elemen-elemen 3D dan dasar perancangan interior yang layak serta dapat dipertanggungjawabkan.
Students are able compile the theory and implement to execute the project of 3D elements composition and basic interior design that is proper and accountable.
3. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar bentuk 2 secara kreatif, sistematis dan akurat.
Stdents
Students are able to carry out the learning activity in artistic program course creatively, systematically, and accurately.

4. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis, akurat, dan menarik.
Students are able to demonstrate the presentations, both manual and digital, in a complete, systematic, accurate, and compelling manner.

Pra Syarat / Prerequisites:

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference:

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, Benjamin, 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.

C. MATA KULIAH SEMESTER 3

- **DASAR INTERIOR DAN ESTETIK / INTERIOR AND AESTHETIC (DI184307)**
SKS / Credits : 5 sks / credit units
Semester : 3
Dosen Pengampu : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu melakukan analisa estetika dalam obyek studi desain interior apartemen/cottage melalui pertimbangan fungsi, ergonomis, material, konstruksi, utilitas dan semiotika hingga dapat merumuskan masalah desain. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mampu menyusun konsep desain berdasarkan masalah desain yang ditemukan. Konsep yang disusun mengedepankan eksplorasi dasar estetika yaitu UNSUR dan PRINSIP dari artefak hunian suatu budaya daerah di lingkup nusantara dan di akhir pembelajaran mahasiswa mampu mempresentasikan desain yang dihasilkan secara lisan maupun melalui media 2D dan 3D (maket).

This course aims so that students are able to perform analysis of the object of study in aesthetic interior design apartment/cottage through the consideration of functionality, ergonomic, material, construction, utilities and semiotics to can formulate design problems. In this course students are able to draw up design concept investigation found design problems. The concept of arranged to put forward the basic exploration of aesthetics that is the elements and principles of artifact of the residence of a culture area in the scope of the archipelago and in the end of learning students are able to present the design generated oral or through the media 2D and 3D (mockups).

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Desain Interior (Modern)
Interior Design (Modern)
2. Estetika Ruang (Form, Color, Light, Texture)
Space Esthetics (Form, color, Light, Texture)
3. Fungsi Ruang Hunian 1 Atap (apartemen/ cottage)
Function Residential Space 1 Roof (apartment/ cottage)
4. Estetika Artefak Budaya Daerah di Indonesia (Nusantara)
Aesthetics of Regional Cultural Artifacts in Indonesia (Nusantara)
5. Metode Transformasi ATUMICS
ATUMICS Transformation Method

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently
- c. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Internalizing the spirit of independence, struggle, and entrepreneurship;
- d. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan

- Striving to achieve excellent result; and*
- e. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions;
- b. Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago
- c. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain; prinsip teknik presentasi perancangan desain interior;
Mastering the principles of design communication i.e. the principles of presentation technique of interior design

KEMAMPUAN KHUSUS / SPECIFIC SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design
- b. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning
- c. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous);
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous)
- d. Mampu merancang interior secara mandiri, baik manual maupun dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya untuk skala hunian *one room living*.
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing-based design tools to meet the needs of the society, specify on the scale of one-room living.

KEMAMPUAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- c. 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;

- Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;*
- d. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;
 - e. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu memilih dan menentukan gambar-gambar sebagai pelengkap referensi pada media presentasi image board yang sesuai dengan tema tugas one room living
Be able to select and define the images as a complementary reference to the presentation media of the image board in accordance with the theme of the task of one room living
2. Mampu membuat konsep desain sederhana tentang studi pengguna, studi aktivitas, studi kebutuhan fasilitas, studi kebutuhan ruang, tujuan desain, permasalahan, dan solusi desain (konsep makro-mikro)
Able to create simple design concepts about user studies, activity studies, facility requirement studies, space requirement studies, design goals, problems, and design solutions (micro-macro concepts)
3. Mampu membuat brainstorming gagasan-gagasan desain dan pengembangannya melalui sketsa perspektif (manual/ freehand drawing)
Being able to brainstorm the ideas of design and development through perspective sketch (manual / freehand drawing)
4. Mampu menterjemahkan alternatif gagasan desain dari sketsa perspektif kedalam studi maket 3D untuk memperkaya wawasan dan eksplorasi desain
Able to translate alternative design ideas from perspective sketches into 3D model studies to enrich insights and design exploration
5. Mampu menterjemahkan desain terpilih dari beberapa alternatif kedalam gambar kerja (gambar teknik) yang meliputi denah furnitur, gambar potongan, gambar detail elemen estetika, gambar detail furnitur, rencana lantai-plafon, serta perspektif ruang
Be able to translate selected designs from several alternatives into working drawings (engineering drawings) which include the floor plan, drawings, detailed aesthetic elements, furniture detail drawings, floor-ceiling plans, and spatial perspective
6. Mampu membuat maket interior yang representatif (skalatis)
Able to create a representative magazine interior (on scale)

Pra Syarat / Prerequisites:

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference:

1. Cross Nigel, Engineering Design Methods, Jhon Wiley & Sons LTD, 2006
2. D.K Ching. Francis, Form, Space and Order, 1993
3. Halse, The Use Of Color Interior, Mc Graw Hill, 1988
4. Panero Julius and Martin Zelnik, Human Dimension and Interior Space, 2000
5. Suptandar, Pamudji, 1995, Perancangan Tata Ruang Dalam, Universitas Trisakti, Jakarta

- **CAD (DI184308)**

SKS / Credits

: 3 sks / credit units

Semester

: 3

Dosen Pengampu

: Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.

Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.

Caesario Ari Budianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Computer Aided Design 1 mempelajari dan membuat gambar kerja digital dengan metode plotting.

Computer Aided Design 1 learn and create digital working drawings by using the plotting method.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Pengenalan perintah dasar CAD: Modify, Shape, Rendering.
The introduction of basic command: Modify, Shape, Rendering.
2. Pengenalan cara membuat skala dan mencetak gambar kerja sesuai kebutuhan.
The introduction of the drawing scale and printing according to the requirement.
3. Cara pembuatan 3D dengan menggunakan CAD.
How to make 3D using CAD
4. Cara menghitung luas dan volume bahan dan material dengan menggunakan CAD 2D.
How to calculate the area and quantity volume of material using CAD 2D.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- b. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
Internalizing the spirit of independence, struggle, and entrepreneurship;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior
Mastering the application of at least one software relevant to interior design.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from

residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;

- b. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informative

Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- b. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
Able to conduct a self-evaluation process against work groups under their responsibility, and manage the development of self-employment competence;
- c. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu menyusun konsep desain interior sebagai gagasan yang akan menjawab masalah desain.
Able to develop interior design concepts as ideas that will answer design problems.
2. Mampu membuat alternatif dan varian desain interior sebagai implementasi konsep desain.
Able to create alternative and variant interior designs as the implementation of design concept.
3. 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.
Able to communicate the design by using visualization in 2 dimensional drawing and 3 dimensional drawing manually and with computer assistance (AutoCAD, InteriCAD, 3D Max, Sketch Up), as well as in the form of animations and mockups.
4. Mampu menyusun rencana anggaran biaya serta jadwal pelaksanaan proyek interior
Able to formulate budget plan and implementation schedule in interior project.
5. Mampu memformulasikan penyelesaian masalah fungsi praktis desain berdasarkan konsep dan teori material, struktur, konstruksi, utilitas, ergonomi dan manajemen pembangunan.
Able to formulate solutions to practical design function problems based on concepts and theories of materials, structures, construction, utilities, ergonomics and development management

Pra Syarat / Prerequisites:

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference:

1. AutoCAD 2010, Autodesk Inc, copyright 2010 tutorial.

- **SEJARAH DESAIN / DESIGN HISTORY (DI184309)**
SKS / Credits : 3 sks / credit units
Semester : 3
Dosen Pengampu : Ir. Budiono, M.Sn.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Sejarah Desain adalah mata kuliah yang mempelajari tentang Sejarah Desain Interior dan Arsitektur. Mengetahui langgam, era desain, dan warisan desain Indonesia.

Design history is course that studies about interior design history and architecture. Able to know about style, design era, and the heritage of Indonesia design.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Langgam dan Konsep Desain : Pengertian Langgam dan Mode, Langgam sebagai Konsep Desain.
Style and Design Concept: Definition of Style and Fashion, Style as a Design Concept.
2. Desain Prasejarah hingga Era Renaisan: Warisan desain masa Pra Sejarah, Desain Klasik, Desain Abad Pertengahan, Desain era Renaisan.
Prehistoric to Renaissance Design: Prehistoric design heritage, Classical Design, Medieval Design, Renaissance Design
3. Desain Modern : Gerakan Perubahan, Langgam Modernism, Kegagalan Desain Modern.
Modern Design: Change Movement, Modernism Style, Modern Design Failure.
4. Desain Post-Modern & Pluralism : Budaya dan Desain Pop, Budaya Material dan Desain Post Modern, Desain Dekonstruksi.
Post-Modern Design & Pluralism: Pop Culture and Design, Material Culture and Post Modern Design, Deconstruction Design.
5. Warisan Desain Indonesia : budaya tradisi Indonesia dan desain.
Indonesian Design Heritage: Indonesian traditional culture and design.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior.
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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.
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapaninya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- c. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
Able to implement environmental insight in developing knowledge.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Memahami dengan baik sejarah perkembangan desain interior terutama dalam konteks sosial budayanya yang meliputi wujud karya desain serta peristiwa yang melatar belakangi kemunculannya.
Comprehend in history of interior design development, especially in its socio-cultural context, which includes the form of design work and the events behind its emergence.
2. Mampu menjelaskan secara verbal maupun tulisan sejarah perkembangan desain interior terutama dalam konteks sosial budayanya, antara lain mampu menjelaskan hasil deskripsi dan analisa dari langgam sebuah karya desain interior.
Able to explain verbally and in writing the history of interior design development, especially in its socio-cultural context, for instance, being able to explain the results of the description and analysis of the style of an interior design work.
3. Mampu melakukan tinjauan dan kritik terhadap karya desain interior terutama dalam konteks sosial budayanya.
Able to study and critique interior design work, especially in its social-cultural context.
4. Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap langgam-langgam desain khususnya terhadap langgam desain interior yang pernah muncul sejak era desain modern hingga saat ini.
Have a high sensitivity to design styles, especially to interior design styles that have emerged since the modern design era until now.

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference:

1. Pile, John. 1990. A History of Interior Design. London : Laurence King.
2. Spark, Penny. 1986. An Introduction to Design and Culture in the Twentieth Century. London : Allen & Unwin.

3. Walker, John A., 1989. Design History and the History of Design. London : Pluto Press.
4. Widagdo. 2011. Desain dan Kebudayaan. Bandung : Penerbit ITB.

- **METODOLOGI DESAIN INTERIOR /INTERIOR DESIGN METHODE (DI184310)**
SKS / Credits : 3 sks / credit units
Semester : 3
Dosen Pengampu : Ir. Nanik Rachmaniyah, MT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menguasai karakteristik desain, proses dan metode desain serta pola kerja desainer. Dengan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menganalisa dan menyusun konsep desain, mahasiswa mampu menjelaskan berbagai metode dalam menghasilkan alternatif desain secara objektif dan rasional.

This course aims to make students able to master the characteristics of design, processs, and design methods, and the work sequence of designers. By having knowledge and ability in analyzing and compiling design concepts, students are able to explain various methods in producing alternative designs objectively and rationally..

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Desain dan penyusunan konsep desain
Design and development of design concept
2. Pemahaman Desain: Fungsi, Problem dan cara kerja desain
Design comprehension: Function, Problem, and how the design work
3. Proses Desain (Deskriptif, prescriptif dan integratif), dan Metode Desain (kreatif dan rasional)
Design process (Descriptive, prescriptive, and integerative), and Design Method (creative and rational)
4. Tujuan Desain: merumuskan Tujuan dan masalah desain (Objectives Tree Method)
Design Objective: formulate goals and design problems (Objectives Tree Method)
5. Program Ruang: Studi Aktivitas Pengguna, Analisa Fungsi Ruang, sirkulasi dan hubungan ruang
Space Program: User Activity Study, Space Function Analysis, circulation and spatial relations
6. Gagasan-gagasan desain: Brainstorming, Mind mapping, analogi, SKAMPER, morphological chart
Design ideas: Brainstorming, Mind mapping, analogy, SKAMPER, morphological chart

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- b. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki;
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- d. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Mampu menjelaskan karakteristik desain, proses dan metode desain serta pola kerja desainer.
Able to explain the design characteristics, process, and design methods, and the work sequence of designers.
2. Mampu membuat analisa dan menyusun Konsep desain.
Able to analyse and create a design concept.
3. Mampu menjelaskan berbagai metode untuk menghasilkan alternatif-alternatif desain.
Able to explain various methods to produce design alternatives.
4. Mampu memilih alternatif-alternatif desain dengan objective dan rasional.
Able to determine the appropriate design alternatives objectively and rationally.

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

- a. Cross, Nigel (2001), Engineering Design Methods, Singapore, John Wiley & Sons.
- b. Jones, J Christopher (1979), Design Methods, New York, Wiley Interscience
- c. Majalah-majalah Desain.
- d. Sriawidjaja, Eppi. P, et all (1982). Persepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur. Penerbit Djambatan. Jakarta
- e. Wardhana, Mahendra (2012). Metode Dalam Mendesain. Materi Kuliah Tamu Universitas Muhammadiyah

- **ERGONOMI / ERGONOMICS (DI184311)**

SKS / Credits

: 3 sks / credit units

Semester

: 3

Dosen Pengampu

: Lea Kristina Anggraeni, S.T, M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ergonomi membahas hubungan/interaksi antara manusia sebagai pengguna dengan lingkungannya. Sebagai pengguna, mahasiswa akan mendapatkan berbagai pengetahuan ergonomi terkait dengan fisiologis dan antropometri manusia (data terukur), psikologis dan perilaku manusia (data tidak terukur), kebutuhan khusus berkaitan dengan karakteristik pengguna, fenomena ergonomi berkaitan dengan tren, gaya hidup manusia, material dan ekologi lingkungan dalam mendesain interior, furnitur, elemen estetis dan fasilitas penunjang lainnya. Mata kuliah ini juga mengajarkan bagaimana membaca data antropometris, menemukan sistem kerja, memilih dan menentukan data yang tepat untuk menjadi acuan solusi desain.

