

**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN AKADEMIK 2018
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

No.	Kode MK	Nama Matakuliah	Nama Matakuliah (in English)	Kegiatan				Semester	Prasyarat
				K	Pr	W	P		
1	0001212001	Pendidikan Agama Islam	Religion	2		V	—	1	
	0001212002	Pendidikan Agama Kristen							
	0001212003	Pendidikan Agama Katolik							
	0001212004	Pendidikan Agama Hindu							
	0001212005	Pendidikan Agama Budha							
	0001212006	Pendidikan Agama Konghucu							
2	0002213005	Bahasa Inggris	English	3		V		1	
3	2134212009	Budaya Rupa Nusantara	Indonesian Visual Culture	2		V		1	
4	2134212010	Pengantar studi Desain	Introduction to Design Study	2		V		1	
5	2134213012	Rupa Dasar 2D	2D Basic Design	3	2	V		1	
6	2134213013	Gambar Bentuk	Still Life Drawing	3	2	V		1	
7	2134213029	Tipografi dasar	Basic Typography	3	2	V		1	
8	0001212008	Pendidikan Pancasila	Pancasila	2		V		2	
9	0001212009	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	2		V		2	
10	2134212016	Sejarah Desain	Design History	2		V		2	
11	2134212017	Estetika	Aesthetics	2		V		2	
12	2134212018	Proses Komunikasi	Communication Process	2		V		2	
13	2134213020	Rupa Dasar 3D	3D Basic Design	3	2	V		2	
14	2134213021	Sketsa Desain	Sketching for Design	3	2	V		2	
15	2134213030	Tipografi aplikatif	Applied Typography	3	2	V		2	Tipografi Dasar
16	0002212002	Ilmu Alam Dasar	Basic Natural Science	2		V		3	
17	0001212007	Pendidikan Kewarganegaraan	Civics	2		V		3	
18	2134212024	Tinjauan Desain	Design Appreciation	2		V		3	
19	2134212025	Persepsi Visual	Visual Perception	2		V		3	
20	2134213026	Fotografi Dasar	Basic Digital Photography	3	2	V		3	
21	2134213027	Komputer Grafis	Graphic Computer	3	2	V		3	
22	2134213028	Digital Imaging	Digital Imaging	3	2	V		3	
23	2134213011	Ilustrasi Dasar	Basic Illustration	3	2	V		3	
24	0002212008	Kewirausahaan	Entrepreneurship	2		V		3	
25	0002212004	Filsafat Ilmu	Philosophy of Science	2		V		4	
26	2134212032	Metode Desain	Design Method	2	1	V		4	
27	2134213033	Teknologi Cetak	Printing Technology	3	2	V		4	
28	2134212034	Manajemen Desain	Design Management	2		V		4	
29	2134213035	Fotografi Aplikatif	Applied Photography	3	2	V		4	Fotografi Dasar
30	2134213036	Desktop Publishing	Desktop Publishing	3	2	V		4	
31	2134213037	Videografi	Videografi	3	2	V		4	
32	2134213019	Ilustrasi Aplikatif	Applied Illustration	3	2	V		4	Ilustrasi Dasar
33	2224213039	Wawasan Branding	Introduction to Branding	2		V		5	
34	2134212040	Teori Periklanan	Advertising Theory	2		V		5	
35	2134213041	Motion Graphics	Motion Graphics	3	2	V		5	
36	2134213042	Animasi	Animation	3	2	V		5	
37	2134214043	Environmental Graphic	Environmental Graphic	4	3	V		5	
38	2134214044	Desain Komunikasi Visual I	Visual Communication and Design I	4	3	V		5	
39	2134212023	Bahasa Visual	Visual Language	2		V		5	
40	2134212045	Desain dan Kebudayaan	Design and Culture	2		V		6	
41	2134214046	Design Brand Identity	Design Brand Identity	4	3	V		6	
42	2134214047	Desain Komunikasi Visual II	Visual Communication and Design II	4	3	V		6	DKV I
43	0002213009	KKN	Community Service	3	3	V		7	
44	2134113049	Desain Web	Web Design	3	2		V	6	
45	2134113050	Dasar-dasar Pengajaran Desain	Fundamental of Design Teaching	3			V	6	
46	2134113051	Ilustrasi Buku dan Komik	Illustration for Books and Comics	3	2		V	6	
47	2134113052	Desain Eksibisi	Exhibition Design	3	1		V	6	
48	2224213053	Portofolio	Portfolio and Self Promotion	2	1	V		7	
49	2134213054	Metodologi Penelitian	Research Methodology	3		V		7	
50	2134214055	Desain Komunikasi Visual III	Visual Communication and Design III	4	3	V		7	DKV II
51	0002213010	PKL	Internship	3	2	V		7	
52	2134113057	Desain Kemasan	Packaging Design	3	2		V	7	
53	2134113058	Integrated Marketing	Integrated Marketing	3			V	7	

		Communication	<i>Communication</i>						
54	2134113059	Interaktif media	<i>Interactive Media</i>	3	2		√	7	
55	2134113060	Infografis	<i>Infographic</i>	3	2		√	7	
56	2134213061	Publikasi Karya	<i>Publication of Artworks</i>	3	2	√		8	
57	2134216062	Skripsi	<i>Thesis</i>	6	4	√		8	Metod. Penelit.
JUMLAH SKS YANG TERSEDIA				158					

Keterangan:

K : Jumlah SKS Perkuliahan (SKS Total)

Pr : Jumlah SKS Praktik

W : Matakuliah Wajib

P : Matakuliah Pilihan

Nilai Matakuliah Prasyarat Minimal : D

Jumlah SKS Matakuliah Wajib

: 134 SKS

Jumlah SKS Matakuliah Pilihan

: 24 SKS

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 146 SKS dengan komposisi:

Jumlah SKS Matakuliah Wajib

: 134 SKS

Jumlah SKS Matakuliah Pilihan

: 12 SKS

**DESKRIPSI MATAKULIAH
PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

2134212009 Budaya Rupa Nusantara

Dosen : Drs.Muhajir, M.Si.
Tri Cahyo Kusumandyoko,S.Sn.,M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap keanekaragaman budaya rupa lokal nusantara;
2. Mahasiswa dapat mengkaji dan memanfaatkan keanekaragaman budaya rupa lokal nusantara sebagai dasar penciptaan karya desain komunikasi visual;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab terhadap terhadap pekerjaan secara mandiri maupun kelompok.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk mengkaji dan menjelaskan budaya rupa yang tumbuh dan berkembang di Indonesia yang beragam meliputi teknik, gagasan, corak, keahlian masyarakat, pola hidup, kepercayaan, dan nilai-nilai budaya rupa masyarakat di daerah tertentu, baik peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan masa kini, sebagai dasar berfikir untuk menciptakan karya desain komunikasi visual berbasis budaya lokal.

