

**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN AKADEMIK 2019
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

NO.	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER								
			1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Pendidikan Agama Islam	2	√								
	Pendidikan Agama Kristen										
	Pendidikan Agama Katolik										
	Pendidikan Agama Hindu										
	Pendidikan Agama Budha										
	Pendidikan Agama Konghucu										
2	Bahasa Inggris	3	√								
3	Budaya Rupa Nusantara	2	√								
4	Pengantar studi Desain	2	√								
5	Rupa Dasar 2D	3	√								
6	Gambar Bentuk	3	√								
7	Tipografi dasar	3	√								
8	Pendidikan Pancasila	2		√							
9	Bahasa Indonesia	2		√							
10	Sejarah Desain	2		√							
11	Estetika	2		√							
12	Proses Komunikasi	2		√							
13	Rupa Dasar 3D	3		√							
14	Sketsa Desain	3		√							
15	Tipografi aplikatif	3		√							
16	Literasi Digital	2		√							
17	Ilmu Alam Dasar	2			√						
18	Pendidikan Kewarganegaraan	2			√						
19	Tinjauan Desain	2			√						
20	Persepsi Visual	2			√						
21	Fotografi Dasar	3			√						
22	Komputer Grafis	3			√						
23	Digital Imaging	3			√						
24	Ilustrasi Dasar	3			√						
25	Kewirausahaan	2			√						
26	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	2			√						
27	Filsafat Ilmu	2				√					
28	Metode Penciptaan Desain	2				√					
29	Teknologi Cetak	3				√					
30	Manajemen Desain	2				√					
31	Fotografi Aplikatif	3				√					
32	Desktop Publishing	3				√					
33	Videografi	3				√					
34	Ilustrasi Aplikatif	3				√					
35	Wawasan Branding	2					√				
36	Teori Periklanan	2					√				
37	Motion Graphics	3					√				
38	Animasi	3					√				
39	Environmental Graphic	4					√				
40	Desain Komunikasi Visual Dasar	4					√				
41	Bahasa Visual	2					√				
42	Desain dan Kebudayaan	2							√		

43	Design Brand Identity	4						√		
44	Desain Komunikasi Visual Periklanan	4						√		
45	KKN	3						√		
46	Desain Web	3						√		
47	Dasar-dasar Pengajaran Desain	3						√		
48	Ilustrasi Buku dan Komik	3						√		
49	Desain Eksibisi	3						√		
50	Portofolio	2							√	
51	Metodologi Penelitian	3							√	
52	Desain Komunikasi Visual Proyek	4							√	
53	PKL	3							√	
54	Desain Kemasan	3							√	
55	Integrated Marketing Communication	3							√	
56	Interaktif media	3							√	
57	Infografis	3							√	
58	Publikasi Karya	3								√
59	Skripsi	6								√