Mahasiswa akan mendapatkan metodologi riset di bidang ergonomi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam mendesain interior, furnitur dan elemen penunjang lainnya, sesuai dengan faktor manusia, tren, kecenderungan fisiologis dalam mendesain interior dan furnitur untuk berbagai kegiatan yang spesifik.

Isu lingkungan juga menjadi topik bahasan dalam ergonomi. Dengan demikian mahasiswa dapat mendesain secara optimal, aman untuk jangka pendek, nyaman untuk jangka panjang, memberikan identitas diri dan mudah dalam perawatan.

The ergonomic course discusses the relationship/interaction between humans as the user with their environment. As users, students will gain various knowledge of ergonomic related to human physiologist and anthropometry (quantitative data), psychologist, human behavior (qualitative data), special needs related to user characteristics, ergonomic phenomena that related to trend, human lifestyle, material, and environmental ecology in the design of the interior, furniture, aesthetic elements, and other supporting facilities. This course also taught how to read anthropometric data, finding work systems, choosing, and deciding the right data as the reference of the design solution.

Students will get research methodologies in the field of ergonomic to support the decision-making in interior designing, furniture, and other supporting elements, according to human factors, trends, physiological tendencies in designing interiors and furniture for various specific activities.

Environmental issues are also a topic of discussion in ergonomics. Thus, students can design optimally, safe for the short term, comfortable for the long term, provide self-identity and easy for maintenance.

Pokok Bahasan / Course Content:

- Definisi, fungsi dan cakupan ergonomi dalam mendesain interior dan elemen pendukungnya

The definition, function, and scope of ergonomics in interior design and its supporting elements.

- Cara membaca data antropometri, faktor manusia, fisiologis (ergonomi terukur) dan psikologis (ergonomi tidak terukur) manusia pengguna dalam penerapan mendesain interior dan elemen pendukungnya yang optimal, aman untuk jangka pendek, nyaman untuk jangka panjang.

How to read anthropometric data, human factor, physiological (quantitative ergonomics), and psychological (qualitative ergonomics) of human as user in the application of interior designing and supporting elements that are optimal, safe for the short term, comfortable for the long term.

- Mengetahui hubungan antara ergonomi dan bidang keilmuan lainnya seperti, sosial, budaya, perilaku, material dan lingkungan dalam mendesain interior
Understand the relationship between the ergonomic and other disciplines such as social, culture, behavior, material, and environment in interior designing.
- Standarisasi ergonomi yang berlaku di Indonesia dan internasional
The ergonomic standardization that is relevant in Indonesia and international
- Mengetahui dan memahami data ergonomi khusus pada anak-anak, lansia, difabel pengguna kursi roda dan abk autis-hiperaktif dalam mendesain interior
Knowing and understanding ergonomic data specifically for children, the elderly, disabled users of wheelchairs and autistic-hyperactive crew members in interior design.
- Melakukan riset ergonomi untuk mendukung perancangan desain interior.
Conduct ergonomic research to support the interior design projects

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- b. bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis;
- b. menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
- c. konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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;
- b. mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
- b. mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
- c. mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan berdasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
- d. mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Mampu memahami definisi, fungsi, cakupan ergonomi dan hubungan sosial, budaya, estetika, perilaku, sebagai salah satu solusi dalam mendesain interior.
Able to understand the definition, function, scope of ergonomics and social, cultural, aesthetic, behavioural relations, as one of the solutions in interior design.
2. Mampu membaca informasi data berupa perilaku, psikologis budaya, sosial, baik secara deskriptif maupun image dan menentukan data antropometri yang dapat dipakai untuk menyelesaikan suatu permasalahan fungsi desain.
Able to interpret data information in the form of behavioural, psychological, cultural, social, both descriptive and image and determine anthropometric data that can be used to solve a design function problem.
3. Mampu menemukan runutan sistem kerja yang efektif dan efisien, dan mengaplikasikan dalam desain interior yang aman dan nyaman untuk jangka waktu pendek dan panjang.
Able to find the sequence of effective and efficient work systems, and apply them in a safe and comfortable interior design for short and long term.
4. Mampu menemukan permasalahan, memformulasikan penyelesaian masalah fungsi praktis desain berdasarkan konsep dan teori ergonomic.
Able to find the problem, formulate solution to practical design function problems based on concepts and ergonomic theory.
5. Mengetahui dan mampu menggunakan standar ergonomi yang berlaku secara nasional di Indonesia maupun internasional
Understand and able to use ergonomic standards that apply nationally in Indonesia and internationally.
6. Mampu merencanakan, melaksanakan, menganalisa, menemukan hasil riset ergonomi dan membuat laporan riset ergonomi desain interior
Able to plan, execute, analyze, find the result of ergonomic research and create a report of interior design ergonomic research.
7. Mampu mengambil keputusan yang tepat dan kreatif berdasar hasil dari analisa data kualitatif dan kuantitatif.
Able to make appropriate and creative decision based on the qualitative and quantitative data analysis.
8. Dapat bekerjasama dalam tim dan mempertanggungjawabkan hasil pekerjaannya.
Able to work in a team and be responsible for the result of his work.

Pra Syarat / Prerequisites

1. Sudah mengambil MK Gambar Kerja Interior
Have passed Technical Drawing (DI 184204)
2. Sudah mengambil Gambar Konstruktif
Have passed Constructive Drawing (DI 184205)
3. Sedang / sudah mengambil MK Desain Interior dan Estetika
In the moment of taking/have passed Interior Design and Aesthetic (DI 184307)
4. Sedang / Sudah mengambil MK Eksplorasi Furnitur
In the moment of taking/have passed Furniture Exploration (DI 184312)

Pustaka/ Reference

1. Direktorat Penataan Bangunan dan Lingkungan. 2006. *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 30 Tahun 2006, tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Jakarta: Studio PBL

2. Goldsmith, Selwyn. 2000. *Universal Design: a Manual of Practical Guidance for Architects*. Oxford: Architectural Press e-Library.
3. Kroemer, Karl H. E. 2006. *"Extra – Ordinary" Ergonomics. How To Accommodate Small and Big Persons, The Disabled and Elderly, Expectant Mothers, and Children*. CA: Taylor & Francis.
4. Lawson, Bryan. 2001. *The Language of Space*. Oxford: Architectural Press e-Library.
5. Neufert, Ernst & Neufert, Peter. . *Architects' Data. Ed. 3rd.* : Blackwell Science e-Library
6. Pheasant, Stephen. 2003. *Body Space. Anthropometry, Ergonomic and the Design of Work*. Philadelphia: Taylor & Francis e-Library.
7. Tilley, Alvin R. and Dreyfuss, Henry. 2002. *The Measure of Man and Woman*. NY: John Wiley & Sons, Inc.

- **EKSPLORASI FURNITUR / FURNITURE EXPLORATION (DI184312)**

SKS / Credits

: 4 sks / credit units

Semester

: 3

Dosen Pengampu

: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.

Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Pengenalan dan pengembangan kemampuan dan wawasan secara teoritis serta aplikatif mengenai dasar-dasar perencanaan dan produksi furnitur sederhana (*storage*), 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.

The introduction and development of theoretical and applicable skills and knowledge regarding the basics of planning and production of simple furniture (storage), as well as elements related to the definition of furniture design and the elements in it. The implementation is based on the premise of function, material, composition, shape, dimension, color, production process, and placement in layout space. The study of the production process includes the procurement of main materials, production systems and flows, human resources, equipment, and supporting materials, and finishing in a systematic, thorough, and proper manner. In addition, learning is also given about the interaction of furniture with human users and the place where it is located as an element forming the character of the interior of the room.

Pokok Bahasan / Course Content:

Tahapan pengajaran desain furniture 1, meliputi:

The teaching structure of furniture design 1, as followings:

- **Introduction**, tahap pengenalan mata kuliah meliputi materi, sistem, standar penilaian, peralatan, dan material.

Introduction, the prologue phase of course includes topic, system, assessment standards, equipment, and materials.

- **Definisi desain furniture**, pengenalan dan pemahaman mengenai kegiatan perancangan furniture beserta elemen-elemen di dalamnya.

Definition of furniture design, introduction and proficiency of furniture design activities and the element in it.

- **Desain storage**, merumuskan berbagai variabel fungsi, pola pakai, bentuk, dimensi, penempatan, serta interaksi budaya.

Storage design, formulating various function variable, usage patterns, shapes, dimensions, placements, and cultural interactions.

- **Teori estetika bentuk**, beberapa hal yang dibahas meliputi : ragam warna, komposisi, persepsi, dan visualisasi pada interior ruang.

The theory of aesthetic form, some of the things discussed include: variety of colors, composition, perception, and visualization of interior spaces.

- **Visualisasi bentuk dan warna**, tahap mengaplikasikan teori dan konsep untuk menghasilkan komposisi perancangan furniture 1 (*storage*) secara integral dan global.

Visualization of shapes and colors, the phase of applying theories and concepts to produce an integral and global furniture design composition 1 (storage).

- **Visualisasi perancangan furniture 1(storage) pada interior ruang**, merepresentasikan konsep bentuk dan warna pada maket storage melalui analisis komposisi dan dampaknya terhadap ruang.

Visualization of the design of furniture 1(storage) in the interior of the room, representing the concept of shape and color in the storage model through analysis of the composition and its impact on the space.

- **Visualisasi bentuk furniture 1(storage) pada perspektif interior ruang**, merepresentasikan konsep bentuk furniture 1 melalui prototype storage untuk menganalisis komposisi dan dampaknya terhadap ruang secara langsung.

Visualization of the form of furniture 1 (storage) from the perspective of the interior of the room, representing the concept of the form of furniture 1 through prototype storage to analyze the composition and its impact on the space directly.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- b. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna;
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep umum, prinsip dan Teknik :
Mastering general concepts, principles and techniques
 - Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi , metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis.
Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition
- b. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum; dan
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general; and
- c. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior.
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- b. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- c. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- d. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan;
Able to implement environmental insight in developing knowledge;
- e. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism; and
- f. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / *The Learning Achievement of the Keterampilan*

1. Mahasiswa dapat memahami dan menguasai ruang lingkup setiap tahapan kegiatan dasar perancangan furniture 1.
Able to understand and master the scope of each stage of basic furniture design activities.
2. Mahasiswa mampu mengkompilasi teori dan aplikasi untuk mewujudkan komposisi elemen-elemen perancangan furniture (storage) yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan.
Able to compile the theory and its application to create a proper and accountable composition of furniture design elements (storage).
3. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran dasar perancangan furniture 1(storage) secara kreatif, sistematis dan akurat.
Able to carry out the stages of basic learning activities for designing furniture 1 (storage) creatively, systematically and accurately.
4. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis, akurat, dan menarik.
Able to present presentations, both manual and digital, in complete, systematic, accurate, and interesting way.

Pra Syarat / Prerequisites

- Lulus dari Matakuliah Dasar Desain 1
Have passed Basic Design (DI 184101)
- Lulus dari Matakuliah Dasar Desain 2
Have passed Artistic Program (DI 184206)

Pustaka/ Reference

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. Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture*. Penerbit Media Pressindo. Yogyakarta. Indonesia
4. Niebel, Benyamin, *Methods Standards and Work Design (Eleventh Edition)*, 1999
5. Papanek, Victor., 1983, *Design for Human Scale*, Van Nostrand Reinhold Co, New York.
6. Pilliang, Yasraf Amir. 2009. *Materi mata kuliah Desain dan Kebudayaan 2*. Penerbit ITB. Bandung. Indonesia
7. Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, diterjemahkan oleh Adjat Sakri. Penerbit ITB Bandung
8. Widagdo. 2000. *Desain dan Kebudayaan*. Penerbit ITB. Bandung. Indonesia
9. Fisher, RA. 1971. *Experiment Design*, ^{9th} Edition. Mac Millan publisher. London

D. MATA KULIAH SEMESTER 4

- **DESAIN INTERIOR DAN FUNGSI / INTERIOR DESIGN AND FUNCTION (DI184413)**
SKS / Credits : 5
Semester : 4
Dosen Pengampu : Ir. Nanik Rachmaniyah, MT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu melakukan analisa obyek studi desain interior melalui pertimbangan fungsi, ergonomic, material, konstruksi, utilitas dan semiotika hingga dapat merumuskan masalah desain. Mahasiswa mampu menyusun konsep desain serta mampu mentransformasikan konsep tema ke dalam desain ruang. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil akhir dalam bentuk gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dengan cara manual dan berbantu computer.

This course aims so that students are able to perform analysis of the object of study of interior design through the consideration of functionality, ergonomic, material, construction, utilities and semiotics to can formulate design problems. Students are capable of putting together a concept design and is capable of transforming the concept of the theme into the design space. At the end of the lecture, a student is able to communicate the final results in the form of pictures 2 dimensional and 3 dimensional by manual and digital

Pokok Bahasan / Course Content:

CONCEPTS, IDEAS AND DOCUMENTATIONS DESIGNS.