Referensi

Agus Sachari, Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupa Indonesia, ITB Bandung, 2002.
Dharsono, Budaya Nusantara, Rekayasa Sains, 2007.
Edi Sedyawati, Budaya Indonesia, PT. Rajagrafindo Persada. 2006.
Widagdo, Desain dan Kebudayaan, ITB Bandung, 2005.

2134212010 Pengantar Studi Desain

Dosen : Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd, M.Ds.
M.Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap produk desain serta memiliki kepekaan sosial dan budaya;
2. Mahasiswa mampu mengenal dan menjelaskan teori estetika, teori persepsi visual dan teori retorika visual;
3. Mahasiswa mampu menganalisis relevansi teori-teori yang disampaikan terhadap produk desain.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk mengenal dan menjelaskan teori-teori dasar desain dan pembelajarannya serta pengembangan elemen-elemennya dengan mempertimbangkan etika/peraturan dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode pengajaran konsep dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

William Lidwell, dkk. *Universal Principles of Design*. Rockport. 2010.
Jorge Frascara. *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. Allworth Press. 2004.
Nigel Cross. *Designerly Ways of Knowing*. Springer. 2006.
Catherine McDermott. *Design; The Key Concepts*. Routledge. 2007.
John Heskett. *Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press. 2005
Kenneth L. Smith, dkk (ed.). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge. 2004

2134213012 Rupa Dasar 2 Dimensi

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
Marsudi, S.Pd.,M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menyebutkan unsur-unsur visual dua matra;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain;
3. Mahasiswa mampu menyusun komposisi, dan mengorganisasikan unsur-unsur visual dua matra ke berbagai bahan (material) dan teknik;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan unsur dan prinsip dasar dalam desain serta untuk menguasai keterampilan tentang unsur-unsur visual dua dimensi, variabel penyusunan komposisi, dan prinsip-prinsip

pengorganisasian unsur visual. Penguasaan unsur visual dan komposisinya dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya desain dua dimensi. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode pengajaran konsep, dengan strategi teori dan praktek meliputi; pemberian contoh, latihan, kritik atau apresiasi, serta proyek-proyek kreatif.

Referensi

Wong, Wucius. *Principle of Two Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.1972.
Waller, Louise. *Art Fundamentals Theory And Practice*. Wm.C. Brown Company Publishers.1982.

2134213013

Gambar Bentuk /3 SKS

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan tiga prinsip menggambar seperti; bentuk, kesederhanaan, dan struktur;
2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan teori menggambar seperti; garis,value, tone, negative space, dan perspektif;
3. Mahasiswa mampu menggambar aneka bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori-teori menggambar serta penguasaan keterampilan menggambar. Bahan kajian yang diajarkan meliputi; material yang dibutuhkan untuk menggambar, teori menggambar, framing, menciptakan kontras, negative space, menciptakan bentuk dari bayangan dan cahaya. Pengaplikasian tiga prinsip dalam menggambar, serta pelatihan berbagai teknik menggambar aneka bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung. Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek meliputi; pemberian contoh, latihan, serta kritik atau apresiasi.

Referensi

Layfield, Kathie. *Belajar Menggambar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.1984.
Whoods, Michael. *Drawing Basics an Artist's Guide to Mastering the Medium*. NewYork: Watson Guptill publication. 2000.
Face And Figure, *Sketching And Painting Out of Door*, New York: Pan Book Ltd.

2134213029

Tipografi Dasar

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.
Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang tipografi (terminologi dan struktur huruf);
2. Mahasiswa mampu mengenali jenis-jenis huruf beserta periodisasi kemunculannya;
3. Mahasiswa mampu menguasai keterampilan membuat berbagai tipe dan karakteristik huruf, baik secara manual (hand lettering);
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori tipografi meliputi; terminologi dalam tipografi dan struktur tipografi, serta untuk menguasai keterampilan dalam mengembangkan dan mengatur struktur huruf secara manual (hand lettering). Bahan kajian yang diberikan adalah sejarah perkembangan huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf dan elemen-elemen dasar tipografi.

Referensi

Carter, Rob. *Typographic Design*. New York: VNR Co.1985.
Cavanaugh, Sean. *Digital Type Design Guide*. Indiana: Hayden Books.1995.

2134212016

Sejarah Desain/2 SKS

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan dan menghargai kenaejaragaman sosial dan budaya;
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh dan karakteristik dari suatu gaya desain;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan Desain Komunikasi Visual berdasarkan konteks sejarah dan perkembangannya;
4. Mahasiswa mampu mengenali tokoh-tokoh besar yang berkontribusi dalam desain (komunikasi visual).

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan sejarah desain dunia, khususnya Desain Komunikasi Visual dengan beragam gaya desain dan karakteristiknya seperti; arsitektur, interior, produk, promosi dan generalisasinya. Bahan

kajian yang diberikan adalah sejarah dan perkembangan gaya desain, kaitan antara desain dengan sosial dan teknologi, dekorasi vs form follows function. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design*. Wiley. 2011.
Grace Lees-Maffei, Rebecca Houze. *The Design History Reader*. Bloomsbury Academic. 2010
Ann Ferebee, Jeff Byles. *A History of Design from the Victorian Era to the Present: A Survey of the Modern Style in Architecture, Interior Design, Industrial Design, Graphic Design, and Photography*. W.W. Norton. 2011
Kjetil Fallan. *Design History: Understanding Theory and Method*. Bloomsbury Academic. 2010
Stephen J. Eskilson. *Graphic Design: A New History*. Yale University Press. 2012.

2134212017

Estetika

Dosen : Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.
Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif dan memiliki kepekaan estetis;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan pemikiran estetika mulai dari jaman Yunani, abad pertengahan, renaissance, abad modern, dan post modern;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep Barat dan Timur.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan perkembangan pemikiran estetika mulai dari jaman Yunani, abad pertengahan, renaissance, abad modern, dan post modern. Paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep Barat dan Timur, yang meliputi konsep seni, etika, metafisika, holistika, dan lain lain, dengan strategi pembelajaran berupa diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

AAM. Djelantik. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung. Artline.1999.
Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung ; ITB.2000.
Jane Forsey. *The Aesthetics of Design*. Oxford University Press. 2013.
Mark Foster Gage. *Aesthetic Theory: Essential Texts for Architecture and Design*. W.W. Norton & Company. 2011.