**DESKRIPSI MATA KULIAH
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

- 9024103055 ANIMASI 3 SKS**
Dosen : Muhammad Widyan Ardani, S.Pd, M.Sn
Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:
Mata kuliah ini mengkaji prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi & tiga dimensi terutama Adobe Flash & 3DS Max, dengan strategi teori, bimbingan dan proyek.
Referensi:
Wijaya, Didik. 2002. *Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script*, Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
Kaulam, Salamun. 2008. *Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max*.
- 9024103001 Bahasa Inggris 2 SKS**
Dosen : Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.
Sueb, S.Pd., M.Pd.
Silfia Asningtias, S.Pd., M.TESOL.
Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:
1. Mampu menerapkan keahlian bahasa Inggris dan memanfaatkan TIK untuk (1) berkomunikasi dan (2) memahami teks lisan dan tulis dalam konteks-konteks keseharian dan umum terbatas.
2. Menguasai pengetahuan dasar ilmu bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan (1) berkomunikasi dengan bahasa yang berterima dan (2) pemahaman teks.
3. Membuat keputusan dalam memilih bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa berterima sesuai dengan konteksnya.
4. Memiliki tanggung jawab atas (1) penggunaan bahasa yang dipakai dan (2) tugas yang diberikan terkait penggunaan dan pemahaman bahasa.
Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:
Matakuliah ini membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre-intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan sistem ceramah, diskusi. presentasi dan diskusi, tugas penyelesaian masalah (problem solving), dan refleksi.
Referensi:
Sharpe, Pamela. J. 2003. *How to prepare for the TOEFL*. Barron Educational Series. NY
Phillips, Deborah. 2004. *Longman Preparation Course for the TOEFL Test: The Paper Test (Student Book with Answer Key and CD-ROM)*. Pearson Education. NY
Phillips, Deborah. 2012. *Official Guide to the TOEFL Test With CD-ROM, 4th Edition (Official Guide to the Toefl Ibt)*. McGraw-Hill. USA.
Phillips, Deborah. 2001. *Longman Introductory Course for the TOEFL Test: iBT, 2nd ed*. Pearson Education. NY
Worcester, Adam, et al. 2008. *Building Skill for the TOEFL iBT: Beginning*. Compass Publishing.
Cullen, Pauline, et al. 2014. *The Official Cambridge Guide to IELTS Students Book With Answers with DVD-ROM*. Oxford University Press.
Parthare, Emma Parthare, Gary May, Peter. 2013. *Headway Academic Skills IELTS Study Skills Edition: Level 1 Students Book*.Oxford University Press.
Lougheed, Lin. 2007. *Longman Preparation Series for the TOEIC Test: Listening and Reading, 5th Edition*. Pearson Education. NY
Tim Mata Kuliah Bahasa Inggris. 2016. *English for Non English Department Students*. Surabaya: Surabaya University Press.
- 9024102003 Budaya Rupa Nusantara 2 SKS**
Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, 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/Kompetensi:

Mata kuliah 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:

Claire Holt. 1967. *Art in Indonesia: Continuities and Change*. New York: Cornell University Press.
Anne Richter. 1994. *Art & Crafts of Indonesia*. Chronicle Books.
Primadi Tabrani. 2006. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit ITB.
Agus Sachari. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
Wiyoso Yudoseputro. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: YSVI & IKJ.
FX. Rahyono. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
Aryo Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
Dekranas. 2009. *Exquisite Indonesia (The finest craft of the archipelago)*. Jakarta

9024103019

Gambar Bentuk 3 SKS

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si.
Dwi Prasetya, S.Sn., M.Pd.

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/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 1984. *Belajar Menggambar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
Whoods, Michael. 2000. *Drawing Basics an Artist 19s Guide to Mastering the Medium*. New York: Watson Guptill publication.
Face And Figure, Sketching And Painting Out of Door. New York: Pan Book Ltd.
Rustarmadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya: Unesa University Press
Hill, Andrian. 1984. *Bagaimana Menggambar* (Judul asli: How to Draw, diterjemahkan oleh Chusari). Bandung: Angkasa.
Roodwell, Jenny. 2000. *Step By Step Art School Drawing*
Edgar Loy Frankbonner. 2006. *Art of Still Life Drawing*, Inc. Sterling Publishing Co.

9024103022

Ilustrasi Dasar 3 SKS

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

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/Kompetensi:

Mata kuliah 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.

9024102056

KEWIRAUSAHAAN 2 SKS**Dosen :** Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.**Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:**

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang prinsip dasar dan konsep umum kewirausahaan terutama berbasis desain.
2. Mahasiswa dapat menerapkan proses kewirausahaan yang meliputi : pemilihan jenis usaha, produksi, pemasaran, kemitraan dan pengelolaan keuangan serta menyusun rencana bisnis.
3. Mahasiswa memiliki jiwa wirausaha dan menjadikan kewirausahaan sebagai pola hidup dengan mampu berkomunikasi dan memimpin.
4. Mahasiswa mampu menerapkan manajemen usaha dalam mengelola usahanya.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini meliputi pembahasan konsep kewirausahaan dalam usaha menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan, yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu menangkap peluang usaha, menciptakan jasa, produksi, pemasaran, kemitraan dan manajemen, serta mampu meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah dalam usaha, terutama yang berkaitan dengan bidang desain komunikasi visual. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem diskusi, presentasi, tugas proyek, dan refleksi.