1. Konsep Desain: Tujuan dan problem desain, Studi Pustaka, eksisting dan pembanding, Studi Pengguna dan aktivitasnya, Program kebutuhan dan Hubungan Ruang, Analisa tema dan konsep desain
Design Concept: Design Objectives and Problems, Library Studies, Existing and Comparative, User Study and Activities, Program Needs and Space Relationships, Analysis of themes and design concepts.
2. Alternatif lay out ruang dan furnitur : studi anthropometri, aktivitas dan sirkulasi pengguna, matriks hubungan ruang.
Alternative lay out of space and furniture: anthropometri study, user activity and circulation, space relationship matrix.
3. Aplikasi tema ke dalam elemen-elemen ruang: Transformasi bentuk, Analogi, SKAMPER
Application of themes into space elements: Transform form, Analogy, SKAMPER
4. Dokumentasi out put desain: gambar kerja (denah, potongan, detil), gambar presentasi, maket
Out put design documentation: working drawings (floor plans, snippets, details), presentation pictures, mockups.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;

- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

-

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. Mampu merancang interior secara mandiri secara manual untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pengguna pada skala hunian berdasarkan teori desain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;
- c. 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;
Capable of producing work of interior design as a problem-solving proposals and the fulfilment of the needs of the community, socially and academically qualified functions, the esthetically, construction, and meaningful;
- d. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informative.
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Mampu menyusun konsep desain.
Able to develop design concepts
2. Mampu menghasilkan gagasan lay out ruang dan lay out furnitur
Able to generate the idea of lay out space and lay out furniture

3. Mampu mentransformasikan konsep tema ke dalam desain ruang
Able to transform the concept of theme into space design
4. Dapat mengkomunikasikan hasil akhir/ out put desain dalam bentuk gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dengan cara manual dan berbantu komputer
Can communicate the final result / out put design in the form of 2 dimensional images and 3 dimensions by manual and computer assisted

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

1. Cross, Nigel (2001), Engineering Design Methods, Singapore, John Wiley & Sons.
2. Panero, Julius dan Zelnik, martin (1979), 'Dimensi Manusia dan Ruang Interior', Erlangga, Jakarta.
3. Mahardini (2010), Desain Rumah Buku, Tugas Akhir ITS.
4. Maulana, Dihlis (2010), Tugas Desain Interior 2, ITS, Surabaya.
5. Tiara Ika (2011), Galeri Batik Mangrove Sebagai Sarana Hiburan Edukasi tentang Mangrove di Surabaya, Tugas Akhir ITS

- **CGI (DI184414)**
 - SKS / Credits** : 3
 - Semester** : 4
 - Dosen Pengampu** : Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.
Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.
Caesario Ari Budianto, ST., MT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

1. Membuat 3D Modelling secara digital; ruang (interior)
Create 3D Modeling digitally; room (interior)
2. Membuat visualisasi; photo realistic rendering secara digital; material simulation & lighting.
Create visualizations; photo realistic rendering digitally; simulation materials & lighting.
3. Membuat animasi sederhana interior.
Create a simple interior animation.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Mengetahui dan memahami gambar kerja 2D dan menggambar ulang menggunakan software CAD.
Know and understand 2D working drawings and redrawing using CAD software.
2. Memahami gambar 2D dengan keterangan terbatas dan menggambar ulang menggunakan software CAD.
Understanding 2D drawings with limited information and redrawing using CAD software.
3. Mengetahui cara mengukur objek nyata di lapangan dan menggambar ulang menggunakan software CAD.
Know how to measure real objects in the field and redraw using CAD software.
4. Mengubah gambar 2D menjadi gambar 3D dengan menggunakan software CAD.
Transforming 2D drawings into 3D drawings using CAD software.
5. Membuat gambar kerja 2D dan 3D tugas perancangan yang sedang berlangsung.
Create 2D and 3D working drawings of ongoing design tasks.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- b. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
Internalizing the spirit of independence, struggle, and entrepreneurship;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago;

- b. Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior.
Mastering the application of at least one software relevant to interior design.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;
- b. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informative.
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- b. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
Able to conduct a self-evaluation process against work groups under their responsibility, and manage the development of self-employment competence;
- c. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Mampu melakukan analisa fungsi, estetika, semiotika, struktur dan konstruksi, material, ergonomi, keamanan, biaya dalam proyek desain interior hingga dapat dirumuskan masalah desain.
Able to analyze the function, aesthetics, semiotics, structure and construction, materials, ergonomics, safety, costs in interior design projects so that design problems can be formulated.
2. Mampu menyusun konsep desain interior sebagai gagasan yang akan menjawab masalah desain.
Able to formulate interior design concepts as ideas that will answer design problems.
3. Mampu membuat alternatif dan varian desain interior sebagai implementasi konsep desain.
Able to create alternatives and variants of interior design as the implementation of design concepts.
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.
Able to communicate the design by using visualization in the form of 2D and 3D drawing manually and computer-assisted (AutoCAD, InteriCAD, 3D Max, Sketch Up), as well as in the form of animations and mockups.

5. Mampu menyusun rencana anggaran biaya serta jadwal pelaksanaan proyek interior.
Able to make budget planning also the time schedule of interior project implementation.
6. Mampu menerapkan dan mengembangkan konsepsi Eco Interior
Able to apply and develop Eco interior concept.
7. Menguasai konsep teoritis bidang estetika dan semiotika dalam desain, serta bidang sosial budaya dalam desain (sosiologi desain, psikologi desain, filsafat desain).
Mastering the theoretical concepts of aesthetics and semiotics in design, as well as socio-cultural fields in design (sociology of design, design psychology, design philosophy).
8. Mampu membuat dan memilih berbagai alternatif solusi yang kreatif dan inovatif khususnya yang terkait bidang desain interior berbekal sikap kepemimpinan yang baik.
Able to create and choose various creative and innovative alternative solutions, especially those related to interior design, armed with a good leadership attitude.
9. Mampu membuat dan memilih berbagai alternatif solusi yang kreatif dan inovatif khususnya yang terkait bidang desain interior berbekal kreativitas yang tinggi.
Able to create and choose various alternative solutions that are creative and innovative, especially those related to interior design, armed with high creativity.

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

1. Modul ajar CAD 2.
2. 3DsMax 2010, copyright 2010 tutorial

- **BAHASA DAN APRESIASI DESAIN / DESIGN APPRECIATION (DI184415)**

SKS / Credits	: 3
Semester	: 4
Dosen Pengampu	: Ir. Budiono, M.Sn.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah Bahasa Desain ini merupakan mata kuliah penunjang studio desain interior terutama yang terkait dengan pengetahuan dan kemampuan dalam menganalisa dan menyusun konsep desain khususnya konsep estetika dan semiotika (aesthetic and semiotic concept). Dalam mata kuliah ini mahasiswa belajar untuk memahami secara komprehensif tentang Fungsi desain, Estetika dalam desain, serta Semiotika dalam desain terutama Tanda-tanda Visual. Selain itu, mahasiswa diberi kesempatan untuk mengamati, mendeskripsi, menganalisa, dan menginterpretasi, serta mengambil kesimpulan dari aspek estetika dan semiotika suatu karya desain (khususnya desain Interior).

Design appreciation is a supporting course for interior design studios, essentially those related to knowledge and skills in analyzing and compiling design concepts especially aesthetic and semiotic concepts. In this course, students learn to comprehensively understand the function of design, aesthetics in design, and semiotics in design, especially visual signs. In addition, students are given the opportunity to observe, describe, analyze, and interpret, as well as draw conclusions from the aesthetic and semiotic aspects of a design work (specifically interior design).

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Sosiologi Desain (Gaya Hidup, Perilaku Desain),
Design sociology (life style, design behavior)
2. Proses Desain, Etika Desain.
Design process, Design Ethics.
3. Fungsi Desain: Pengertian dasar, Model-model Fungsi Desain.
Design Function: Basic definition, Design Function Model
4. Estetika : Pengertian dasar, Filsafat Estetika, Katagori Estetika dalam Desain. Estetika Formal : Teori Gestalt, Elemen Desain, Azas Komposisi, Keteraturan. Estetika Simbolik : Makna simbolik, Variabel bangunan/lingkungan yang bermakna, Illuminasi.
Aesthetics: Basic understanding, Aesthetic Philosophy, Aesthetics Category in Design. Formal Aesthetics: Gestalt Theory, Design Elements, Composition Principles, Order. Symbolic Aesthetics: Symbolic meaning, Significant building/environmental variables, Illumination.
5. Semiotika : Pengertian dasar, Filsafat Semiotika, Komunikasi, Tanda, Makna, Problem Semiotika, Penekanan (Tanda Lisan, Tanda Tulisan, Tanda Visual, Tanda Tubuh, Tanda Obyek), Kontroversi Semiotika, Tema Semiotika, Metode Semiotika.
Semiotics: Basic understanding, Philosophy of Semiotics, Communication, Signs, Meaning, Semiotic Problems, Emphasis (Oral Signs, Writing Signs, Visual Signs, Body Signs, Object Signs), Semiotics Controversy, Semiotic Themes, Semiotic Methods.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;

Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki;
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum; dan
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general; and
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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.
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan berdasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri; dan
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently; and
- c. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
Able to implement environmental insight in developing knowledge.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Memahami pengertian Fungsi Desain, Estetika dalam desain, serta Semiotika dalam desain.
Understand the definition of design function, Aesthetical in design, also Semiotics in design.
2. Mampu menjelaskan pengertian Fungsi Desain, Estetika dalam desain, serta Semiotika dalam desain.
Able to explain the design function, Aesthetical in design, also Semiotics in design.
3. Mampu mengapresiasi karya desain yang dibuktikan dengan kemampuan untuk menjelaskan hasil apresiasi Estetika dan Semiotikanya.

Able to appreciate design work as evidenced by the ability to explain the results of the appreciation of Aesthetics and Semiotics

4. Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap bahasa estetika dan bahasa tanda/sign dari suatu karya desain

Having high sensitivity to aesthetic language and sign language of a design work.

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

1. Abercrombie, Stanley. 1990. A Philosophy of Interior Design. Oxford : Westview Press.
2. Fiske, John. 1990. Introduction to Communication Studies. Second Edition. London : Routledge.
3. Lang. Jon. 1987. Creating Architectural Theory. The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
4. Malnar, Joy Monice. 1992. The Interior Dimension. A Theoretical Approach to Enclosed Space. New Yorl : Van Nostrand Reinhold.
5. Widagdo. 2011. Desain dan Kebudayaan. Bandung : Penerbit ITB.

- **METODOLOGI RISET / RESEARCH METHODE (DI184416)**

SKS / Credits : 2

Semester : 4

Dosen Pengampu : Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menguasai metode-metode dalam meneliti guna mendapatkan konsep desain interior yang paling tepat untuk setiap jenis obyek dan permasalahan pada desain interior. Pada mata kuliah ini akan digali secara mendalam teknik berpikir dalam menemukan permasalahan penting pada obyek desain interior dan memilih metode yang sesuai hingga jenis data dan analisisnya untuk memecahkan permasalahan tersebut. Guna mendapatkan penguasaan materi yang mendalam, maka obyek yang dijadikan contoh tugasnya adalah obyek desain pada mata kuliah studio masing-masing mahasiswa.

This course aims to enable students to master research methods in order to obtain the most appropriate interior design concept for each type of object and problem in interior design. In this course, thinking techniques will be explored in-depth in finding fundamental problems in interior design objects and choosing the appropriate method for the type of data and analysis to solve these problems. In order to get an in-depth mastery of the material, the object that is used as an example of the task is the object of design in each student's studio course.

Pokok Bahasan / Course Content:

Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif pada riset desain; Proposal dan Laporan riset desain; Macam-macam metodologi riset konsep desain; Data dan analisa.

Qualitative and Quantitative Research on design research; Design research proposals and reports; Various design concept research methodologies; Data and analysis.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- b. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; dan
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment; and
- c. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions; dan
- b. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain
Mastering the principles of design communication

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- c. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur; dan
Able to demonstrate quality and measurable performance; and
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri.
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Achievement of the Keterampilan

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam menemukan permasalahan dan pemecahannya melalui rancangan brief riset konsep desain.
Student are able to work together in finding problems and solving it through the design concept research brief.
2. Mahasiswa mampu mengerti dan membuat proposal serta laporan riset desain interior
Student are understand and able to create interior design research proposal and reports.
3. Mahasiswa mampu menguasai metode riset untuk menghasilkan konsep desain interior.
Student are able to understand research methods to produce interior design concept.
4. Mahasiswa mampu mencari data dan menganalisisnya
Student are able to find and analyse data

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

1. Wardhana, Mahendra 2013. Buku Catatan Perkuliahan. Metodologi Riset Desain Interior. Unpublish, Surabaya

2. Wardhana, Mahendra 2009. Buku Catatan Perkuliahan. Menciptakan Estetika Desain dengan Metodologi Penelitian..Unpublish, Surabaya
3. Suryabrata, Sumadi (1998). Metodologi Penelitian. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta
4. Purnama, C.M. (2001). *Strategic Marketing Plan*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
5. Kerlinger, Fred N. (1990). *Asas-Asas Penelitian Behavior*. Gajah Mada university Press. Yogyakarta

- **MATERIAL DAN APLIKASI INTERIOR / INTERIOR MATERIAL AND APPLICATION (DI184417)**

SKS / Credits

: 3

Semester

: 4

Dosen Pengampu

: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Ilmu Pengetahuan tentang material/bahan yang digunakan dalam bidang interior yang disesuaikan atau yang diinginkan oleh pengguna /pemakai secara nyaman & Inovatif serta dapat mengaplikasikan dalam unsur-unsur ruang sesuai fungsinya.

The knowledge of materials/materials used in the interior that are adjusted or desired by the user/user comfortably & Innovatively and can be applied in space elements according to their function.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Komponen untuk lantai & lantai panggung serta pengembangannya.
Components for floor & leveling and its development
2. Komponen untuk dinding interior & dinding ekterior serta pengembangannya.
Components for interior walls & exterior walls and their development
3. Komponen plafon (ceiling) expose & drop plafond (ceiling) serta pengembangannya.
Ceiling components expose & drop ceiling and their development.
4. Komponen pada material dan Aplikasi pada interior yang ramah terhadap lingkungan
Components in materials and applications in environmentally friendly materials
5. Studi obyek interior-bangunan berlantai 1(satu) sampai berlantai banyak.
Study of interior objects-buildings with single to multiple storeys
6. Studi literatur, hasil produk material industri yang dipakai dalam interior/eksterior dan perkembangan material.
Literature study, product waste of industrial materials used in interior/exterior and material development.
7. Materi-Kuliah lapangan atau peninjauan suatu proyek konstruksi pada pekerjaan interior-arsitektur yang terkait pekerjaan finishing arsitektur-struktur dan Mekanikal & elektrik - Plumbing.
Field lectures or a review of a construction project on interior-architectural work related to architectural-structural finishing work and Mechanical & Electrical - Plumbing.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip interior khususnya konstruksi desain interior, utilitas, pencahayaan, kelistrikan, akustik, material yang berbasis ramah lingkungan dan energi hijau;
Mastering the principles of interior design, interior, utility, lighting, electrical, acoustic, environmentally friendly materials and green energy;
- b. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan.
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work
- c. 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;
Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;
- d. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / *The Learning Achievement of the Keterampilan*

1. Menguasai konsep teoritis bidang material interior, struktur dan konstruksi, utilitas bangunan, ergonomi, serta manajemen proyek konstruksi dalam melengkapi Desain Furnitur, Desain Interior 3, CAD 1.2, dan interior secara keseluruhan.
Mastering the theoretical concepts of interior materials, structures and construction, building utilities, ergonomics, and construction project management in completing Furniture Design, Interior Design 3, CAD 1.2, and the interior as a whole.
2. Mampu memformulasikan penyelesaian masalah presentasi dan komunikasi desain berdasarkan konsep dan teori presentasi verbal dan visual dengan aneka media presentasi.
Able to formulate the solution of presentation and design communication issues based on verbal and visual presentation concepts and theories with various presentation media.
3. Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.
Having a high social sensitivity and concern for society and the environment.