2134212018

Proses Komunikasi

Dosen : Eko Agus Basuki Oemar, Drs., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya serta menghargai pendapat orang lain;
2. Mahasiswa mampu berkomunikasi secara aktif dan menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain;
3. Mahasiswa mampu mengenali dan menjelaskan teori utama dalam komunikasi;
4. Mahasiswa mampu menjelaskan ilmu komunikasi dan kontribusinya terhadap interaksi manusia;
5. Mahasiswa mampu menganalisis fenomena komunikasi dari perspektif yang berbeda.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori-teori utama dan proses dalam komunikasi. Bahan kajian yang diberikan adalah prinsip-prinsip komunikasi, hambatan, serta fungsi komunikasi terutama dalam konteks DKV. Mengulas bahasa verbal sebagai awal komunikasi dan perkembangan bahasa tulisan. Juga mempelajari bahasa non verbal seperti gestur dan proksemik, dengan strategi pembelajaran berupa diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Mulyana, D. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.2001.
Littlejohn, S. *Theories of Human Communication*. California: Belmont.1996.
Schramm. W. *How Communication Works*. New York: Random House.1976.

2134213020

Rupa Dasar 3 Dimensi

Dosen : Marsudi, S.Pd. M.Pd.
Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.S

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan unsur-unsur visual tiga matra;
2. Mahasiswa mampu menyusun komposisi, dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual tiga matra dari berbagai bahan (material) dan teknik;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan unsur-unsur visual tiga dimensi, variabel penyusunan komposisi, dan untuk menguasai keterampilan pengorganisasian unsur visual. Titik berat diberikan kepada analisis hubungan bentuk (2D) dan ruang (3D). Penguasaan unsur visual dan komposisinya dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya desain tiga dimensi, dengan strategi pembelajaran berupa teori dan praktek.

Referensi

Wong, Wucius. *Principle of Three Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company. 1972.
Maser, Manfred. *Basic Principle of Design*. Wm.C. Brown Company Publishers. 1980.

2134213021

Sketsa Desain

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membaca brief dan memberikan solusi;
2. Mahasiswa mampu menguasai keterampilan menggambar sketsa (manual maupun digital) secara sistematis dan komunikatif;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan membuat sketsa (manual maupun digital) khususnya membuat *thumbnails*, *rough layout*, dan *thigh tissue* untuk mendukung metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual. Bahan kajian yang diberikan adalah; pengetahuan media untuk membuat sketsa hingga ke proyek desain. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan direct instruction melalui strategi teori dan praktek.

Referensi

James Leake, Jacob Borgerson. *Engineering Design Graphics: Sketching, Modeling, and Visualization*. Wiley. 2008.
Mark Baskinger, William Bardel. *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design*. Watson-Guption. 2013.
Roselien Steur, Koos Eissen. *Sketching: The Basics*. BIS Publishers. 2011.
Rankin, David. *Fast Sketching Techniques*. North Lights Book. 2000.

2134213030

Tipografi Aplikatif

Prasyarat : Tipografi Dasar.

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.
Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori huruf sebagai medium sekaligus pesan;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk mengeksplorasi huruf (baik secara manual dan digital, menggunakan software) ke dalam berbagai media (cetak dan monitor);
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab;

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori tipografi sebagai medium sekaligus pesan (medium is the message), serta untuk menguasai keterampilan dalam eksplorasi huruf. Eksplorasi huruf sebagai komunikasi yang simbolik (secara manual dan digital) serta relasinya dengan media cetak seperti brosur, poster, dan media dua dimensional lainnya. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Carter, Rob. *Typographic Design*. New York: VNR Co. 1985.
Cavanaugh, Sean. *Digital Type Design Guide*. Indiana: Hayden Books. 1995.

2104202026

Tinjauan Desain

Dosen : M. Arifudin Islami, S.Sn, M.Sn.
Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya serta apresiatif terhadap karya-karya desain;
2. Mahasiswa mampu mengapresiasi konsep karya-karya desain dari berbagai perspektif;
3. Mahasiswa mampu mendeskripsikan factor-faktor yang melatarbelakangi munculnya karya desain tersebut.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan konsep desain melalui analisis berbagai karya desain sejak era prasejarah, Yunani, Romawi, renaissance, revolusi industri, dan abad informasi, dalam bingkai estetika Barat dan Timur. Analisis karya ditinjau dari segi filosofi, sosial budaya, politik, dan ekonomi, serta peranan desain untuk

mengatasi masalah kehidupan manusia. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Sachari, Agus. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.1986.
Arief Adityawan & Tim Litbang Concept. *Tinjauan Desain Grafis*. Concept Media. 2010.
Graphic Design Referenced. Bryony Gomez & Armin Vit. Rockport Publishers Inc. 2009.
Graphic Style; *From Victorian Era to New Century*. Steven Heller & Seymour Chwast. Abrams. 2011.

2134212025

Persepsi Visual

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, ST.,M.Pd.
Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya serta apresiatif terhadap karya-karya desain;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tentang persepsi visual manusia yang relevan dengan karya desain;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan aspek utama dari persepsi visual manusia dan hubungannya dalam desain, terutama untuk merancang karya visual yang efektif dan efisien;
4. Mahasiswa mampu menjelaskankeragaman persepsi visual manusia, faktor yang mempengaruhi persepsi, serta tanggapan atau persepsi manusia terhadap unsur visual;

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan keragaman persepsi visual manusia terhadap suatu fenomena, faktor yang berpengaruh terhadap persepsi, serta tanggapan psikologis terhadap warna dan unsur visual lain dalam tinjauan fungsi dan penerapannya. Bahan kajian yang diberikan adalah; visual environments and optics; lightness, brightness, contrast and constancy; color; attention; object perception; space perception. Perkuliahan disampaikan dengan metode pengajaran konsep, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Craw & Craw. *An Outline of General Psychology*. Little Adam & Co. 1980.
Nicholas Wade, Mike Swanston. *Visual Perception: An Introduction*. Psychology Press. 2012.
Nashbahry C. *Psikologi Persepsi Dalam Dkv*. Uni Press Padang.2010.
Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Pt. Remaja Rosdakarya Bandung.2008.

2134213026

Fotografi Dasar

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang peralatan fotografi, teori cahaya, komposisi letak, dan komposisi warna;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk menciptakan karya-karya fotografi sesuai standar;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskanteori dasar fotografi seperti; penguasaan peralatan (kamera, lensa, tripod, flash), teori tentang cahaya, komposisi letak, dan komposisi warna. Penguasaan keterampilan dasar fotografi untuk menghasilkan karya-karya fotografi yang baik. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

JEIDA, *Design rule for Camera File system*, Japan Electronic Industry Development Association. 1998.
Tim Vitale, *Digital Image File Formats and their Storage — TIFF, JPEG & JPEG2000*, Emeryville, CA. 2010.
Stephen Dantzig, *Portrait Lighting for Digital Photographers*, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.2010.
Sandy Puc', *Children's Portrait Photography*, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.2008.
Don Marr, *Beginner's Guide to Photographic Lighting*, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.2004.
Bill Hurter, *Group Portrait Photographer's Handbook*, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.2005.