Referensi:

Tim Kewirausahaan FE Unesa 2015. Kewirausahaan. Surabaya: UNIPRESS
Robert T Kyiuosaki. 2004. *Rich Dad, Poor Dad*. Jakarta:PT SUN
Hendro. M.M. 2011. *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga
Leonardus Saiman. 2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat
Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur. 2014. *Business Model Generation*. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo
Pedoman PKM 2016. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Jakarta: Kemenristekdikti
Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. Kewirausahaan. Surabaya: UNIPRESS

9024102034

Pengantar Studi Desain 2 SKS**Dosen :** Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.
Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.**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/Kompetensi:

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

9024103040

Rupa Dasar 2D 3 SKS**Dosen :** Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.**Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:**

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok

3. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
4. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
5. Mahasiswa menghargai hasil karya orang lain
6. Mahasiswa mendeskripsikan unsur-unsur dan prinsip rupa dasar 2 dimensi
7. Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip dasar visual 2 dimensi dalam perancangan rupa dasar 2 dimensi dengan berbagai variasi medium, teknik, sifat, dan struktur geometrik maupun non geometrik.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa dua dimensional. Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi unsur visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya rupa dasar dua dimensi.

Referensi:

Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.
 Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Principle and Practice. New York: The World Publishing Company
 Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo
 Garret, Lilian. 1980. Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.
 Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
 Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
 Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers
 Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

9024102016

Estetika 2 SKS

Dosen : Drs. Muhajir, M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mampu menjelaskan seni, keindahan dan estetika secara analisis, sentetis, logis, dalam segala aspek-aspeknya, melalui konsep estetika, nilai-nilai estetika, nilai-nilai seni, ilmu pengetahuan, dalam aplikasinya dapat membedakan hasil karya seni dengan non seni, produksi seni, rasa puas, nikmat dan indah, Dan mampu menjelaskan tentang pemikiran perkembangan estetika dari zaman Yunani Rainaissance, pencerahan sampai dengan saat sekarang dengan paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep barat dan timur

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Pemahaman tentang konsep seni, keindahan, estetika, sejarah pemikiran dan kajian kritis tentang estetika dari jaman Yunani sampai dengan saat ini.

Referensi:

AAM Djelantik, 2006, Estetika Sebuah Pengantar, Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Art Line.
 Agus Sachari, 2006, Estetika Terapan, Bandung, Nova.
 Bambang Sugiarto, 2013, Untuk Apa Seni Itu,
 Bagoes P Wiryomartono,2001, Pijar-Pijar Penyingkap Rasa Sebuah Wacana Seni dan Keindahan Dari Plato Sampai Derida, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
 Dharsono Sony Kartika, 2004, Pengantar Estetika, Bandung, Rekayasa Sain.
 Djuli Djatiprambudi, 2006, Tinjauan Seni, Surabaya, UNESA Print.
 Edgard De Bruyne,1974, Filosofi Van De Kunst An Phenomenologie, Terjemahan Slamet Sukadarmas, IKIP Malang.
 Jakop Sumardjo, 2000, Filsafat Seni, Bandung, ITB.
 _____,2006, Estetika Paradoks, Bandung, STSI dan Sunan Ambu.
 Pranjoto Setjoatmodjo, 1988, Bacaan Pilihan Tentang Estetika, Jakarta, DEPDIKBUD-DIKTI-P2LPK
 To Thi An, 1985, Nilai budaya Timur dan Barat, Konflik atau Harmoni, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

9024103020

Ilustrasi Aplikatif 3 SKS

Prasyarat: Ilustrasi Dasar

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.
2. Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi dalam kaitannya kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.
3. Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi

4. Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi visual maupun desain grafis sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.

Referensi:

- Dreyfuss, Henry. *Symbol Sourcebook*. Mc Graw Hill. New York, 1972.
Huygne, Rene. *Ideas and Imagen in World Art*. Harry N. Abrams Inc. New York.
Lamb, Lynton . *Drawing for Illustration*. Oxford University Press, 1962.
Jennings, Simon. *The Complete Guide To Advace Illustration and Design*, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.
Work Book. *The National Directory of Creative Talent*. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996