4. Mempunyai Solusi Tentang factor dalam interior -Arsitektur pada bangunan Green Desain,Eco Desain/Go Green.
Having a solution regarding the interior-architecture aspect in green building design.
5. Mampu mengembangkan material lain,komposit atau memikirkan tentang pemanfaatan limbah dengan potensi dalam Pengembangan produk baru serta ada revenue.
Able to develop other materials, composites or think to re-use the potential waste for developing new products and generating revenue.
6. Mampu mempresentasikan dengan oral bahasa desain tentang pengetahuan material Interior secara baik ,menarik dan inovatif.
Able to present the interior material spoken in a good manner and innovative.
7. Mampu dan Menguasai tentang Rencana Anggaran beaya serta aplikasi dalam interior secara sederhana dan menarik.
Comprehend in budget planning and its application in interior project
8. Mampu membuat ilustrasi dalam Detail yang dibutuhkan dengan gambar 3D atau secara exploded view
Able to make illustrations in required detail with 3D images or exploded view

Pra Syarat / Prerequisites

Telah Lulus MK :

Gambar Teknik (1 & 2); Gambar Konstruktif; Gambar Interior

Pustaka/ Reference

Buku

1. Bambang Septana, Memilih bahan konstruksi Lantai,Dinding dan Plafon,2013
2. Yanto Irawan,Panduan Praktis Menghitung beaya Membangun,Kawan Pustaka,2012
3. Adi Wardoyo, Materi Kuliah,Kuliah tamu dan Kuliah lapangan,2015,2016.

Jurnal

1. OPTIMAL DESIGN WITH ADVANCED MATERIALS BY DENMARK,2012
2. Multi-criteria Decision Analysis for Supporting the Selection of Engineering Materials in Produc Design
3. Journal/bulletin of building and interior materials,201

• **BISNIS FURNITUR / FURNITURE BUSSINES (DI184418)**

SKS / Credits	: 4
Semester	: 4
Dosen Pengampu	: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Caesario Ari Budianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

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 *layout 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.

The introduction and development of theoretical and applicable skills and knowledge regarding the basics of planning and production of advanced furniture (chair), as well as elements related to the definition of furniture design and the elements in it. The implementation is based on the premise of function, material, composition, shape, dimension, color, production process, and placement in layout space. Learning about the production process includes the procurement of main materials, production systems and flows, human resources, equipment, and supporting materials, and finishing in a systematic, thorough, and proper manner. In addition, learning is also given about the interaction of furniture with human users and the place where it is located as an element forming the character of the interior of the room.

Pokok Bahasan / Course Content:

Elemen dan Asas desain; Karakter Bahan; Marketing; Proses Desain.
Elements and Principles of design; Material Character; Marketing; Design Process.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna.
- Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

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

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. 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.
- b. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
- c. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
- d. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
- e. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
- f. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / *The Learning Achievement of the Keterampilan*

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

Pra Syarat / Prerequisites

Tidak ada kuliah prasyarat.

Pustaka/ Reference

A. Utama:

1. Bueno, Patricia. 2004. *Chairs Chairs Chairs*. Atrium Group. Barcelona. Spanyol
2. Cohen, Aaron and Cohen Elainen, *Designing and Space Planning for Libraries*, 1990
3. Dreyfuss, Henry, 1976, *The measure of man, Human Factor in Design*, McGraw Hill, USA
4. Fisher, RA. 1971. *Experiment Design*, 9th Edition. Mac Millan publisher. London
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

B. Pendukung:

1. Byars, Mel. 50 Chairs : Innovation in Design and Materials. Crans-Pres-Celigny. Switzerland. RotoVision SA. 1997

E. MATA KULIAH SEMESTER 5

- **DESAIN INTERIOR DAN TEKNOLOGI / INTERIOR DESIGN AND TECHNOLOGY (DI184519)**

SKS / Credits	: 5
Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Pengembangan kemampuan dan wawasan secara teoritis serta aplikatif mengenai perencanaan desain interior fasilitas publik dengan fungsi perkantoran dengan pengkhususan aplikasi teknologi, serta elemen-elemen yang terkait dengan definisi desain interior dan unsur-unsur di dalamnya. Implementasinya pada premis konsep penerapan teknologi dan fungsi. Obyek perancangan adalah fasilitas perkantoran dengan luasan minimal 200 m². Output akhir yang ditargetkan adalah konsep desain, dokumen gambar kerja, perspektif dan animasi atau maket.

Development ability and insight as well as theoretically applicable regarding planning interior design of public facilities with Office functions with setting aside the application of technology, as well as elements that are associated with the definition of interior design and the elements in it. The implementation on the premise the concept of technology implementation and functionality. Object of design is the Office facilities with a minimum area of 200 m². The final output is targeted is the concept design, document images, perspective and scale model or animation.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Aspek estetika dan aplikasinya pada perencanaan desain interior kantor.
Aesthetic aspect and its application on interior design office design.
2. Aspek fungsi dan aplikasinya pada perencanaan desain interior kantor.
Aspects of function and its application on interior design office design.
3. Aspek teknologi dan aplikasinya pada perencanaan desain interior kantor.
Technology aspect and its application on interior design office design
4. Aspek komunikasi desain dan aplikasinya pada perencanaan desain interior kantor.
Aspects of communication design and its application on interior design office design.
5. Aspek metodologi desain pada perencanaan desain interior kantor.
Aspect of design methodology on interior office design planning
6. Prinsip "design consequences" dan aplikasinya pada perencanaan desain interior kantor
Principles of "design consequences" and its application to the interior design office design

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- b. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- c. Menguasai konsep umum, prinsip dan Teknik :
Mastering general concepts, principles and techniques
 - Menguasai prinsip interior khususnya konstruksi desain interior, utilitas, pencahayaan, kelistrikan, akustik, material yang berbasis ramah lingkungan dan energi hijau
Mastering the principles of interior design, interior, utility, lighting, electrical, acoustic, environmentally friendly materials and green energy;
 - Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furniture, pameran;
Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition;
 - Menguasai aplikasi minimal satu piranti lunak yang relevan untuk desain interior
Mastering the application of at least one software relevant to interior design;
- d. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
 - prinsip teknik presentasi perancangan desain interior
The principles of presentation technique of interior design
- e. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum; dan
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general; and
- f. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;

- c. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;
- d. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- e. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;
- f. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (*local indigenous*), rmaah lingkungan (*green design*), dan berkelanjutan (*sustainability*).
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous), environmentally friendly (green design), and sustainability.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- c. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- d. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
Able to implement environmental insight in developing knowledge;
- e. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
Able to conduct a self-evaluation process against work groups under their responsibility, and manage the development of self-employment competence;
- f. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism; and
- g. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

- a. Mempunyai wawasan dan pengetahuan yang baik tentang fungsi dan estetika desain interior fasilitas publik dengan system-system bangunan yang cukup modern, terutama bangunan dengan fungsi perkantoran.
Have good insight and knowledge about function and aesthetics of interior design of public facility with modern building system, especially building with office function
- b. Mengenali lebih detail penerapan system- system bangunan yang terkait dengan interior termasuk sistem struktur, sistem selimut bangunan, sistem utilitas bangunan, sistem sirkulasi vertikal dalam bangunan, sistem tata cahaya, system tata suara, sistem keamanan bangunan.
Recognize in more detail the application of building systems associated with the interior including structural systems, building quilt systems, building utility systems, vertical circulation systems in buildings, lighting systems, sound systems, security systems
- c. Mempunyai kemampuan menerapkan metodologi desain interior kantor yang efektif dan efisien.
Have the ability to apply an effective and efficient office design interior methodology.
- d. Mampu melakukan riset desain sederhana tentang kantor, menyusun konsep desain dengan permasalahan desain hasil riset, serta membuat alternatif desain kantor sebagai implementasi konsep desain.
Able to do simple design research about the office, design concepts with research design problems, and make alternative office design as implementation of design concepts
- e. Mampu membuat pengembangan desain dan final desain, serta mempresentasikannya dengan menggunakan teknik manual dan digital.
Able to make design and final design development, and present it by using manual and digital techniques

Pra Syarat / Prerequisites

Pernah menempuh mata kuliah Desain Interior dan Fungsi, minimal nilai D
Have passed from Interior design and function, with min. score D

Pustaka/ Reference

1. Palmer, Mickey. 1981. *The Architect's Guide to Facility Programming*. The American Institut of Architect.
2. Cross Nigel. 2006. *Engineering Design Methods*. New York: Jhon Wiley & Sons LTD.
3. Albert, Halse. *The Use of Color In Interior*. New York : Mc. Graw Hill.
4. Charles & David. 2001. *Creative Lighting Solution*. Hong Kong : Dai Nippon.
5. D.K Ching, Francis. 1993. *Form, Space and Order*.

- **KONSTRUKSI INTERIOR / INTERIOR CONSTRUCTION (DI185320)**

SKS / Credits : 3

Semester : 5

Dosen Pengampu : Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini akan mendalami pemahaman tentang kekuatan bangunan. Kekuatan bangunan di sini akan difokuskan pada struktur dan konstruksi bangunan gedung. Bangunan gedung yang akan dikaji adalah yang menggunakan konstruksi beton dan baja. Guna meluaskan pengetahuan mahasiswa, maka didalami juga bangunan tahan gempa pada mata kuliah ini.

This course will explore the understanding of building strength. The strength of the building here will be focused on the structure and construction of the building. The buildings that will be discussed are those that use concrete and steel construction. In order to broaden the student's knowledge, earthquake-resistant buildings are also studied in this course.

Pokok Bahasan / Course Content:

Struktur dan konstruksi bangunan; Teknik bangunan gedung Beton dan Baja; Konstruksi bangunan gedung tahan gempa

Building structure and construction; Engineering of concrete and steel buildings; Earthquake-resistant building construction

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- b. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- c. Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
- b. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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 public berdasarkan teoridesain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user

needs, and interior design issues;

- b. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior.
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri.
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam membuat konstruksi bangunan
Students are able to work together in creating building construction
2. Mahasiswa mampu menjelaskan struktur dan konstruksi bangunan beton dan baja
Students are able to explain the structure and construction of concrete and steels for building.
3. Mahasiswa mampu menguasai bangunan tahan gempa
Students are able to master earthquake-resistant buildings.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. – (2006). Pedoman Teknis Bangunan Tahan Gempa. Direktorat Jenderal Cipta Karya
2. Hartiningsih (2016). Konstruksi Bangunan untuk Interior. Penerbit ISI Jogjakarta
3. Murty, CVR (-). Perilaku Bangunan Struktur Rangka Beton Bertulang Dengan Dinding Pengisi Dari Bata Terhadap Gempa. Earthquake Engineering Research Institute, Oakland, California
4. Imriyanti, dkk (2014). Struktur dan Konstruksi Bangunan II. Universitas Hasanuddin

- **DESAIN INTERIOR NUSANTARA / NUSANTARA INTERIOR DESIGN (DI184521)**

SKS / Credits	: 3
Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. Lea K. Anggraeni, S.T., M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Desain Interior Nusantara mempelajari elemen interior dan arsitektur Nusantara. Serta budaya daerah Indonesia yang dapat diaplikasikan dalam desain interior.

Archipelago Interior is learning interior elements and architecture of the local design. As well as the cultural area of Indonesia that could be applied in interior design.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Elemen dan Azas desain
Elements and Principles of design
2. Kearifan Lokal
Local Wisdom
3. Budaya daerah dalam masyarakat modern
Cultural areas in modern society
4. Proses Desain
Design Process
5. Marketing
Marketing

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- c. menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago, interior photography;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous), ramah lingkungan (green design), dan berkelanjutan (sustainability)

Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous), environmentally friendly (green design), and sustainability

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
Able to work together, communicate, and innovate in their work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu mendefinisikan arti Desain Nusantara
Able to define the meaning of Nusantara Design
2. Paham dan tanggap akan nilai-nilai luhur warisan budaya nusantara
Understand and respond to the noble values of the cultural heritage of the archipelago
3. Mampu mengidentifikasi warisan budaya yang memiliki potensi untuk direvitalisasi ataupun dikembangkan
Be able to identify cultural heritages that have the potential to be revitalized or developed
4. Mampu memetakan pengembangan potensi warisan budaya nusantara berupa benda maupun tak benda
Prepare a budget for the proposed development of a design (product) based on local cultural expertise
5. Mampu menyusun anggaran biaya pada usulan pengembangan desain (produk) berbasis keahlian budaya local
Prepare a budget for the proposed development of a design (product) based on local cultural expertise
6. Mampu mendesain pengembangan produk warisan budaya nusantara dalam bentuk visualisasi gambar perspektif
Able to design the development of cultural heritage products archipelago in the form of visualization perspective images
7. Mampu membuat prototype pengembangan produk warisan budaya nusantara yang diusulkan
Able to make prototype of product development of cultural heritage of archipelago proposed
8. Mampu menganalisa kelemahan dan kekuatan masing-masing produk pengembangan terkait masalah eco desain
Able to analyze the weaknesses and strengths of each product development related to eco design issues

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Sunaryo, A. (2009). Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Nusantara, Semarang: Dahara Prize.
2. Susanto, S. (1973). Seni Kerajinan Batik Indonesia. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pend. Industri, Departemen Perindustrian
3. Van Roojen, P. (2001). Batik Design. Singapore: The Pepin Press.

4. Wulandari, A. (2011). Batik Nusantara. Yogyakarta: Andi.
5. Yunita, Eka. Kain Tenun untuk Pelengkap Interior.

- **PERILAKU DAN LINGKUNGAN / BEHAVIOR AND ENVIRONMENT (DI184522)**
 - SKS / Credits** : 3
 - Semester** : 5
 - Dosen Pengampu** : Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah Desain Perilaku dan Lingkungan membahas mengenai hubungan antara lingkungan dan perilaku penggunaannya, khususnya pada desain interior. Desain interior memiliki karakter utama sebagai sebuah desain yang mampu memfasilitasi kebutuhan penggunaannya dan/atau desain yang mampu membentuk perilaku penggunaannya. Mahasiswa mendapatkan wawasan untuk dapat melihat fenomena yang terjadi di masyarakat nasional dan internasional. Setelah memahami fenomena yang terjadi, mahasiswa dilatih melihat perilaku sebagai sebuah sebab-akibat, menemukan permasalahan/kebutuhan dari perilaku tersebut dan memberikan solusi yang optimal di bidang desain interior.