2134213027

Komputer Grafis

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan karakteristik antara antara software CorelDraw dan, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan warna cahaya (RGB) dan pigmen (CMYK, Pantone);
3. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang berbagai karya Desain Komunikasi Visual menggunakan perangkat lunak tersebut;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor serta untuk menguasai keterampilan operasional untuk merancang berbagai karya Desain Komunikasi Visual dengan medium monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface). Bahan kajian yang disampaikan adalah mode warna cahaya dan pigmen, karakteristik software vektor dan bitmap, serta teknik-teknik dalam menggunakan tools (how to). Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek tutorial.

Referensi

Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Graphic Design*, Informatika: Bandung.
Bouton, Gary David. 1999. *Inside Adobe Photoshop*, USA: New Reader Publishing.
Rustan, S. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

2134213028

Digital Imaging

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menguasai keterampilan untuk merancang citra visual menggunakan Photoshop dan Illustrator;
2. Mahasiswa mampu mengembangkan metode perancangan untuk berbagai proyek kreatif;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan memproduksi citra visual menggunakan perangkat lunak (Photoshop dan Illustrator). Bahan kajian yang disampaikan berupa tutorial (how to) teknik-teknik memanipulasi foto menggunakan Photoshop, digital coloring menggunakan Photoshop dan Illustrator, image creation, image compositing (collage, montage). Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek tutorial.

Referensi

Hendratman, Hendi. *Tips n Trix Graphic Design*, Informatika: Bandung.2008.
Kumala, Budi. *Macromedia FreeHand MX*, Elex Media Komputindo: Jakarta.2005.
Bouton, Gary David. *Inside Adobe Photoshop*, USA: New Reader Publishing.1999.
Mc Kenna, Martin. *Digital Fantasy Painting Workshop*. ILEX, Cambrigade, England.2004.

2134213011

Ilustrasi Dasar

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskanteori dasar dalam ilustrasi seperti membaca brief, metafora, dan bahasa visual;
2. Mahasiswa mampu merancang ilustrasi fantasi adegan keseharian secara mandiri;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dasar-dasar ilustrasi, khususnya mengenai adegan keseharian dengan menggunakan berbagai teknik dasar ilustrasi. Latihan yang akan diberikan kepada mahasiswa adalah mengenai pembuatan ilustrasi hitam putih dengan berbagai teknik dasar menggambar ilustrasi. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Doerjanto, Dody. *Paket Belajar Menggambar Ilustrasi*. Surabaya: PSRK FPBS IKIP Surabaya.1992.
Lamb, Lynton. *Drawing for Illustration*, London: University Press.1990.
Wiedemann, Julius. *Illustration Now! Volume 3*, TASCHEN America.2009.

0002212008

Kewirausahaan

Dosen :M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Mahasiswa memiliki keterampilan untuk mengembangkan usaha/bisnis kreatif Mahasiswa mampu membuat dan menjalankan rencana bisnis secara mandiri.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi tentang pemahaman bisnis kreatif baru, bagaimana membuat dan menjalankan bisnis secara mandiri. Panduan keterampilan untuk mengembangkan bisnis kreatif yang menarik bagi desainer grafis. Kuliah ini dirancang untuk membantu mahasiswa calon desainer grafis memperoleh pengetahuan dan keterampilan penting untuk mengembangkan visi dan misi usaha. Topik materi yang dibahas meliputi: wirausaha memulai sebuah bisnis, dana dan sponsor, membangun jaringan, promosi diri, masalah legalitas hukum, taktik negosiasi dan kontrak, catatan, pajak dan pembukuan dasar, selain itu juga membahas bisnis online melalui internet, inovasi dan tren masa depan, dengan strategi teori dan praktek pembuatan rencana bisnis.

Referensi

Alison Branagan. *The Essential Guide to Business for Artists and Designers*. A&C Black Publishers. 2011.
Fran Cox (Ed.). *The Artist's Handbook: A Guide to the Business of the Arts*. Africa Centre. 2008.
Mark Casson, Bernard Yeung, Anuradha Basu, Nigel Wadeson. *The Oxford Handbook of Entrepreneurship*. Oxford University Press. 2008.
Tim, 2000, *Kewirausahaan*, UNESA: Surabaya

2134212032

Metode Penciptaan Desain

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
M. Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa bertindak sistematis dan bertanggungjawab atas pekerjaannya;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan metode dalam perancangan karya desain;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan dan memilih metode yang terbaik sesuai permasalahan desain komunikasi visual yang dihadapi;
4. Mahasiswa mampu menjelaskan permasalahan desain yang dihadapi dan memberikan solusi terbaik.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain. Bahan kajian yang disampaikan adalah proses berpikir desainer, cara berpikir kreatif dan beberapa metode penciptaan desain dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

John C. Jones. *Design Methods*. Wiley. 1992.
John Bowers. *Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application*. John Wiley & Sons. 2011.
Albert C. Smith & Kendra Schank S. *Developing Your Design Process*. Routledge. 2015.
Hugh Dubberly. *How do You Design?; A Compendium of Models*. Dubberly Design Office. 2004.
Vijay Kumar. *101 Design Methods; A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. John Wiley & Sons. 2013.
Bruce Hanington & Bella Martin. *Universal Methods of Design: 100 ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport. 2012.
Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips. *Graphic Design Thinking*. Princeton Press. 2011
Eric Karjaluoto. *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. New Riders. 2013

2134213033

Teknologi Cetak

Dosen : Marsudi, S.Pd. M.Pd.
M. Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan prosedur dan sistem kerja dalam percetakan;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan proses mulai pra hingga pasca produksi khususnya pada media cetak.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teknologi, prosedur, dan sistem kerja percetakan (*offset*) mulai dari pra hingga pasca produksi. Disampaikan juga perkembangan termutakhir teknologi cetak *offset*, cetak saring serta pengenalan berbagai karakteristik material untuk cetak seperti kertas fancy, art paper, kain, kanvas, dan sebagainya. Pemahaman terhadap perkembangan teknologi percetakan dan dinamikanya dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Georg Schedeer. *Perihal Cetak Mencetak*. Kanisius. 1990.
Chen Design Associates. *One Colour Graphics*. Rockport Publisher. 2002.
Anne Dameria. *Basic Printing*. Link & Matchgraphics. 2008.

2134212034

Manajemen Desain

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
M. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa bertindak sistematis dan bertanggungjawab atas pekerjaannya;

2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengelola aset kerja;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar manajemen.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan sistem kerja dan pengelolaan aset kerja dalam dunia kerja Desain Komunikasi Visual seperti: pengenalan dasar-dasar manajemen, pengembangan diri/motivasi diri, pengenalan profesi dan sistem kerja Desain Komunikasi Visual hingga melatih kepekaan dinamika komunikasi pasar. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi.