9024102038

Proses Komunikasi

2 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya serta menghargai pendapat orang lain.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan ilmu komunikasi dan kontribusinya terhadap interaksi manusia.
3. Mahasiswa mampu menganalisis fenomena komunikasi dari perspektif yang berbeda.
4. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar pengantar ilmu komunikasi.
5. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan prinsip komunikasi.
6. Mahasiswa mampu menjelaskan model komunikasi.
7. Mahasiswa mampu menjelaskan komunikasi verbal dan nonverbal.
8. Mahasiswa mampu menjelaskan makna dan tanda dalam proses komunikasi.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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. Membahas konsep dasar ilmu komunikasi, fungsi dan prinsip komunikasi, model komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, serta makna dan tanda dalam proses komunikasi. Pembelajaran dengan strategi berupa presentasi, diskusi, telaah pustaka dan studi kasus

Referensi:

- Brent D. Ruben & Lea P. Stewart. 2006. *Communication and Human Behavior*, 5th Ed. Pearson
Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss. 2010. *Theories of Human Communication*, 10th Edition. Waveland Press, Inc.
Dedy Mulyana. 2001. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
Alex Sobur. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
John Fiske. 2007. *Cultural and Communication Studies*. Jalasutra.

9024103041

Rupa Dasar 3D

3 SKS

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

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

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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 Dimentional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company. 1972.
2. Maser, Manfred. *Basic Principle of Design*. Wm. C. Brown Company Publishers. 1980

9024102042

Sejarah Desain 2 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki kepekaan dan menghargai keanekaragaman 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/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 2011. Meggs's History of Graphic Design. Wiley.
Grace Lees-Maffei, Rebecca Houze. 2010. The Design History Reader. Bloomsbury Academic.
Kjetil Fallan. 2010. Design History: Understanding Theory and Method. Bloomsbury Academic.
Widagdo, 2005. Desain dan Kebudayaan. Bandung: Penerbit ITB

9024103043

Sketsa Desain 3 SKS

Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa mampu membuat sketsa manual maupun digital secara sistematis dan komunikatif untuk mendukung metodologi perancangan Desain Grafis.
2. Mahasiswa mampu menterjemahkan beragam kompleksitas kebutuhan klien kedalam karya Desain Grafis.
3. Mahasiswa mampu secara cermat dan efektif memvisualkan brief /data verbal dari klien kedalam bentuk goresan dasar sebuah konsep awal visual karya Desain Grafis.
4. Mahasiswa mampu berfikir cermat, cerdas, tepat dan efektif dalam mengeksekusi karya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini mengkaji secara teoritis dan mempraktikkan tentang dasar-dasar sketsa sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip desain secara umum. Mata kuliah sketsa desain ini merupakan mata kuliah yang berbasis praktikum sebagai modal mahasiswa dalam pembuatan thumbnails, rough layout, dan thigh tissue untuk mendukung metodologi perancangan desain grafis

Referensi:

Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India; Navneet
Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book
Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York
Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts
Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio

9024102002

Bahasa Visual 2 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki pemahaman konseptual tentang berbagai aspek bahasa visual yang relevan dengan bidang seni rupa.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan kosa kata bahasa visual (*visual grammar*) sebagai bahasa universal yang lebih komunikatif dibandingkan bahasa verbal.
3. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah untuk menjelaskan teori bahasa visual dan tata cara membaca karya visual dengan menggunakan kosa kata bahasa visual (*visual grammar*). Fokus perkuliahan adalah memberikan pengetahuan tentang literasi visual dan pemaknaan terhadap karya-karya yang dominan menggunakan bahasa visual, bukan kuliah praktik untuk merancang ikon, indeks, ataupun *sign system* . Bahan kajian

yang diberikan adalah membahas perbedaan dan persamaan antara bahasa verbal dan visual serta kemungkinan kombinasinya. Disampaikan dengan model pembelajaran pengajaran konsep, melalui diskusi, pemberian contoh, apresiasi karya (lukis, instalasi, video, media baru, dll.) dan penelusuran pustaka.

Referensi:

Zimmer, A & Zimmer, F. 1978. *Visual Literacy in Communication*. Teheran: Hulton Educational
Tabrani, P. 2007. *Bahasa Rupa*. Bandung: ITB University Press
Kress, G & van Leeuwen, T. 2006. *Reading Images*. London: Routledge.
Schirato, T. & Webb, J. 2004. *Reading The Visual*. Allen & Unwin.
Malamed, C. 2011. *Visual Language for Designers*. Quayside Publishing Group.
Panofsky, E.. 1991. *Perspective and Symbolic Form*. New York: Zone Books.
Arthur Asa Berger. 2010. *The Objects of Affection*. New York: Palgrave.
Ricoeur, P.. 1975. *The Rule of Metaphore*. London: Routledge.
Lowenfeld, V.. 1982. *Creative and Mental Growth*. tanpa penerbit .