Mata kuliah ini akan menjabarkan mengenai teori perilaku dan lingkungan, manfaat dan aplikasinya dalam desain interior. Topik yang akan dibahas pada mata kuliah ini meliputi desain interior sebagai identitas pemilik dan penggunaannya, perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial-budaya, pembentuk perilaku di lingkungan fasilitas publik komersil serta pemahaman teritori. Metode perkuliahan berupa diskusi, presentasi pribadi, eksperimen di lapangan serta seting lingkungan.

The course of behavior and environment discussed the relationship between the environment and behavior of the user, specifically in interior design. Design interior has the main character as a design that can facilitate the user's need and/ or design that can shape its user's behavior. Students gain to be able to see phenomena that occur in national and international communities. After understanding the phenomena that occur, students are trained to see behavior as a cause and effect, find problems/needs from these behaviors and provide optimal solutions in the field of interior design.

This course will explain the theory of behavior and the environment, its benefits, and applications in interior design. Topics that will be discussed in this course include interior design as the identity of the owner and user, behavior influenced by the socio-cultural environment, shaping behavior in commercial public facilities, and understanding territory. Lecture methods consist of discussions, personal presentations, field experiments, and environmental settings

Pokok Bahasan / Course Content:

Perilaku manusia; *Setting* lingkungan; Sosial budaya; Riset berdasarkan eksperimen *Human behavior; Environmental settings; Socio-cultural; Research based on experiment*

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

- c. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara; dan
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago; and
- c. Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis. *Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition.*

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informative
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur; dan
Able to demonstrate quality and measurable performance; and
- c. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa memahami konsep perilaku dan lingkungan
Students understand the concept of behaviour and environment.
2. Mahasiswa mampu melihat fenomena yang terjadi pada masyarakat nasional dan internasional
Students are able to see phenomena that occur in society
3. Mahasiswa memahami seting lingkungan dapat mempengaruhi perilaku penggunaanya
Students understand that environmental setting can affect user behavior
4. Mahasiswa memahami riset berdasarkan eksperimen di lapangan dengan menggunakan seting lingkungan, mampu menganalisa fenomena, mengetahui permasalahan dan kebutuhan pada seting tersebut dan memberikan solusi desain yang optimal di bidang desain interior.
Student understand research based on field experiments using environmental settings, are able to analyse phenomena, identify problems and needs in these settings and provide optimal design solutions in the field of interior design.

Pra Syarat / Prerequisites

1. Sudah pernah / sedang mengambil MK Desain Interior dan Estetika
2. Sudah pernah / sedang mengambil MK Sejarah Desain
3. Sudah pernah / sedang mengambil MK Metodologi dan Proses Desain Interior
4. Sudah pernah mengambil MK FADP

Pustaka/ Reference

1. Hall, Edward T. 1966. *The Hidden Dimension*. Anchor Books. ISBN 0-385-08476-5.
2. Lauraens, Joyce M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
3. Moskow, Keith G. _ . *Sustainable Facilities : Green Design, Construction, and Operations*. USA:McGraw Hill
4. Rapoport, Amos. 1990. *The Meaning of The Built Environment : a nonverbal communication approach*. Arizona : The University of Arizona Press.

- **SAINS INTERIOR / INTERIOR SCIENCE (DI184523)**

SKS / Credits	: 3
Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT. Okta Putra Setio Ardianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan memberikan pengetahuan dasar aspek dan metode aplikasi sains bangunan pada interior. Aspek yang menjadi pokok bahasan adalah mengenai aspek kenyamanan lingkungan (meliputi aspek penghawaan, pencahayaan dan akustika), mekanika, elektronika, perpipaan dan keamanan pada interior. Kegiatan perkuliahan terdiri dari pemberian materi dan diskusi interaktif dengan lanjutan pemberian tugas sesuai konteks pada tiap pokok bahasan. Dari mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat melakukan pendalaman materi serta usulan terkait sains interior pada obyek perancangan di mata kuliah perancangan.

This course objective is to give a basic knowledge of the building science aspect and methodology application in the interior. The aspect that will be discussed as the main topic is about the environmental comfort aspect (including the aspect of air ventilation, lighting, and acoustic), mechanical, electrical, piping, and safety in the interior. The course activity consists of providing the material and interactive discussion with the advanced assignment based on the context of each main topic. From this course, students are expected to be able to deepen the material as well as proposals related to interior science on design objects in the interior design course.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Aspek kenyamanan penghawaan alami dan buatan dalam interior.
The comfort aspect of natural and artificial ventilation in the interior.
2. Aspek kenyamanan pencahayaan alami dan buatan dalam interior
The comfort aspect of natural and artificial lighting in the interior
3. Aspek kenyamanan akustika dalam interior
Aspects of acoustic comfort in the interior
4. Aspek sistem mekanika, elektronika dan perpipaan bangunan dalam interior
Aspects of mechanical, electronic and building piping systems in the interior
5. Aspek sistem keamanan bangunan dalam interior
Aspects of building security systems in the interior

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- b. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and

- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep umum, prinsip dan Teknik :
Mastering general concepts, principles and techniques:
- Menguasai prinsip interior khususnya konstruksi desain interior, utilitas, pencahayaan, kelistrikan, akustik, material yang berbasis ramah lingkungan dan energi hijau.
Mastering the principles of interior design, interior, utility, lighting, electrical, acoustic, environmentally friendly materials and green energy;
- b. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum; dan
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general; and
- c. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif.
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan berdasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- b. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- c. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- d. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan;
Able to implement environmental insight in developing knowledge;
- e. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism; and
- f. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu mengetahui dan menguasai pengetahuan mengenai aspek kenyamanan lingkungan fisik interior (penghawaan, pencahayaan dan akustika)
Students are able to understand and masterize the theory about the comfort aspect of interior physical environment (ventilation, lighting, and acoustic)
2. Mahasiswa mampu mengetahui dan menguasai pengetahuan mengenai aspek utilitas bangunan pada interior (mekanika dan elektronika)
Students are able to understand and masterize the theory about the aspects of building utility for interior (mechanical and electrical)
3. Mahasiswa mampu mengetahui dan menguasai pengetahuan mengenai aspek keamanan bangunan pada interior.
Students are able to understand and masterize the theory about the aspects of building safety for interior.
4. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam kelompok menganalisa dan mengusulkan solusi skematik terintegrasi mengenai persoalan sains interior.
Students are able working together in a group to analyse and propose the integrated schematic solution regarding interior science issues.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Latifah, Nur Laila (2015). Fisika Bangunan Jilid I. Penerbit Griya Kreasi. Jakarta
2. Latifah, Nur Laila (2015). Fisika Bangunan Jilid II. Penerbit Griya Kreasi. Jakarta
3. Szokolay, Steven (2004). Introduction to Architectural Science. Architectural Press. MA
4. Heerwagen, Deer (2004). Passive and active environmental control-Informing the schematic designing of buildings. McGraw Hill. New York.

- **DESAIN INTERIOR TRANSPORTASI / INTERIOR TRANSPORTATION DESIGN (DI184526)**
SKS / Credits : 3
Semester : 5
Dosen Pengampu : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT.
Caesario Ari Budianto, ST., MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Desain Interior Transportasi adalah mata kuliah yang mempelajari Interior dalam transportasi. Objek utama adalah interior kapal. Mahasiswa akan mempelajari standar, prinsip dan unsur desain interior transportasi.

Transportation Interior design course that are study the Interior in transport. The main object is the interior of the ship. Students will learn the standards, principles and elements of interior design.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Interior kapal dan kegiatan manusia di dalamnya.
Interior of the ship and of human activities on it
2. Klasifikasi kapal
Classification of ship
3. Hal hal tentang transportasi laut di dunia dan Indonesia.
Terms of sea transport in the world and Indonesia
4. Accomodation barch
Accomodation barch
5. K3
Safety
6. Karakter pengguna kapal, penumpang dan awak kapal
Character of the user of the vessel, passengers and crew
7. Fasilitas dalam interior kapal
Facilities in the interior of the ship
8. Kelayakan bahan untuk interior.
The appropriateness of materials for the interior
9. Kapal accomodation barch untuk digunakan sebagai tempat menginap wisata.
Ship accomodation barch to use as a place to stay
10. Operasional accomodation barch. Bila digunakan untuk operasi perusahaan, misalnya pertambangan dan perminyakan
Operational accomodation barch. When used for operating companies, such as mining and petroleum

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Work together and have the social sensitivity and concern for society and the environment;
- b. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Internalize values, ethical norms, and academic

- c. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrate an attitude of responsibility for work in the field of his expertise independently;
- d. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Strive to the maximum to achieve perfect results; and
- e. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Work together to be able to utilize its fullest potential.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Theoretical concepts to master of design (Design Theory) in General;
- b. Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi , metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis dan transportasi
Mastering the principle of human behavior and environment in particular interior ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibitions and transportation;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Able to devise the concept of interior design that integrates the results of the study of behavior, technical aspects, and values related to interior design;
- b. 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
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- c. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- b. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu mendefinisikan arti Desain Interior kapal
Able to define the meaning of the ship's Interior design
2. Memahami karakter interior sesuai jenis transportasi
Understand interior characteristics related to transportation types
3. Mampu menganalisa masalah dalam interior transportasi
Able to analyze problems in transportation interior
4. Mampu membuat riset desain interior transportasi menjadi sebuah konsep

- Able to create transportation interior design research into a concept*
5. Mampu menerjemahkan konsep kedalam setiap komponen interior transportasi
Able to implement concept to every transportation interior elements
 6. Mampu menerjemahkan konsep desain kedalam alternatif desain
Able to implement design concept to design alternatives
 7. Mampu menerjemahkan konsep kedalam visualisasi desain dan gambar presentasi
Able to implement concept to design visualization and presentation images
 8. Mampu membuat gambar kerja interior transportasi
Able to draw transportation interior engineering drawing
 9. Mampu membuat mock up desain interior transportasi / komponen yang di desain
Able to create a mock up design interior transport/component design
 10. Mampu mempresentasikan karya dan menunjukkan kepentingan desainnya
Able to present the design work and show the importance of design work

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Ching, Francis D.K, Interior Illustration
2. Hapian, Julian-Smith, An Introduction to Modern Vehicle, Butterworth Heinemann, July 2000, ISBN 9780750650441
3. Johnson, Kara and Ashby, Mike, Materials and Design : The art and science of material selection in product design. ISBN 1856174972
4. Panero,Julius, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Erlangga
5. Tovey,Mike, Design for Transport: A User-Centred Approach to Vehicle Design and Travel (Design for Social Responsibility), Gower Pub Co; New edition edition, November 2012
6. Basic drafting standard and symbol, university mnesota

Pendukung :

1. Barnard, R.H, Road Vehicle Aerodynamic Design: An Introduction, Mechaero Publishing,January 2010, ISBN 0954073479
2. Dewey, Adrian, How to Illustrate and design concept car, veloce publishing

- **HOME DÉCOR (DI184735)**

SKS / Credits : 3

Semester : 7

Dosen Pengampu : Angгри Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu melakukan analisa estetika dalam obyek studi desain interior hunian dengan lahan maksimal 36m² melalui pertimbangan fungsi, ergonomic, material, dan estetika hingga dapat merumuskan masalah desain. Mata kuliah pengayaan ITS agar semua mahasiswa ITS dapat mengenal Desain Interior pada tahapan yang paling sederhana di akhir pembelajaran mahasiswa mampu mempresentasikan desain yang dihasilkan secara lisan maupun melalui media 2D dan 3D (maket).

This course aims to make students able to perform aesthetic analysis in residential interior design study objects with a maximum area of 36m² through considerations of function, ergonomics, materials, and aesthetics so that they can formulate design problems. ITS enrichment courses so that all ITS students can get to know Interior Design at the simplest stage at the end of learning students are able to present designs produced orally or through 2D and 3D media (mockups).

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Desain Interior (Modern)
Interior Design (Modern)
2. Estetika Ruang (Form, Color, Light, Texture)
Space Aesthetic (Form, Color, Light, Texture)
3. Fungsi Ruang Hunian 1 Atap (apartemen/ cottage)
Residential Space Function (apartment/ cottage)
4. Estetika Artefak Budaya Daerah di Indonesia (Nusantara)
Aesthetics of Regional Cultural Artifacts in Indonesia
5. Metode Transformasi ATUMICS
ATUMICS Transformation Methods

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Working together and having social sensitivity and concern for society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Applying responsibility & independent attitude at work;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Work hard to achieve perfect results; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Work together for gaining more potential benefits.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions;
- b. Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;

Mastering the general concepts, principles and techniques of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago

- c. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain; prinsip teknik presentasi perancangan desain interior

Mastering the principles of design communication; The principles of presentation technique of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- c. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous); dan
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous); and
- d. Mampu merancang interior secara mandiri, baik manual maupun dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya untuk skala hunian *one room living*.
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, specified on one room living scale

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapaninya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- c. 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;
Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;
- d. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;
- e. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu memilih dan menentukan gambar-gambar sebagai pelengkap referensi pada media presentasi image board yang sesuai dengan tema tugas one room living.
Able to select and determine pictures as complementary references on the image board presentation that are in accordance with the theme of the one room living task.
2. Mampu membuat konsep desain sederhana tentang studi pengguna, studi aktivitas, studi kebutuhan fasilitas, studi kebutuhan ruang, tujuan desain, permasalahan, dan solusi desain (konsep makro-mikro)
Able to create simple design concept about user studies, activity studies, facility requirements studies, space requirements studies, design objectives, probles, and design solutions (macro-micro concepts)
3. Mampu membuat brainstorming gagasan-gagasan desain dan pengembangannya melalui sketsa perspektif (manual/ freehand drawing)
Able to brainstorm design ideas and its development through perspective sketches (manual/freehand drawing)
4. Mampu menterjemahkan alternatif gagasan desain dari sketsa perspektif kedalam studi maket 3D untuk memperkaya wawasan dan eksplorasi desain
Able to interpret selected alternative design ideas from perpective sketches into a study of 3d mockups to enrich isight and design exploration.
5. Mampu menterjemahkan desain terpilih dari beberapa alternatif kedalam gambar kerja (gambar teknik) yang meliputi denah furnitur, gambar potongan, gambar detail elemen estetika, gambar detail furnitur, rencana lantai-plafon, serta perspektif ruang.
Able to translate selected designs from several alternatives into working drawings (technical drawings) which include furniture plans, section drawings, detailed drawings of aesthetic elements, detailed drawings of furniture, floor plans, ceiling plans, and perspective drawings.
6. Mampu membuat maket interior yang representatif (skalatis).
Able to make representative (scaleable) interior mockup.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

-

F. MATA KULIAH SEMESTER 6

- **DESAIN INTERIOR DAN BUDAYA / INTERIOR DESIGN AND CULTURE (DI184627)**
SKS / Credits : 3
Semester : 6
Dosen Pengampu :

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini akan mendalami dan menghasilkan tugas perancangan (desain) interior berdasarkan prinsip-prinsip budaya. Budaya yang dikaji di sini adalah dalam arti luas dan juga budaya Nusantara. Perwujudan desainnya akan dipadukan dengan prinsip-prinsip desain interior dengan perwujudan elemen-elemen interiornya.