Referensi

Prasetyowibowo, Bagas. *Manajemen Desain*. Delapan Sepuluh, Bandung.2002.
 M. Manullang. *Dasar-Dasar Manajemen*. Gajah Mada University Press.2009.
 W.L. Ronald. *Prosedur Periklanan*. Indeks.2009.
 Wibowo. *Manajemen perubahan*. Rajawali Pers.2007.
 DeLee. *Magic of CreativePreneur*. ABNG.2012.
 Martokoesoemo. H. Prianto. *Success Driven Professionals*. Gramedia Pustaka Utama.2009.
 Watanabe. Ken. *Problem Solving*. Publishing One.2009.
 Klaus. Peggy. *Soft Skills*. Libri.2012.

2134213035

Fotografi Aplikatif

Prasyarat : Fotografi Dasar

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.
 Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membaca brief dan mewujudkannya ke dalam karya fotografi sesuai standar industri;
2. Mahasiswa mampu mengeksplorasi keterampilan bidang fotografi, khususnya foto produk;
3. Mahasiswa mampu mengembangkan portfolio karya fotografi;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan fotografi digital dengan konsep tertentu seperti foto esai, foto jurnalistik, foto arsitektur, foto komersial, dan foto model/salon. Perkuliahan disampaikan dengan pendekatan direct instruction melalui strategi praktek, apresiasi, dan evaluasi.

Referensi

Tulleken, Van Kit. *The Techniques of Photography*. Nederland: Time Life Books.1980.
 Lynch, David. *The Focal Guide to Better Pictures*. London: Focal Press.1981.

2134213036

Desktop Publishing

Dosen: Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.
 M. Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskanteori layout, manipulasi fonts, dan efek grafis;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang berbagai publikasi pada media cetak menggunakan Adobe InDesign;
3. Mahasiswa mampu mengenali ukuran kertas dan jenis-jenis font sesuai karakteristiknya;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori publikasi serta untuk menguasai keterampilan merancang menggunakan perangkat lunak (InDesign). Bahan kajian yang diberikan adalah teori layout, penerbitan pada media cetak seperti media massa, majalah, dan coffee table book. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Rustan, S. *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT. Gramedia Pustaka Utama.2008.
 Aris Sherin, Irina Lee, Poppy Evans. *The Graphic Design Reference & Specification Book*. Rockport. 2013
 Gavin Ambrose. *Basic Design Layout*. Swiss: AVA Book.2011.
 Gusti Setya. *Page Design Using Adobe InDesign*. Informatika. 2008.
 David Dabner. *Design and Layout Understanding and Using Graphics*. Pageone.2003.
 Sean Adams, dkk. *Graphics Design Rules*. Frances Lincoln Limited.2012.

2134213037 Videografi

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.
 Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu untuk menjelaskan teori videografi;
2. Mahasiswa mampu menyusun skenario;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan proses pembuatan video untuk sebuah acara TV, program video dan film;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori tentang videografi dan untuk menguasai keterampilan dalam pembuatan karya audio visual (program video, TV dan Film). Bahan kajian yang diberikan adalah menyusun skenario kerja serta pengenalan peralatan videografi. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktik.

Referensi

Tabrani, Primadi [dkk], *Diktat Kuliah Audio Visual 1 & 2*, ITB, Bandung.
 Arijon, Daniel; *Grammar of the Film Language*; Focal Press.; New York; 1976.
 Davis, Desmond; *The Grammar of Television Production*; Barril & Jenkins; London; 1978.
 Millerson, Gerald; *Effective TV Production*; Ford Press; New York; 1976.
 Utz, Peter; *Create Excellent Video*; Practice Hall; London; 1990.
 Tabrani, Primadi [dkk]; *Penataran Skrip Multimedia*, Buku petunjuk peserta; DKV-ITB & STSI Surakarta; 1999.
 Sutisno, *Skenario TV & Video*; Grasindo; Jakarta; 1993

2134213019

Ilustrasi Aplikatif

Prasyarat : Ilustrasi Dasar

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mengembangkan metode perancangan ilustrasi untuk kebutuhan editorial (surat kabar), sekuensial (komik), dan souvenir (t-shirt);
2. Mahasiswa menguasai keterampilan menggambar ilustrasi dalam berbagai genre;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan menggambar ilustrasi dalam berbagai genre, fungsi dan media. Bahan kajian yang diberikan adalah craftsmanship, clarity, serta pengorganisasian elemen-elemen. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode direct instruction, dengan strategi teori dan praktek meliputi: pemberian contoh, latihan, kritik atau apresiasi, serta proyek-proyek kreatif.

Referensi

Dalley, Terence. 1983. *Illustration and Design: Techniques and Materials*. Jersey: Chartwell Books, Inc.
 Simpson, Ian. *The New Guide to Illustration*. New Jersey: Chartwell Books, Inc. 1990.
 3dtotal Publishing. *Sketching from the Imagination: Fantasy*. 2014.

2224213039

Wawasan Branding

Dosen : M. Arifudin Islami, S.Sn., M.Sn.
 Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori branding;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya branding dan isu strategis, proses membangun branding, serta memahami mengapa merek perlu dipertahankan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori branding dalam pengembangan merek baru atau pun re-branding untuk merek produk (barang dan jasa) dan brand untuk korporat. Bahan kajian yang diberikan mulai dari bagaimana melakukan brand audit, membangun identitas (brand building), mengkomunikasikan brand (brand communication), dan mengaktifkan merek (brand activation). Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Matthew Healey. *What is Branding?* RotoVision. 2010
 Kevin Budelmann, Yang Kim, Curt Wozniak. *Essential Elements for Brand Identity: 100 Principles for Designing Logos and Building Brands*. Rockport. 2013
 Marty Neumeier. *The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design*. New Riders. 2005
 Thomas Lockwood. *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Allworth Press. 2009.

2134212040

Teori Periklanan

Dosen : Drs. Eko A.B. Oemar, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya-karya periklanan;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori-teori periklanan;
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dinamika agensi periklanan dari proses kompromisdengan klien, analisis pasar, produksi iklan hingga strategi pemasarannya.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori periklanan seperti; regulasi dalam periklanan, analisis situasi, analisis SWOT, target sasaran, budgeting, dan pemilihan media. Pemahaman terhadap teori dan dasar-dasar ilmu periklanan dan dinamika perkembangan iklan cetak maupun digital dari agensi periklanan *Below The Line* dan *Above The Line* yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Santosa. Sigit. *Creative Advertising*. Elex Media Komputindo.2009.
Palupi, Hastono D. *Advertising that Sells*. Gramedia Pustaka Utama.2006.

2134213041

Motion Graphic

Dosen : Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.
M. Widyandani, S.Pd., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menyusun storyboard;
2. Mahasiswa mampu menguasai keterampilan untuk merancang gambar bergerak menggunakan After Effects, Motion, dan Flash;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan merancang motion graphic seperti; moving type dan bumper menggunakan After Effects, Motion, dan Flash. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instructiondengan strategi latihan praktek, apresiasi, dan evaluasi.

Referensi

Steve, C. *Motion Graphic*. USA: Rockport.2001.
Douglas, M. *Television Graphic: From Pencil to Pixel*. London: Trefoil1987.