9024103014

Digital Imaging

3 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

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

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

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

Referensi:

John Foster. 2008. *New Masters of Poster Design: Poster Design for the Next Century*. New York: Rockport.
Danton Sihombing. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
David Berman. 2005. *Do Good Design*. New York: AIGA.
Hendi Hendratman. 2008. *Tips n Trix Graphic Design*. Bandung: Informatika.
Bouton, Gary David. 1999. *Inside Adobe Photoshop*. USA: New Reader Publishing.
Mc Kenna, Martin. 2004. *Digital Fantasy Painting Workshop*. England: ILEX, Cambridge.

9024103018

Fotografi Dasar

3 SKS

Dosen : Nanda Nini, 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 foto sesuai standar fotografi.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah Fotografi Dasar untuk menjelaskan teori dasar fotografi seperti penguasaan peralatan (kamera, lensa, tripod, dan 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 praktik.

Referensi:

Dody Doerjanto, 2005, *Fotografi 1*, Surabaya: Unesa University Press.
Garrett, Colin, 1983, *Belajar Fotografi* disadur dari buku *Taking Photographs*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
_____, 1980, *The Techniques of Photography*, Nederland: Time Life Books.
Bruce Warren, 2003, *Photography The Concise Guide*, Canada: Thomson Delmar learning
Philip Andrews, 2005, *Digital Photography Manual*, London: Canton Books Limited
Giwanda, Griand, 2004, *Panduan Praktis Fotografi Digital*, Jakarta: Puspa Swara.
Apple Computer, 2005, *Aperture Digital Photography Fundamentals*, Apple Computer, Inc.
Giwanda, Griand, 2004, *Panduan Praktis Menciptakan Foto Menarik*, Jakarta: Puspa Swara.
Frank Van Riper, *Creating the Decisive Moment*, The Washington Post.
Karen J. Laubenstein, 2007, *Digital Wildlife Photography Handbook: U.S. Fish and Wildlife Service*.
Tim Vitale, 2010. *Digital Image File Formats and their Storage -- TIFF, JPEG & JPEG2000*, Emeryville, CA.
Stephen Dantzig, 2010. *Portrait Lighting for Digital Photographers*, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.

Sandy Puc&rsquo, 2008. Children&rsquo Portrait Photography, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
Don Marr, 2004. Beginner&rsquo Guide to Photographic Lighting, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
Bill Hurter, 2005. Group Portrait Photographer&rsquo Handbook, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
Gary Perweiler. 1984. Secrets of Studio Still Life Photography, New York: Watson-Guption Publications.

9024103026

Komputer Grafis

3 SKS

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.
Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

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/Kompetensi:

Mata kuliah untuk menjelaskan teori perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor serta untuk menguasai keterampilan operasional untuk merancang berbagai karya Desain Komunikasi Viual 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:

Bouton, Gary David. 2008. *CorelDRAW X4: The Official Guide*. McGraw-Hill Companies
Bouton, Gary David. 1999. *Inside Adobe Photoshop*. New Reader Publish.USA
Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.Jakarta.
Levkowits, Haim. 1997. *Color Theory and Modeling For Computer Graphic*. Kluwer Academic Publisher. Massachusetts.

9024102035

Persepsi Visual

2 SKS

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

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/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 1980. *An Outline of General Psycology*. Little Adam & Co.
Nicholas Wade, Mike Swanston. 2012. *Visual Perception: An Introduction*. Psychology Press.
Nashbahry C. 2010. *Psikologi Persepsi Dalam DKV*. Padang: Uni Press Padang.
Rakhmat, Jalaluddin. Bandung. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Mulyana, Dedy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Sarwono, Sarlito, W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.
Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

9024102048

Tinjauan Desain

2 SKS

Dosen : Muh Ariffudin Islam, 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/Kompetensi:

Mata kuliah 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:

Arief Adityawan dan Tim Litbang *Concept.2010.Tinjauan Desain Grafis*. Concept Media.
Bryony Gomez dan Armin Vit.2009.*Graphic Design Referenced*. Rockport Publishers Inc.
Sachari, Agus.1996. *Paradigma Desain Indonesia* . Jakarta: CV. Rajawali.
Steven Heller dan Seymour Chwast.2011.*Graphic Style; From Victorian Era to New Century*. Abrams.