Mata kuliah ini menggunakan sistem studio dimana di setiap pertemuan akan diberikan materi di awal perkuliahan dan kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan tugas secara mandiri dan asistensi. Pada bagian akhir perkuliahan akan dihasilkan proyek tugas desain interior sesuai dasar konsep budaya yang digagas setiap mahasiswa.

This course will explore and produce a design task of the interior based on the principles of culture. The culture that is examined here is in the broad sense and also the culture of the country. The embodiment of the design will be combined with the principles of interior design with the embodiment of the Interior elements.

This course uses the studio system where at each meeting will be given at the beginning of the lecture material and then proceed with work tasks independently and assisting. At the end of the lecture will be produced project interior design tasks fit the base of the konsep culture that developed every student.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Budaya dan desain interior
The culture and interior design
2. Prinsip-prinsip programming
The principles of programming
3. Prinsip-prinsip desain elemen interior
The principles of interior design elements
4. Budaya Nusantara pada desain interior
The culture of Nusantara on interior design

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;
Believe to God Almighty and is able to show the attitude of religious;
- b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
Uphold the human values in carrying out tasks based on religion, morals, and ethics;
- c. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
Contribute to the improvement of quality of life of society, a nation, a country, and the progress of civilization based on Pancasila
- d. Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan bangsa;

- Acts as a citizen who is proud of and love for the homeland, as well as a sense of nationalism has a responsibility to the State and nation;*
- e. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Demonstrate an attitude of responsibility for work in the field of his expertise independently;
 - f. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna;
Striving to achieve excellent result; and
 - g. Bekerjasama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- b. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- c. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
- d. Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri.
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja merancang desain interior berdasarkan prinsip-prinsip bangunan komersial, konsumen dan budaya
Students are able to work designing interior design based on the principles of commercial buildings, consumers and culture
2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil karya desain interiornya
Students are able to communicate the results of the work of Interior design
3. Mahasiswa mampu mengashilkan konsep desain interior yang memenuhi kebutuhan penggunanya
Students are able to mengashilkan the concept of interior design that meets the needs of its users

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Rapoport, Amos (2005). Culture Architecture and Design. Lock Science Publishing Company Inc.
2. Palmer, Mickey (1981). Architect's Guide to Facility Programming. The American Institute of Architects Washinton DC and Architectural Record Books New York
3. Meiss, Pierre von (1997). Elements of Architecture: From Form to Place. E & FN SPON. London
4. Laurens, Joyce Marcella (2005). Arstektur dan Perilaku Manusia. Grasindo
5. Dharsono (2007). Budaya Nusantara. Rekayasa Sains.Bandung

- **TATA CAHAYA / LIGHTING DESING (DI184628)**
SKS / Credits : 3
Semester : 6
Dosen Pengampu :

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini mendalami tentang perencanaan tata cahaya. Penata cahaya di dalam ruangan memeperhatikan berbagai faktor penting yakni dasar-dasar dan peralatan yang digunakannya. Dengan demikian kedua materi tersebut menjadi bahan kajian utama pada mata kuliah ini. Tata cahaya selanjutnya akan sangat berguna untuk menciptakan nilai artistik ruang dalam.

This course explores lighting design. The indoor lighting designer pays attention to various essential factors, namely, the basics and utilities that are used. Corresponding to that, thus two factors will be the main topic for this course. The subsequent lighting design will be very useful for creating artistic value in the interior.

Pokok Bahasan / Course Content:

Dasar Tata Artistis: Tata cahaya dan panggung; Dasar-dasar Tata Cahaya: Peralatan-peralatan Tata Cahaya

The basics of artistic arrangement: stage and lighting; Lighting design fundamentals: Lighting tools

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan bangsa;
Contributing as a proud citizen and love of the country, having nationalism and a sense of responsibility to the state and nation;
- Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
Internalizing academic values, norms, and ethics;
- Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
Striving to achieve excellent result

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general;
- Menguasai prinsip interior khususnya konstruksi desain interior, utilitas, pencahayaan, kelistrikan, akustik, material yang berbasis ramah lingkungan dan energy hijau;
Mastering the principles of interior design, interior, utility, lighting, electrical, acoustic, environmentally friendly materials and green energy;
- Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi , metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebis; *Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition;*
- Pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior

Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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 public berdasarkan teoridesain, kajian tentang kebutuhan pengguna, dan masalah rancangan interior; dan

Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues; and

- b. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior

Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;

Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;

- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;

Able to demonstrate quality and measurable performance;

- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapaninya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri.

Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam menemukan permasalahan dan pemecahan permasalahan konsep desain dalam konteks tata cahaya.

Students are able to work together in finding problems and solving design concept problems in the context of lighting.

2. Mahasiswa mampu membuat analisa tata cahaya di dalam interior.

Student are able to analyse the lighting in the interior.

3. Mahasiswa mampu menguasai perencanaan tata cahaya.

Students are able to master lighting planning.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. - (2014). Memahami Penggunaan Peralatan Cahaya. SMK Kuta Selatan
2. Iskhayati, Anita (-). Dasar-dasar fotografi dan tata cahaya
3. Iskhayati, Anita (-). Basic Lighting
4. Memahami Cara Penggunaan Peralatan Tata Cahaya. SMK SATRIA - Kelompok Teknologi Informasi dan Komunikasi

- **DESAIN ASESORIS INTERIOR / INTERIOR DESIGN ACCESSORIES (DI184629)**

SKS / Credits : 3

Semester : 6

Dosen Pengampu :

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Desain asesoris Interior adalah mata kuliah yang mempelajari tentang asesoris dalam interior. Baik elemen estetika, art program, dan detail estetika yang tergabung dalam elemen interior lain seperti dinding, plafon, furniture dll. Mahasiswa akan mendesain dan dapat mengaplikasikan asesoris tersebut dalam karya rancangannya.

The interior design accessories is course that studies accessories within the indoor space. Both aesthetic elements, art program, and aesthetic details that are considered as other interior elements such as the wall, ceiling, furniture, etc. Students will design and be able to apply these accessories to their design projects.

Pokok Bahasan / Course Content:

Elemen dan Asas (Prinsip) desain; Sifat dan Karakter Bahan; Gaya Hidup; Proses Desain
Elements and Principles (Principles) of design; Properties and Characteristics of Materials; Lifestyle; Design Process

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;
- b. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara;
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago;
- b. Prinsip kewirausahaan bidang desain interior, meliputi konsep dan teknik membaca peluang, penghitungan biaya dan kelabaan, mencari sumber pembiayaan dan pemasaran produk dan jasa perancangan interior
The principles of entrepreneurship in the field of interior design, covering the concept and techniques of opportunity reading, cost estimation and calculation, finding sources of financing and the marketing of interior design products and services

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;

- b. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- c. mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous)
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous).

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- b. Mampu mengimplementasikan wawasan lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan.
Able to implement environmental insight in developing knowledge.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu mendefinisikan aksesoris interior pada ruang dalam.
Able to define the interior accessories in a indoor spaces.
2. Mampu memilih jenis aksesoris interior sesuai tema desain ruang.
Able to chose the type interior accessories according to the room design theme.
3. Mengetahui dasar-dasar desain dalam merencana aksesoris interior sesuai langgam/konsep
Understand the basic design in arranging the interior accessories according to the style/ concept.
4. Mampu merumuskan beberapa alternatif aksesoris interior dalam 1 usulan konsep awal perancangan.
Able to formulate several alternative interior accessories in 1 initial design concept proposal.
5. Mampu menterjemahkan gagasan desain aksesoris interior dalam gambar kerja.
Able to interpret the interior accessories design ideas in construction drawings.
6. Mampu menyusun anggaran biaya pada usulan desain aksesoris interior.
Able to create budget plan for interior accessories design proposals.
7. Mampu membuat prototype aksesoris interior yang diusulkan.
Able to make prototype of the proposed interior accessories.
8. Mampu mempertimbangkan aspek perawatan aksesoris interior dalam sebuah ruang
Able to consider the maintenance aspects of interior accessories in a indoor spaces.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

Martinia, Aileen. (2011). Interior Design Superpowers for Everyone

- **RISET DESAIN INTERIOR / INTERIOR DESIGN RESEARCH (DI184630)**

SKS / Credits : 3

Semester : 6

Dosen Pengampu :

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan menjalankan riset untuk menemukan konsep desain interior yang mendalam pada sebuah obyek sesuai studio perancangan yang sedang ditempuh mahasiswa. Di dalam mata kuliah ini, proses pendalaman metodologi dan pelaksanaan riset desain pada interior akan dilaksanakan secara kreatif oleh mahasiswa melalui brief pelaksanaan riset desain interior. Analisa dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif atau juga kuantitatif melalui metode riset desain interior yang sesuai. Mata kuliah ini menjadi prasyarat untuk mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior.

This course aims to carry out research to find in-depth interior design concepts on an object according to the design studio that students pursuing. In this course, the process of enhancing the methodology and the implementation of interior design research will be carried out creatively by students through a brief on the implementation of interior design research. The analysis is carried out through a qualitative or quantitative approach through appropriate interior design research methods. This course is a prerequisite for the Interior Design Final Project course.

Pokok Bahasan / Course Content:

Proposal riset desain; Laporan riset desain; Metode riset konsep desain; Brief pelaksanaan riset desain

Design research proposals; Design research report; Design concept research methods; Brief of the implementation of design research

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- b. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- c. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
- b. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
- b. 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;
- c. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;

- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggungjawab atas hasilnya secara mandiri

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mampu bekerja sama dalam menemukan permasalahan dan pemecahan permasalahan konsep desain melalui rancangan brief riset desain.
Students are able to working together in finding an issues and solving design concept issues through the design of a design research brief.
2. Mahasiswa mampu membuat proposal riset desain interior
Students are able to create interior design research proposal
3. Mahasiswa mampu membuat laporan riset desain interior
Students are able to create interior design research report
4. Mahasiswa mampu menguasai metode riset untuk menghasilkan konsep desain interior
Students are able to masterize research method to deliver interior design concept
5. Mahasiswa mampu mengevaluasi dan menjelaskan hasil riset desain interior
Students are able to evaluate and explain the interior design research finding.

Pra Syarat / Prerequisites

Telah mengambil mata kuliah Metodologi Riset Desain Interior

Pustaka/ Reference

1. Suryabrata, Sumadi (1998). Metodologi Penelitian. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta
2. Purnama, C.M. (2001). *Strategic Marketing Plan*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
3. Kerlinger, Fred N. (1990). *Asas-Asas Penelitian Behavior*. Gadjah Mada university Press. Yogyakarta
4. Zeisel, John (1981). *Inquiry by Design*. Cambridge University Press

- **DESAIN EKSIBISI / EXHIBITION DESIGN (DI184524)**

SKS / Credits : 3

Semester : 5

Dosen Pengampu : Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

DESAIN EKSEBISI adalah mata kuliah yang menjawab pertanyaan akan kebutuhan bisnis pameran tentang teori dan praktek desain stand dalam maupun luar ruang. Termasuk elemen pendukung pameran yang lain (stage, gate, booth, dll). Jenis material yang di gunakan serta manajemen proyek pameran. Teknik pendisplayan, dan visual merchandising di project retail.

Exhibition design are are courses that answering questions about the exhibition business requirements will be the theory and practice of design stand within and outside space. Including the supporting element of the other exhibitions (stage, gate, booth, etc.). The type of material used as well as project management. Displaying technic and visual merchandising in retail project.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Unsur dan Prinsip Desain eksebisi
The elements and principles of design exhibitions
2. Jenis – jenis Eksebisi
Types of Exhibitions
3. Sistem Display
Display system
4. Proses Produksi dan Manajemen Proyek
Production process and project management

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- b. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip perilaku manusia dan lingkungan interior khususnya ergonomi, metode desain, desain dan produksi furnitur, eksebisi;
Mastering the principles of human behavior and interior environment especially ergonomics, design methods, design and production of furniture, exhibition;
- b. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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;

Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;

- b. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif; dan

Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form; and

- c. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (*designpreneur*).

Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur)

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;

Able to work together, communicate, and innovate in their work;

- b. 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;

Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;

- c. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;

Able to conduct a self-evaluation process against work groups under their responsibility, and manage the development of self-employment competence;

- d. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan

Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism; and

- e. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan unsur desain dan prinsip desain eksepsi;

Students can understand and apply the design elements and design principles of the exhibition;

2. Mahasiswa dapat memahami jenis – jenis eksepsi dan pengaplikasiannya;

Students can understand the types of exhibitions and their application;

3. Mahasiswa memahami tentang ragam system display dan pengaplikasiannya;

Students understand about the variety of display system and its application;

4. Mahasiswa mampu memproduksi booth;

Students are able to produce booth;

5. Mahasiswa mampu menyajikan presentasi baik manual maupun digital, secara lengkap, sistematis, akurat, dan menarik; dan

Students are able to present both manual and digital presentation, completely, systematically, accurately, and interestingly; and

6. Mahasiswa mampu bekerja secara mandiri maupun tim, mempertanggungjawabkan karyanya dan mengambil peranan dalam kerjasama tim.

Students are able to work independently or team, responsible for his/her work and take a role in teamwork.