2134213042

Animasi

Dosen : M. Widyandani, S.Pd., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menyusun storyboard;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam pembuatan animasi 2 dimensi secara manual menggunakan Adobe Flash;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab;

Deskripsi Matakuliah;

Matakuliah untuk menguasai keterampilan produksi film animasi 2 D. Bahan kajian yang diberikan adalah teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi 2 dimensi lewat komputer, modeling, material, keyframe, suara, dan frame editing. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi 2 dimensi terutama Adobe Flash, dengan strategi teori dan praktek

Referensi

Agung Gregorius, *Belajar Sendiri Macromedia Dreamweaver 3*, Jakarta; PT Elex Media Komputindo.2001.
Andi Suciadi, Andreas, *Membuat Animasi dengan Corel R.A. V.E.*, Jakarta; PT. Elex Media Komputindo.2001.
Mortier Shamms, *Flash Weekend Crash Course*, Jakarta; PT. Elex Media Komputindo. 2002.
Wijaya, Didik, *Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script*, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.2002.

2134214043

Environmental Graphic

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori-teori Environmental Graphic;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang signage, wayfinding system, exhibition design, information design, pictogram juga placemaking;
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan yang kemudian dapat diaplikasikan kedalam bentuk-bentuk komunikasi informasi visual dari elemen-elemen Desain Komunikasi Visual secara imajinatif, kreatif, komunikatif dan efektif di beberapa lokasi atau areal tertentu secara efektif;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori dan untuk menguasai keterampilan dalam merancang Environmental Graphic. Pemahaman bentuk grafik yang ada di lingkungan dan dapat diakses publik, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornament grafik pada sebuah benda, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Ruang lingkup EG (Environmental Graphic) mencakup signage, wayfinding system, exhibition design, information design, pictogram juga placemaking. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

David Dabner. Design And Layout Understanding And Using Graphics. Pageone.
Disply & Exhibit Handbook, 1967. Reinhold Publishing Corporation.2003.
Jason Lankow. Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Pt. Gramedia Pustaka Utama.2014.
Chen Design Associates. One Colour Grpahics. Rockport Publisher.2002.
Timothy Samara. Design Elements Graphic Style Manual. Pageone.2007.

2134214047

Desain Komunikasi Visual I

Dosen : Nova Kristiana S.Sn.,M.Sn
Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep dasar tentang media komunikasi;
2. Mahasiswa mampu menganalisis data lapangan, merancang konsep komunikasi dengan media dan strategi yang paling sesuai.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori tentang media dan untuk menguasai keterampilan dalam merancang media promosi. Pemahaman konsep-konsep dasar media dan desain sistemik. Melalui matakuliah ini pula mahasiswa diarahkan untuk mampu merancang desain dengan sistematika yang benar dan mampu membuat dan atau merealisasikan karya melalui media visual, media audio, media audio visual, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Yudha Ardhi. *Merancang Media Promosi Unik Dan Menarik*. Bintang Taka Publisher.2013.
Pujianto. *Iklan Layanan Masyarakat*. Cv. Andi Offset.2013.

2134212023

Bahasa Visual

Dosen : Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.
Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori ikonografi, indexical, dan sign system;
3. Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa visual sebagai bahasa universal yang lebih komunikatif dibandingkan bahasa verbal.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori bahasa visual seperti; ikonografi, indexical, dan sign system. Fokus perkuliahan pada pemaknaan terhadap karya-karya yang dominan menggunakan bahasa visual sebagai pesan, bukan kuliah praktik untuk merancang ikon, indeks, ataupun sign system. Bahan kajian yang diberikan adalah membahas perbedaan dan persamaan antara bahasa verbal dan visualserta kemungkinan kombinasinya. Disampaikan dengan model pembelajaran pengajaran konsep, melalui diskusi, pemberian contoh, apresiasi karya dan penelusuran pustaka.

Referensi

Arijon, Daniel. *The Grammar of Visual Language*, Focal Press, London. 1976.
Primadi, *Bahasa Rupa*, Penerbit ITB, Bandung.2006,
Masri, Andry. *Strategi Visual*. Jalasutra.2010.
Malamed, Connie. *Visual Language for Designers*. Quayside Publishing Group.2011.

2134212045

Desain dan Kebudayaan

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.
Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kepekaan social dan budaya serta menunjukkan sikap apresiatif dan menghargai desain sebagai produk dari kebudayaan;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan keragaman desain dari berbagai kebudayaan;
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi fenomena desain yang muncul berdasarkan teori-teori kebudayaan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan relasi antara desain dan budaya. Pemahaman tentang desain sebagai suatu produk dari kebudayaan serta pengaruhnya pada masyarakat dunia ditinjau dari aspek kebudayaan, sosial, teknologi, dan ekonomi. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi.

Referensi

Widagdo. *Desain Dan Kebudayaan*. Itb Bandung.2005.
Dharsono. *Budaya Nusantara*. Rekayasa Sains.2007.
Sachari, A. *Budaya Visual Indonesia*. Pt. Gelora Aksara Pratama.2007.
Thwaites, T. *Introducing Cultural And Media Studies*. Jalasutra.2009.

2134214046 Design Brand Identity

Dosen : M. Arifudin Islami, M.Sn.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep dalam brand identity;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan nilai-nilai suatu merek;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang brand identity yang representatif.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan dan menguasai keterampilan dalam merancang brand identity. Penekanan diberikan kepada bentuk-bentuk komunikasi visual yang mampu merepresentasikan nilai-nilai dan atau identitas perusahaan yang meliputi corporate image dan corporate culture. Dalam hal ini ruang lingkungannya adalah Corporate Design (logo, seragam, warna perusahaan dll), Corporate Communication (iklan, public relations, informasi, dll), Corporate Behaviour (nilai-nilai internal, norma, dll). Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

David E. Carter. *Global Corporate Identity 2*. Harper Design.2005.
Alina Wheeler. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. John Wiley & Sons. 2012.

2134214047 Desain Komunikasi Visual II

Prasyarat : Lulus DKV I.

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang identitas baru maupun re-branding pribadi/perusahaan/lokasi;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk analisis data, visualisasi, aplikasi hingga mempublikasi karya.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dalam merancang identitas pribadi/perusahaan/ lokasi dengan mempertimbangkan sistematika perancangan identitas visual, identitas verbal, aplikasi media hingga publikasi. Identitas pribadi/perusahaan /lokasi dalam hal ini dibangun melalui corporate image dan corporate culture. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Andry Masri. *Strategi Visual*. Jalasutra.2010.
Trout, J. *Big Brands, Big Trouble*. John Willey & Sons. Inc.2001.
Heller, S. *101 Ideas That Changed Graphics Design*. Laurence King Publishing.2012.