9024103050

Tipografi Dasar

3 SKS

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, S.T., 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/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 1985. *Typographic Design*. New York: VNR Co.
Cavanaugh, Sean. 1995.*Digital Type Design Guide*. Indiana: Hayden Books.
Kusrianto, Adi., 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta: Andi
Rustan, Surianto. 2011, *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia
Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia

9024103013

Desktop Publishing

3 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa mampu mengkaji teori 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

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah untuk mengkaji 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 praktik.

Referensi:

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

- 9024103017 Fotografi Aplikatif 3 SKS**
Prasyarat : Fotografi Dasar
Dosen : Nanda Nini, 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/Kompetensi:**
Mata kuliah 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.
- 9024102028 Manajemen Desain 2 SKS**
Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.
Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:
1. Mahasiswa Menguasai Manajemen Desain dalam Konteks Periklanan
 2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengelola aset kerja.
 3. Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar manajemen.
- Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:**
Penguasaan Konsep dasar tentang Manajemen, Meliputi Pengertian, unsur-unsur, Fungsi manajemen Aplikasi Manajemen dalam praktek sehari-hari. Penguasaan manajemen desain khususnya periklanan.
- Referensi:**
Manulang, M. 1996 Dasar-dasar Manajemen. Jakarta:Ghalia Indonesia
Handoko, Hari 1993, Manajemen Yogyakarta. BPFE
Kasali, Renald, 1992. Manajemen Periklanan. Jakarta Pusat:Utama Grafiti
- 9024102029 Metode Penciptaan Desain 2 SKS**
Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.
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/Kompetensi:**
Mata kuliah 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. 1992. Design Methods. Wiley2. John Bowers. 2011. Introduction to Grafpic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Aplication. John Wiley & Sons
- 9024103046 Teknologi Cetak 3 SKS**
Dosen : Muhamad 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/Kompetensi:

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

9024103049**Tipografi aplikatif 3 SKS****Prasyarat :** Tipografi Dasar**Dosen :** Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.**Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:**

1. Mahasiswa mampu merancang media promosi dengan menggunakan berbagai font/huruf secara terkonsep.
2. Mahasiswa mampu mengembangkan peran font/huruf baik secara manual maupun digital kedalam berbagai bentuk komunikasi visual.
3. Mahasiswa mampu menganalisa secara teori dan konsep perkembangan disiplin ilmu Tipografi.
4. Mahasiswa mampu menentukan penggunaan karakter font sesuai kebutuhan media komunikasi visual.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang huruf dan tipografi sebagai medium sekaligus pesan (medium is the message) sebagai komponen utama dalam pembuatan karya grafis yang komunikatif dan estetis. Eksplorasi huruf sebagai komunikasi yang simbolik (secara manual dan digital) serta relasinya dengan media cetak seperti brosur, poster, dan media dua dimensional lainnya, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

Kusrianto, Adi, 2004, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis, Yogyakarta: Andi
Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia
Sihombing, Danton, 2001, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia
Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia
Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept

9024103052**Videografi 3 SKS****Dosen :** Muhammad Widyan Ardani, S.Pd, M.Sn.**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/Kompetensi:

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

9024104008**Desain Komunikasi Visual I 4 SKS****Prasyarat :** Lulus Rupa Dasar 3D

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki pemahaman teoritik tentang bahasa visual serta kreatif menciptakan simbol-simbol grafis informasi yang komunikatif dan estetik untuk menjawab berbagai keperluan informasi publik.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Memberikan pengetahuan teoritik tentang symbol grafis, arti dan penerapannya sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi (*Decoding dan Encoding, Makna Denotatif dan Konotatif*) dan Psikologi Persepsi (*prinsip-prinsip Gestalt*) sebagai wacana Desain Komunikasi Visual serta melaksanakan serangkaian tahapan latihan berbentuk tugas-tugas praktek merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, symbol sebuah acara, program, event, label produk, mencakup metode, teknik dan pengembangan kreativitas sejak dari mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis masalah kemudian mengembangkan gagasan pemecahan masalah hingga memvisualkannya dari gambar corak ilustrasi menjadi symbol grafis seperti pictogram dan ideogram dengan memanfaatkan prinsip-prinsip visual estetik desain (Nirmana) serta mempertimbangkan segi daya komunikatif symbol tersebut (Tanda dan Makna).