Pra Syarat / Prerequisites:

-

Pustaka/ Reference:

1.	Judul	Thinking about exhibition
	Penulis	Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne
	Penerbit	Psychology Press
	Tahun	2005
2.	Judul	Museum Exhibition: Theory and Practice
	Penulis	David Dean
	Penerbit	Routledge
	Tahun	1994
3.	Judul	Pedoman Tata Pameran di Museum
	Penulis	Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat permuseuman Obyek pembinaan permuseuman jakarta
	Penerbit	Darto Hanoko, Makassar
	Tahun	1997/1998
4.	Judul	Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems
	Penulis	Chris Calori, David Vanden-Eynden
	Penerbit	
	Tahun	5 Maret 2007

- **DESAIN TAMAN / GARDEN DESIGN (DI184525)**

SKS / Credits : 3

Semester : 5 / 6

Dosen Pengampu : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.
Caesario Ari Budianto, ST., MT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Desain Taman adalah mata kuliah minor yang mempelajari desain taman, landscaping baik untuk tanaman dalam ruang maupun luar ruang.

Garden design is a minor courses studied garden design, landscaping is good for plants in space or outer space.

Pokok Bahasan / Course Content:

Elemen dan Azas desain; Karakter Bahan; Biaya Proyek; Etika Desain

Elements and Principles of Design; Characteristics of Materials; Project Cost; Design Ethics

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
Respecting cultural diversity, views, religion, and beliefs, as well as the original opinions or findings of others;

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip estetika dan budaya
Mastering the principle of aesthetics and culture

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in visual form the communicative and informative;
- b. mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (*local indigenous*), ramah lingkungan (*green design*), dan berkelanjutan (*sustainability*).
Capable of designing the interior and interior elements that give priority to the local indigenous, green desig, and sustainability.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. 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
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu mendefinisikan arti Desain Taman
Able to define the meaning of Garden Design
2. Mampu memilih unsur-unsur alam dan elemen artifisial Taman sesuai tema desain
Able to choose natural elements and artificial elements of the garden according to the design theme
3. Mengetahui dasar-dasar desain dalam merencana Taman sesuai langgam/ konsep
Know the basics of design in planning the garden according to the concept / style
4. Mampu merumuskan beberapa alternatif Taman dalam 1 usulan konsep awal perancangan
Able to create some alternatives for garden design in 1 proposal of initial design concept
5. Mampu mengembangkan desain Taman dalam bentuk visualisasi gambar kerja
Able to develop the garden design in the form of visualization of engineering drawing
6. Memperkirakan anggaran biaya pada usulan proyek Desain Taman
Estimate the budget for the proposed garden design project
7. Mampu mewujudkan Desain Taman yang diusulkan
Able to implement the proposed garden design
8. Mampu mempertimbangkan aspek perawatan Taman
Able to consider the aspects of garden maintenance

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Manan, Rustam Hakim, (2012). Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Penerbit PT Bumi Aksara, Jakarta
2. The Poetics Garden
3. Katalog Tanaman Hias Tropis
4. Design with nature

• **FOTOGRAFI INTERIOR / INTERIOR PHOTOGRAPHY (DI184734)**

SKS / Credits

: 3

Semester

: 7

Dosen Pengampu

: Kartika Kusuma Wardani

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menguasai mekanisme peralatan fotografi, mengetahui serta memahami karakter pencahayaan yang digunakan dalam teknik fotografi. Pada matakuliah ini akan digali lebih dalam lagi kemampuan mahasiswa dalam menganalisa objek yang menjadi model fotografi. Dengan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menganalisa objek mahasiswa dianggap telah memahami aplikasi dan terapan ke dalam media.

This course aims to make students able to master the mechanism of photographic equipment, to know and understand the character of lighting used in photographic techniques. In this course, students' abilities will be explored more deeply in analyzing objects that become photographic models. By having the knowledge and ability to analyze objects, students are considered to have understood the application and application to the media.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. *Introduction to photography*
2. *Appreciation and photography theory*
3. *Unload the camera and how it works*
4. Pemahaman aplikasi/ terapan media
Media image / photo app (analog to digital)
5. *Media projection theory*
6. *Theory of lighting*
7. *Theory of composition*
8. Pengenalan mekanisme alat
Principles of technical application in relation to motion and dimensions
9. Pemahaman terhadap karakter pencahayaan
Explanation of lighting effect
10. Analisa objek
11. *Theory of composition II*
12. *Filter system*
13. *Study of value and photo application (quality)*

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Striving to achieve excellent result; and
- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara, fotografi interior
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago, interior photography;

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- b. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- c. 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;
Able to be responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to the worker under his / her responsibility;
- d. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;
- e. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement information and communication technology in the context of execution of its work

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam memvisualisasikan terapan objek, melalui teknik fotografi dengan optimal.
Students have the ability and skills in visualizing applied objects, through optimal photography techniques
2. Mempunyai kemampuan hingga dapat mengaplikasikan studinya dibidang fotografi sebagai penunjang perancangan pada mata kuliah Desain Interior.
Students have the ability to apply his studies in the field of photography as a supporter of design in Interior Design keterampilan
3. Mahasiswa mampu menganalisa hingga membentuk karakter objek dari konsep dasar yang melatarbelakanginya.
Students are able to analyze the object from the basic concept that lies behind it
4. Mampu menganalisa dan mengkritisi karya foto dalam kaitannya tentang tinjauan umum foto
Students able to analyze and criticize the work of the photograph in relation to the general review the photograph

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Faris, Belt Angela, *The Elements of Photography, Understanding and Creating Sophisticated Images*, Elsevier Inc. , 2008
2. Krages, Bert, *Photography the art of composition*, Allworth Press, New York NY, 2005
3. Busselle, Michael.1982. *Basic photography : How to take and make great pictures.* London : Treasure Press, 1982
4. Horenstein, Henry, 2005, *Black & white photography, a basic manual*, Little Brown, New York
5. Peterson, Bryan, 2005, *Understanding digital photography, techniques for getting great pictures*, Amphoto Books, New York

G. MATA KULIAH SEMESTER 7

- **DESAIN INTERIOR DAN EKONOMI / INTERIOR DESIGN AND ECONOMIC (DI184731)**
SKS / Credits : 5
Semester : 7
Dosen Pengampu : Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Desain interior ekonomi memiliki objek desain minimal 500m² yang memiliki kompleksitas tinggi baik komersial, perkantoran maupun fasilitas publik. Mata kuliah ini mahasiswa melakukan 2 tahapan yaitu perancangan yang menghasilkan karya desain dan gambar kerja dan juga penyusunan laporan. Mata kuliah ini bersifat studio, dimana mahasiswa langsung praktek pada proses desain interior. Dimulai dari Studi eksisting hingga mempresentasikan desain akhir.

The interior design of the economy have a minimum 500 m² design objects that have a high complexity, both commercial, Office or public facilities. These keterampilan students do 2 stages that, is the design that produces a work of design and working drawings and also the preparation of the report. These keterampilan are studio, where students practice directly in the process of interior design. Starting from the existing Studies to present final design.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Proposal TA: Tata cara penulisan ilmiah dan Riset Desain Interior
Final Project Proposal: Procedures of scientific writing and Interior design Research.
2. Konsep Desain: Tujuan dan problem desain, Studi Pustaka, eksisting dan pembanding, Studi Pengguna dan aktivitasnya, Program kebutuhan dan Hubungan Ruang, Analisa tema dan konsep desain.
Design Concept: Design Objectives and Problems, Library Studies, Existing and Comparative, User Studies and Activities, Program Needs and Space Relations, Analysis of themes and design concepts.
3. Alternatif lay out ruang dan furnitur : studi anthropometri, aktivitas dan sirkulasi pengguna, matriks hubungan ruang. Tujuan Desain: merumuskan Tujuan dan masalah desain (Objectives Tree Method)
Alternative lay out of space and furniture: anthropometry study, user activity and circulation, space relationship matrix. Design Objectives: Formulating Objectives Tree Methods.
4. Aplikasi tema ke dalam desain ruang: Transformasi bentuk, Analogi, SKAMPER
Application theme into space design: Transformation form, Analogy, SCAMPER
5. Dokumentasi output desain: gambar kerja (denah, potongan, detil), gambar presentasi
Design output documentation: working drawings (floor plans, snippets, details), presentation pictures
6. Gambar kerja
Technical Drawings

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;

- b. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan
Internalizing the spirit of independence, struggle, and entrepreneurship;
- c. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai konsep teoretis fungsi desain interior dan fungsi bahasa desain interior;
Mastering the theoretical concepts of interior design functions and interior design language functions;
- b. Menguasai prinsip bidang komunikasi desain;
Mastering the principles of design communication;
 - 1) Prinsip teknik presentasi perancangan desain interior
The principles of presentation technique of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;
- c. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;
- d. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- e. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;
- f. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous), ramah lingkungan (green design), dan berkelanjutan (sustainability); dan
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous), environmentally friendly (green design), and sustainability; and
- g. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (designpreneur)
Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur)

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- d. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- e. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism; and
- f. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya.
Able to implement environmental insight in developing knowledge.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu menyusun proposal dan laporan TA
Able to prepare final project proposal and report
2. Mampu menyusun konsep desain.
Able to develop design concepts
3. Mampu menghasilkan gagasan desain
Able to produce design ideas
4. Mampu mentransformasikan konsep tema ke dalam desain ruang
Able to transform the concept of theme into space design
5. Dapat mengkomunikasikan hasil akhir/ out put desain dalam bentuk gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dengan cara manual dan berbantu computer
Can communicate the final result / out put design in the form of 2-dimensional images and 3 dimensions by manual and computer-assisted

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Cross, Nigel (2001), *Engineering Design Methods*, Singapore, John Wiley & Sons.
2. Panero, Julius dan Zelnik, martin (1979), 'Dimensi Manusia dan Ruang Interior', Erlangga, Jakarta.
3. Mahardini (2010), *Desain Rumah Buku, Tugas Akhir ITS*.
4. Maulana, Dihlis (2010), *Tugas Desain Interior 2, ITS, Surabaya*.
5. Tiara Ika (2011), *Galeri Batik Mangrove Sebagai Sarana Hiburan Edukasi tentang Mangrove di Surabaya, Tugas Akhir ITS*

- **KERJA PROFESI / INTERNSHIP (DI184732)**

SKS / Credits	: 3
Semester	: 7
Dosen Pengampu	: Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa membuat laporan kerja dan mengetahui cara kerja dunia interior secara professional. Melalui matakuliah ini mahasiswa dapat memahami perusahaan yang bergerak dalam bidang interior secara lebih detail baik dalam proses kerja, SWOT perusahaan serta pelaksanaan bisnis dalam bidang interior. Serta mahasiswa mampu mempresentasikan hasil kerja selama berada di perusahaan tersebut secara informatif.

This course aims for students to make intership reports and know how the interior industry works in a professional manner. Through this course, students can understand companies engaged in the interior sector in more detail, both in the work process, company SWOT and business implementation in the interior sector. And students are able to present their work while in the company informatively.

Pokok Bahasan / Course Content:

Pelaksanaan KP; Logbook; Laporan KP; Analisis SWOT; Presentasi Akhir Internship; Logbook; Internship report, SWOT Analysis; Presentation

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Able to cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment
- Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
Adhering to the law and be a disciplined citizen within social life and state;
- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna;
Striving to achieve excellent result;
- Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan; dan
Internalizing academic values, norms, and ethics; and
- Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- Mampu mengaplikasikan konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum;
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general;
- Mampu menerapkan pengetahuan factual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior
Able to implementing factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- b. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (designpreneur)
Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur)
- c. Mampu merintis usaha mandiri di sektor desain interior;
Able to pioneer independent business in interior design sector

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- d. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- e. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- f. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism
- g. Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
Able to develop themselves and compete in national and international level

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu melaksanakan kerja profesi
Able to do the internship program
2. Mampu membuat logbook pelaksanaan
Able to create logbook daily performance
3. Mampu menyusun laporan KP
Able to create internship report
4. Dapat mengkomunikasikan hasil akhir
Able to communicate the final results
5. Mampu memahami proses kerja dan menganalisa swot perusahaan
Able to understand the work flow and analyse the company's SWOT
6. Mampu menganalisa bisnis interior

Able to analyse interior business

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Panduan KP
2. Groat, L., and Wang, D. (2002). *Architectural Research Methods*. John Wiley And Sons, Inc. New York.
3. Kumar, Ranjit (1993). *Writing a Reserach Proposal (Some Guidelines for Beginners)*. Curtin University. Australia
4. Purnama, C.M. (2001). *Strategic Marketing Plan*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
5. Zeisel, John (1981). *Inquiry by Design*. Cambridge University Press

- **LINGKUNGAN BINAAN / BUILT ENVIRONMENT AND SUSTAINABILITY (DI184733)**
SKS / Credits : 3
Semester : 7
Dosen Pengampu : Lea Kristina Anggraeni, S.T., M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Mata kuliah Desain Lingkungan Binaan dan Berkelanjutan membahas mengenai relasi antara perilaku manusia sebagai pengguna produk desain, fenomena gaya hidup dan isu ekologi lingkungan. Mahasiswa diajarkan cara melihat dan memahami keterkaitan antara gaya hidup yang berlaku di masyarakat Indonesia khususnya dengan perilaku manusia, sehingga dari fenomena tersebut mahasiswa dapat melihat permasalahan, peluang dan tren sebagai dasar mendesain interior dan elemen penunjangnya. Isu ekologi lingkungan diterapkan dalam proses mendesain, dengan harapan mahasiswa dalam mendesain tidak sekedar mengutamakan visual namun juga ramah lingkungan. Proses dalam mendesain berkelanjutan ini menggunakan teori dari Victor Papanek dan konsep penunjang lainnya.

The Built Environment and Sustainable Design course discuss the relationship between human behavior as users of design products, lifestyle phenomena, and environmental ecological issues. Students are taught how to see and understand the relationship between the prevailing lifestyle in Indonesian society, especially with human behavior, so that from this phenomenon students can see problems, opportunities, and trends as the basis for designing interiors and their supporting elements. The issue of environmental ecology is applied in the design process, with the hope that students in designing not only prioritize visuals but are also environmentally friendly. This sustainable design process uses the theory of Victor Papanek and other supporting concepts.