2134113049 Desain Web

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang desain antar muka suatu website;
2. Mahasiswa menguasai perangkat lunak sebagai media untuk membuat desain web;

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dalam merancang Desain Web serta aplikasinya. Penekanan kuliah pada perancangan desain antar muka (interface) web untuk berbagai tujuan penerapan. Perkuliahan tidak mengulas bahasa pemrograman. Perkuliahan disampaikan dengan pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Agung Gregorius, *Belajar Sendiri Macromedia Dreamweaver 3*, Jakarta; PT. Elex Media Computindo. 2001,
Wijaya, Didik, *Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script*, Jakarta ;
PT Elex Media Computindo. 2000,

2134113050

Dasar-dasar Pengajaran Desain

Dosen : Drs. Martadi, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori pedagogi yang berkaitan dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan strategi, desain dan pengembangan materi pembelajaran dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan teori pedagogi yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, desain pembelajaran dan pengembangan dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Marno dan Idris. *Strategi Dan Metode Pengajaran*. Ar-Ruzz Media.2008.
Savitri Ramadhani. *The Art of Positive Communicating*. Bookmark.2008.
Moeljadi Pranata. *Teori Multimedia Instruksional*. Universitas Negeri Malang.2010.

2134113051

Ilustrasi Buku dan Komik

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, mengumpulkan tugas-tugas perkuliahan dengan tepat waktu dan mengutamakan keorisinalan karya;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk membuat visual bercerita, narasi, karakter, storyboard, teknis layout, tipografi dalam buku cerita anak dan komik;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk membuat ilustrasi dengan berbagai genre.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dalam merancang ilustrasi dengan mempertimbangkan cerita, karakter, storyboard, teknis layout, tipografi dalam buku cerita anak dan komik. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Alan, *Children's Books covers*, Powers, Bang, Molly, 2000, *Picture This: How Pictures Work*, Boston, MA: Seastar Books. 2003,
Bunanta, Murti, *Cerita Rakyat Indonesia, Kelompok Pecinta Buku Anak*. 2000,
Cummins, Julie, *Reading Young Children's Visual Texts*, Arizpe & Styles. 2003,
Eccleshare, Julia, *1001 children's books*, Universe/Rizzoli International. 2009,
Harthan, John. *The History of the Illustrated Book, The Western Tradition*, Thames and Hudson Ltd. London. 1997,
Lanes, Selma G. *The Art of Maurice Sendak*. New York: Abrams.1980.

2134113052

Desain Eksibisi

Dosen: M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Mampu memahami teori dan praktik desain eksibisi secara kritis, analitis dan logis dengan segala aspeknya, meliputi metode, proses, dan penerapannya pada desain eksibisi baik untuk di dalam ruangan (indoor) atau di luar ruangan (outdoor).

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menyiapkan pameran yang diawali dengan konten, konsep, data-data, eksekusi karya meliputi: desain Grafis, teknik audio visual, media cetak, media elektronik/digital dan material, dengan menerapkan strategi kajian teori, diskusi, studi lapangan, dan praktik.

Referensi

Hughes, Philips. *Exhibition Design*.1982.
Display & Exhibit Handbook. Reinhold Publishing Corporation.1967.
Bogle, Elizabeth. *Museum Exhibition Planning & Design*.
Polly, Meckenna. *Creating Exhibition*.2013.
Lorenc, Jan. *What is Exhibition Design?* RotoVision.

2224213053 Portofolio

Dosen: Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki sikap disiplin, tanggungjawab, dan cermat;
2. Mahasiswa menguasai dan memahami kaidah serta prinsip-prinsip pembuatan portofolio;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang dan mengorganisasikan hasil karya;
4. Desain Komunikasi Visual ke dalam berbagai media cetak dan digital secara representatif;
5. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk melihat potensi dan evaluasi diri.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk mengaji konsep untuk membuat portofolio, yaitu pilihan contoh karya/tugas yang dikemas untuk keperluan presentasi untuk memasuki kerja praktek maupun bekerja. Melalui kuliah ini diberikan materi mengenai bagaimana mendokumentasikan dan memilih karya yang pantas untuk dijadikan portofolio dan mampu mempresentasikan diri maupun karyanya dalam berbagai format yang efektif dan unik sesuai dengan kemampuan dan kekuatan dirinya. Kuliah ini juga memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai promosi diri sehingga mampu berkomunikasi dengan target audience-nya. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Welsh, C. Design: Portfolio: Self promotion at its best. Rockport. 2013.
Taylor, F. How to Create a Portfolio and Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators. Laurence King. 2013.
Eisenman, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work. Rockport. 2008.

2134213054 Metodologi Penelitian

Dosen : Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu berpikir dan bertindak sistematis, mandiri, beretika dan bertanggungjawab atas pekerjaannya;
2. Mahasiswa mampu menguasai dan menjelaskan landasan teoritis tentang desain melalui perkuliahan Metodologi Penelitian;
3. Mahasiswa mampu membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Komunikasi Visual;
4. Mahasiswa mampu menjawab permasalahan desain dengan memberikan solusi, sambil merekam proses pemecahan masalahnya (design log), mengembangkan konsep dan eksplorasi ide sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan Desain Komunikasi Visual.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan metode dalam merancang karya Desain Komunikasi Visual dengan berbasis penelitian dengan strategi teori dan praktek. Perkuliahan disampaikan dengan teori dan diskusi.

Referensi

Creswell, J. W. Research Design, Qualitative & Quantitative Approaches. Thousand Oaks: Sage Publication. 1994.
Mulyana, D. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004.
Sarwono, J. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Penerbit Andi. 2007.

2134214055 Desain Komunikasi Visual III

Prasyarat : Lulus DKV II

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki rasa tanggungjawab serta kedisiplinan dalam melaksanakan tugasnya;
2. Mahasiswa memiliki pemikiran kritis, logis, dan sistematis serta mampu menjelaskan teori promosi periklanan melalui Matakuliah Desain Komunikasi Visual III;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam menerapkan berbagai strategi pemasaran;
4. Mahasiswa mampu membuat strategi-strategi yang efektif untuk mempromosikan sebuah produk melalui perancangan media kampanye, periklanan, dan promosi yang efektif.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan dan menguasai keterampilan dalam campaign program/advertising/promotion, yang intinya untuk memperkenalkan atau menginformasikan suatu produk/jasa kepada konsumen. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Denis Mcquail. *Teori Komunikasi Massa*. Erlangga. 1987.
Jack Trout. *Pemasaran Dalam Era Kompetisi*. Pt.Gramedia Pustaka Utama. 2010.

Terence A. Shimp. *Periklanan Promosi*. Erlangga.2000.
Freddy Rangkuti. *Strategi Promosi Yang Kreatif*. Pt.Gramedia Pustaka Utama.2009.

Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mempraktikkan secara langsung ilmu Desain Komunikasi Visual di tempat magang sesuai bidang keahlian dan profesinya;
2. Mahasiswa mampu membuat laporan dengan mempelajari sistem kerja dari tempat mereka magang;
3. Mahasiswa mampu bekerja secara tim untuk menyelesaikan pekerjaan Desain Komunikasi Visual;
4. Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai masyarakat pekerja nyata.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini memberikan pengalaman lapangan sesuai profesi di bidang Desain Komunikasi Visual, yang diawali dengan survey, pendaftaran, pembekalan, terjun ke lokasi magang, supervisi, pembimbingan, yang diakhiri dengan pembuatan Laporan Kerja Praktek Lapangan dan Seminar hasil PKL.

Referensi

Pedoman PKL Desain Komunikasi Visual 2018.

2134113057

Desain Kemasan

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki rasa tanggungjawab, disiplin, mampu menghargai karya orang lain serta memahai etika dalam desain;
2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami konsep-konsep teoritis dalam membuat sebuah kemasan yang efektif, efisien, serta berdaya guna;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam merancang desain kemasan serta mengembangkannya dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, isu-isu lingkungan dan isu-isu global.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menjelaskan dan menguasai keterampilan dalam merancang kemasan dan mengembangkannya dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, isu-isu lingkungan dan isu-isu global. Bahan kajian yang disampaikan adalah penguasaan merancang pola lipat, potong, layout warna, teks, grafis/gambar pada kemasan, membuat dummy (bentuk/ukuran asli 100%). Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Giles Calver. *What is Packaging Design?*. RotoVision. 2003
Klimchuck, M. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga.2006.
Julianti, S. *The Art of Packaging*. Jakarta: Gramedia.2014.

2134113058

Integrated Marketing Communication

Dosen : M. Arifuddin Islami, S.Sn., M.Sn.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami prinsip serta teknik dalam komunikasi pemasaran (Integrated Marketing Communication);
2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan prinsip dasar komunikasi pemasaran yang strategis dan efektif dalam mempromosikan produk dari sebuah perusahaan.

Deskripsi

Matakuliah untuk menjelaskan teori-teori dalam bidang pemasaran. Bahan kajian yang diberikan adalah IMC, marketing mix, pemahaman produk, merancang konsep komunikasi masa, eksekusi karya dan strategi pemasaran sekaligus mengevaluasi hasil pemasaran. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi.

Referensi

Phil Astrid S. Susanto. *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek*. Binacipta.1988.
J.B. Sumarlin. *Breakthrough Thinking*. Elex Media Komputindo.2009.
Onong Uchjana Effendy. *Komunikasi Teori Dan Praktek*. Pt.Remaja Rosdakarya Bandung.2004.
Burhan Bungin. *Sosiologi Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.2008.

2134113059

Interaktif Media

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
M. Widyana Ardani, S.Pd., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki dan menguasai pengetahuan seputar media interaktif secara umum;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam menciptakan karya yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video melalui proses perancangan yang jelas dan terstruktur;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dalam menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video menggunakan perangkat lunak berbasis HTML, Javascript, dll. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Monaco, James. *Cara Menghayati Sebuah Film*. Yayasan Citra. 1984.
Adjie, Seno. *Flash Professional*. Dian Rakyat. 2006.
Effendy, Heru. *Mari Membuat Film Panduan Dan Pustaka Konfiden*. 2002.
Wahana Komputer. *Teknik Pembuatan Animasi Untuk Banner & Web*. Andi Yogyakarta. 2004.
Vega, Wendy. *The Making of Animation: Homeland*. Megindo. 2004.

134113060

Infografis

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menguasai teori dan konsep-konsep dasar serta lanjutan dari tahapan pembuatan sebuah infografis;
2. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam mengumpulkan, memilah, dan mengolah data untuk dirancang dan disajikan ulang ke dalam bentuk karya grafis yang sistematis, komunikatif, relevan dan memenuhi kaidah estetis;
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah untuk menguasai keterampilan dalam mengolah data verbal menjadi karya visual yang sistematis dengan pendekatan estetis. Bahan kajian yang diberikan adalah: pengelolaan data, dokumen yang terkait dengan berita aktual dan sejarah, pemilihan dan pengelolaan media digital maupun cetak, layout gambar, teks, garis info/penghubung, panel, background sesuai dengan kaidah-kaidah dalam Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Randy Krum. *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Wiley. 2013
Isabel Meirelles. *Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations*. Rockport. 2013
Sandra Rendgen. *Information Graphics*. Taschen. 2012
Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Wiley. 2012

2134213061

Publikasi Karya

Dosen : M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
M. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu melakukan pekerjaan secara teamwork, memiliki manajemen berkarya dan berpameran yang baik;
2. Mahasiswa mampu memahami sekaligus mempelajari proses mempersiapkan hingga menyajikan karya Desain Komunikasi Visual secara baik dan efektif;
3. Mahasiswa mampu berfikir kreatif dan merancang konsep sebuah karya dan mengeksekusi karya dengan maksimal sesuai standar;
4. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Pengaplikasian karya Desain Komunikasi Visual dalam format cetak maupun digital untuk kegiatan pameran di akhir semester yang dipromosikan ke berbagai media sosial untuk diketahui masyarakat luas. Dalam hal ini mahasiswa akan belajar manajemen pameran, meliputi: menyusun tim kerja, mengkonsep acara, pengelolaan dana, produksi, promosi, pengelolaan pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori, asistensi, dan praktek.

Referensi

Eisenman, S. *Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work (Design Field Guides)*. Rockport. 2008.

2134216062

Skripsi

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.
Tri Cahyo Kusmandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:;

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik;
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab atas pekerjaan sendiri;
3. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, serta pendapat atau temuan orang lain;
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif adaptif, dan apresiatif;
5. Mahasiswa mampu merencanakan proposal penelitian untuk menyusun skripsi;
6. Mahasiswa mampu meneliti dan menulis laporan penelitian dalam format skripsi sesuai pedoman;
7. Mahasiswa mampu melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing;
8. Mahasiswa mampu menyelesaikan penulisan skripsi sesuai target yang ditentukan;
9. Mahasiswa mampu melaksanakan ujian skripsi sesuai jadwal yang ditentukan;
10. Mahasiswa mampu memperbaiki laporan skripsi sesuai masukan dari penguji;
11. Mahasiswa dapat menyelesaikan revisi dan mengumpulkan laporan skripsi sesuai jadwal yang telah ditentukan.

Deskripsi:

Matakuliah ini mengarahkan mahasiswa untuk membuat karya ilmiah yang disusun dalam rangka memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan seni rupa strata satu (S1). Karya ilmiah yang dimaksud adalah laporan hasil penelitian, baik penelitian lapangan (yang dilaksanakan di dalam kehidupan masyarakat), penelitian pustaka, penelitian laboratorium, penelitian pengembangan, dan penelitian kekarya.

Referensi:

Buku Pedoman Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Tim Penyusun, 2014.