Pokok Bahasan / Course Content:

Perilaku manusia; Gaya hidup; Isu ekologi lingkungan; Desain berkelanjutan
Human behavior; Lifestyle; Environmental ecology issues; Sustainable design

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;
- Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- Menguasai konsep teoretis desain (Design Theory) secara umum;
Mastering of the theoretical concept of design (Design Theory) in general
- Menguasai prinsip estetika dan budaya khususnya prinsip dan dasar desain, gaya desain, asesoris, desain nusantara
Mastering the principle of aesthetics and culture especially the principles and basic design, design style, accessories, design of the Indonesian archipelago

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Able to work together, communicate, and innovate in their work;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mahasiswa memahami konsep perilaku, lingkungan binaan dan desain berkelanjutan
Students understand the concept of behaviour, the built environment and sustainable design.
2. Mahasiswa mampu melihat fenomena yang terjadi di Indonesia terkait gaya hidup dan isu ekologi.
Students are able to see phenomena that occur in Indonesia regarding to the lifestyle and ecological issues.
3. Mahasiswa memahami keterkaitan antara gaya hidup yang berlaku di masyarakat sebagai dasar konsep dalam mendesain interior dan elemen estetisnya.
Students understand the relationship between the prevailing lifestyle in society as the basic concept in interior design and its aesthetic elements.
4. Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan proses desain dan manajemen keberlanjutan dalam mendesain interior dan elemen penunjangnya
Students understand and are able to apply the design process and sustainability management in interior design and its supporting elements.
5. Mahasiswa mengenal, mengerti karakter material dan mampu memilih material yang tepat untuk menunjang desain berkelanjutan.
Students recognize, understand the character of the material and are able to chose the right material to enforce sustainable design
6. Mahasiswa mampu membuat desain sebagai pemecahan permasalahan, yang menarik secara visual dan ramah lingkungan.
Students are able to make designs as problem solving, which are visually attractive and environmentally friendly.
7. Mahasiswa mampu membuat riset berdasarkan perilaku, gaya hidup dan isu ekologi lingkungan
Students are able to make research based on behavior, lifestyle, and environmental ecological issues.

Pra Syarat / Prerequisites

1. Sudah pernah mengambil MK Desain Interior dan Budaya
2. Sudah pernah mengambil MK Riset Desain Interior
3. Sudah pernah mengambil MK Perilaku dan Lingkungan
4. Sudah pernah mengambil MK Sains Interior
5. Sudah pernah mengambil MK Material dan Aplikasi Interior
6. Sudah pernah mengambil MK Ergonomi

Pustaka/ Reference

1. Hall, Edward T. 1966. *The Hidden Dimension*. Anchor Books. ISBN 0-385-08476-5.
2. Lauraens, Joyce M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Penerbit Grasindo.

3. Moskow, Keith G. *Sustainable Facilities : Green Design, Construction, and Operations*. USA:McGraw Hill
4. Rapoport, Amos. 1990. *The Meaning of The Built Environment : a nonverbal communication approach*. Arizona : The University of Arizona Press

H. MATA KULIAH SEMESTER 8

- **TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / FINAL PROJECT (DI184836)**

SKS / Credits	: 8
Semester	: 8
Dosen Pengampu	: Anggra Ayu Rucitra, ST.,MMT

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Dalam mata kuliah ini mahasiswa mampu menyusun gagasan desain dan terangkum dalam konsep desain serta proposal dan laporan tugas akhir. Objek desain memiliki kompleksitas tinggi minimal luasan 500m². Selain itu mahasiswa mampu menerapkan transformasi konsep tema ke dalam desain ruang dan mampu mengkomunikasikan hasil akhir dalam bentuk gambar 2D, 3D, dan animasi cara manual maupun berbantu komputer. Output yang dihasilkan adalah laporan, konsep desain, gambar kerja, maket, prototipe, RAB dan animasi. *In this course, students are able to formulate design ideas and summarized them into design concepts as well as proposals and final project reports. The design object has high complexity with a minimum total area of 500m². In addition, students are able to apply the transformation of these concepts into space design and are able to communicate the final results in the form of 2D, 3D images, and animations using manual or computer-assisted methods. The outputs produced are reports, design concepts, working drawings, mockups, prototypes, bill of quantity document, and animations.*

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Proposal TA dan Laporan TA : Tata cara penulisan ilmiah dan Riset Desain Interior
Final project proposal and report: procedures for scientific writing and interior design research
2. Konsep Desain: Tujuan dan problem desain, studi pustaka, eksisting dan pembanding, studi pengguna dan aktivitasnya, program kebutuhan dan hubungan ruang, analisa tema dan konsep desain.
Design concept: Design objectives and problems, Literature studies, existing and benchmark, user studies, space requirements and spatial relation programs, analysis of design concepts and themes.
3. Alternatif layout ruang dan furnitur : studi anthropometri, aktivitas dan sirkulasi pengguna, matriks hubungan ruang. Tujuan Desain: merumuskan tujuan dan masalah desain (Objectives Tree Method).
The alternatives of space planning and furniture: study of anthropometry, activity and circulation of users, matrix of spatial relations. Design Objectives: formulating goals and design problems (Objectives Tree Method).
4. Aplikasi tema ke dalam desain ruang: Transformasi bentuk, Analogi, SKAMPER.
Application of themes into space design: Transformation of forms, Analogies, SKAMPERS.
5. Dokumentasi output desain: gambar kerja (denah, potongan, detail), gambar presentasi, maket, RAB, animasi dan prototipe.
Documentation of design output: working drawings (plans, cuts, details), presentation drawings, mockups, RAB, animations and prototypes.
6. Gambar kerja
Working drawings

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Internalizing academic values, norms, and ethics;
- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently ;and
- c. Mampu berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
Striving to achieve excellent result

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Menguasai prinsip teknik presentasi perancangan desain interior
Mastering the principles of presentation technique of interior design

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. 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;
Able to design the interior independently, either manually or by using information technology and computing based design tools to meet the needs of the society, from residential scale up to the public space based on design theory, the study of user needs, and interior design issues;
- c. 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;
Able to produce interior design work as the proposed problem solving and fulfillment of society needs, which can be accounted academically and qualified for the requirement of function, aesthetics, construction, and meaning;
- d. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual yang komunikatif dan informatif;
Able to communicate ideas in a communicative and informative visual form;
- e. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- f. Mampu merancang elemen interior yang tematik (mebel, dinding, langit-langit, dan lantai) berdasarkan karakteristik teknis dan estetis bahan;
Able to design thematic interior elements (furniture, walls, ceilings, and floors) based on technical and aesthetic characteristics of materials;
- g. Mampu merancang interior dan elemen interior yang mengutamakan kearifan local (local indigenous), ramah lingkungan (green design), dan berkelanjutan (sustainability);
Able to design interior and interior elements that prioritizes local wisdom (local indigenous), environmentally friendly (green design), and sustainability
- h. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (designpreneur)

Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur)

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;
- d. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Able to prepare reports of results and work processes accurately and legitimately and effectively communicate them to others in need;
- e. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
Capable of documenting, storing, securing, and rediscovering data to ensure validity and prevent plagiarism;
- f. Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
Able to implement environmental insight in developing knowledge

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu menyusun proposal dan laporan TA
Able to write a undergraduate thesis proposal and report
2. Mampu menyusun konsep desain.
Able to create a design concept
3. Mampu menghasilkan gagasan desain
Able to develop design ideas
4. Mampu mentransformasikan konsep tema ke dalam desain ruang.
Able to transform the concept of the theme into the design of space
5. Dapat mengkomunikasikan hasil akhir/ out put desain dalam bentuk gambar 2 D, 3D dan animasi dengan cara manual dan berbantu computer.
Able to communicate the design output in the form of 2D drawings, 3D drawings and animation manually and/ or computer-assited.
6. Mampu membuat RAB ruang terpilih
Able to create the budget planning for the selected design space
7. Mampu memproduksi maket dan prototype furniture/eleman estetis
Able to produce mockups and protoypes of furniture/aesthetic elements.

Pra Syarat / Prerequisites

-

Pustaka/ Reference

1. Cross, Nigel (2001), Engineering Design Methods, Singapore, John Wiley & Sons.

2. Panero, Julius dan Zelnik, martin (1979), 'Dimensi Manusia dan Ruang Interior', Erlangga, Jakarta.
3. Mahardini (2010), Desain Rumah Buku, Tugas Akhir ITS.
4. Maulana, Dihlis (2010), Tugas Desain Interior 2, ITS, Surabaya.
5. Tiara Ika (2011), Galeri Batik Mangrove Sebagai Sarana Hiburan Edukasi tentang Mangrove di Surabaya, Tugas Akhir ITS

• **MANAJEMEN PROYEK DAN KODE ETIK / PROJECT MANAGEMENT AND CODE OF ETHICS (DI184837)**

SKS / Credits

: 3

Semester

: 8

Dosen Pengampu

: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

Deskripsi Mata Kuliah / Course Description:

Ilmu Pengetahuan manajemen Proyek Konstruksi & Kode Etik secara baik dan benar : Yang terintegrasi, ruang lingkup, waktu, biaya, kualitas, SDM, komunikasi, resiko, pengadaan Material proyek secara baik dan tepat.

Construction Project Management Science & Code of Ethics properly and correctly: Integrated, scope, time, cost, quality, HR, communication, risk, procurement of project materials properly and accurately.

Pokok Bahasan / Course Content:

1. Mampu dan Memahami serta memiliki keterampilan dalam manajemen proyek konstruksi baik dan benar.

Able to understand and have good and correct construction project management skills.

2. Menguasai tentang macam bentuk kontrak, tingkat aturan dalam organisasi asosiasi profesi-industri, BUMN.

Mastering the various forms of contracts, levels of regulation in professional-industry association organizations, state-owned enterprises.

3. Menguasai tentang beberapa contoh manajemen: integrasi, ruang lingkup, waktu, biaya, kualitas, SDM, komunikasi, resiko, pengadaan.

Mastering some examples of management: integration, scope, time, cost, quality, human resources, communication, risk, procurement.

4. Terampil dalam software QM for Window dan Microsoft office project secara global.

Skilled in QM software for Window and Microsoft Office project globally

5. Mengetahui tentang Kode Etik yang berhubungan dengan proyek Pelaksanaan Konstruksi

Understand the ethical code that is related to construction execution projects.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Mata Kuliah / The Learning Achievement of Graduate Courses Taken:

SIKAP / ATTITUDE

- a. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;

Cooperating and possessing social sensitivity and concern for the society and environment;

- b. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

Demonstrating a responsible attitude towards the work in the field of expertise independently;

- c. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna; dan

Striving to achieve excellent result; and

- d. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki

Working together to take full advantage of the potential possessed.

PENGUASAAN PENGETAHUAN / KNOWLEDGE MASTERY

- a. Konsep teoritis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dan pelestarian lingkungan secara umum;
Theoretical concepts of occupational health and safety and environmental preservation in general;
- b. Pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang desain interior; dan
Factual knowledge of the current and latest technological developments in the field of interior design; and
- c. Prinsip kewirausahaan bidang desain interior, meliputi konsep dan teknik membaca peluang, penghitungan biaya dan kelabaan, mencari sumber pembiayaan dan pemasaran produk dan jasa perancangan interior.
The principles of entrepreneurship in the field of interior design, covering the concept and techniques of opportunity reading, cost estimation and calculation, finding sources of financing and the marketing of interior design products and services.

KETERAMPILAN KHUSUS / SPECIAL SKILLS

- a. Mampu menyusun konsep rancangan interior yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan desain interior;
Capable of drawing up interior design concepts that integrates the results of the study of behavioral, technical, and value aspects related to interior design;
- b. Mampu menghasilkan karya desain interior yang memiliki nilai jual baik sebagai profesional maupun wirausahawan (*designpreneur*); dan
Able to produce interior design work that has selling value both as professional and entrepreneur (designpreneur); and
- c. Mampu merintis usaha mandiri di sektor desain interior
Able to pioneer independent business in interior design sector.

KETERAMPILAN UMUM / GENERAL SKILLS

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Capable of completing a wide range of work and analyzing data with a variety of suitable methods, both raw and standard ones;
- b. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Able to demonstrate quality and measurable performance;
- c. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
Able to solve work problems with the nature and context appropriate to the field of applied expertise based on logical thinking, innovation, and responsibility of the results independently;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / The Learning Outcomes of the Courses:

1. Mampu , paham, menerapkan ,analisa dan evaluasi manajemen proyek konstruksi terhadap karya desain dengan konsepsi eco- interior/go-Green.
Able, understand, apply, analyze and evaluate construction project management on design works with eco-interior/go-Green conceptions.
2. Mampu , paham, menerapkan ,analisa dan evaluasi manajemen proyek konstruksi terhadap karya desain dengan konsepsi interior nusantara.
Able, understand, apply, analyze and evaluate construction project management on design works with interior concept of the archipelago.

3. Mampu , paham, menerapkan ,analisa dan evaluasi manajemen proyek konstruksi terhadap karya desain dengan konsepsi transportasi interior
Able, understand, apply, analyze and evaluate construction project management on design works with interior transportation conceptions.
4. Paham, menerapkan ,analisa dan evaluasi manajemen proyek konstruksi terhadap karya desain dengan konsepsi interior secara baik dan benar.
Understand, apply, analyze and evaluate construction project management on design works with proper and correct interior conception.
5. Mampu , paham, menerapkan ,analisa dan evaluasi manajemen proyek konstruksi terhadap karya desain dengan konsepsi eco,nusantara dan transportasi interior secara baik dan benar.
Able, understand, apply, analyze and evaluate construction project management on design works with the interior conception of eco, archipelago, and transportation properly and correctly.
6. Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan baik individu, kelompok dan institusi serta peka terhadap kontrak dalam penyelesaian tugas dengan etika dan moral dalam aturan dan hukum yang ada.
Having high sensitivity to the environment both individuals, groups, and institutions as well as conscious to contracts in completing tasks with ethics and morals in the existing rules and laws.
7. Standart etika ini mewajibkan kita bertanggungjawab secara khusus terhadap orang-orang yang berada di sekitar kita

Pra Syarat / Prerequisites

Telah Lulus MK:

Kerja Profesi; Desain Interior dan Ekonomi; Lingkungan Bina dan Berkelanjutan

Pustaka/ Reference

1. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® GUIDE)-Fourth Edition 2008,2010,2014
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.50 Tahun 2012 Tentang Penerapan Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja
3. Undang-Undang Republik Indonesia No.13 Tahun 2003 Tentang Tenaga kerjaan.
4. Suprpto, Heri, Pengaruh Kompetensi Manajer Proyek Terhadap Kinerja Biaya Pada Proyek Konstruksi, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Gunadarma, 2007.
5. FIDIC (The International Federation of Consulting Engineers. Its members are national associations of consulting engineers) 2008/2010 - Byron, William J., 2010.The Power of Principles, Kanisius, Yogyakarta