Referensi:

Zelansky & Fisher. 1984. Design, Principles and Problem. Holt, New York : Rinehart & Winston.
Widle, Judith & Ricahrd. 1991. Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving. New York : WatsonmGuptill Publishing.
Arntson, Amy E. 1988. New York Graphic Design Basics. Orlando : Holt, Rinehart & Winston, Inc

9024104015

Environmental Graphic

3 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang prinsip dasar dan konsep umum EGD (*Environmental Graphic Design*).
2. Mahasiswa dapat merancang beragam EGD yang meliputi : *Exhibition Design, Wayfinding System, Information Graphic Design*.
3. Mahasiswa memiliki jiwa kreatif, inovatif, dan berfikir solutif melalui beragam pengaplikasian EGD dalam memecahkan persoalan komunikasi visual.
4. Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep dalam EGD, mengimplementasikan, dan mempertanggungjawabkan karyanya.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah Environment Graphic Design atau istilahnya Graphic Lingkungan mempelajari segala bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornament grafis pada sebuah bangunan, plat nama di gedung-gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Ruang lingkup EGD mencakup signage, wayfinding system, exhibition design, information design, pictogram juga placemaking.

Referensi:

Gibson, David . 2009. *The Way Finding Handbook* . New York: Princeton Architechtural Press
Tufte, ER . 1997. *Visual Explanation* . Cheshire, CT: Graphic Press
Visocky & O'Grady, K . 2008. *The Information Design Hand Book* . Cincinnati, OK: How Books
Lipton, Ronnie . 2007. *The Practical Guide to Information Design* . Hoboken NJ: Jhon Willey & Son's
Arnheim R . 1969. *Visual Thinking* . Los Angelos, CA: University of California Press

9024103031

Motion Graphics

3 SKS

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

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/Kompetensi:

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

Referensi:

Steve, C. 2001. *Motion Graphic*. USA: Rockport
Douglas, M. 1987. *Television Graphic: From Pencil to Pixel*. London: Trefoil

9024102047

Teori Periklanan 2 SKS

Dosen : Drs. Eko Agus Basuki 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 pemasaran.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 2009. *Creative Advertising*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
Palupi, Hastono D. 2006. *Advertising that Sells*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.2006.
Kartajaya, Hermawan. 2004. *Positioning, Diferensiasi, dan Brand*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
Hermawan, Agus. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

9024103025

Interaktif Media 3 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa memiliki dan menguasai pengetahuan seputar media interaktif secara umum.
2. *Design, prototyping and construction*: Mahasiswa menguasai keterampilan dalam menciptakan karya interaktif media
3. Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah untuk menguasai keterampilan dalam menciptakan interaktif media yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Referensi:

Saffer, Dan. 2007. *Designing for Interaction: Creating Amart Applications and Clever Devices*. California: AIGA Design Press.
Chatzimilioudis, Georgios et al. 2011. *Crowdsourcing with Smartphones*. Cyprus: University of Cyprus.
Clifton, Ian G. 2013. *Android User Interface Design*. United States: R.R. Donnelley.
Darmawan, Ruly. 2013. *Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis*. *Visual Art and Design Journal*, Vol. 4, No. 2, p 95-102. Bandung: ITB.
Kim, Gerard Jounghyun. 2015. *Human-Computer Interaction: Fundamentals and Practice*. United States: CRC Press

9024102053

Wawasan Branding 2 SKS

Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

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/Kompetensi:

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

9024103004 Dasar-dasar Pengajaran Desain 2 SKS

Dosen : Drs. Martadi, M.Pd

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. 22 Mahasiswa mampu menjelaskan teori pedagogi yang berkaitan dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual
2. 22 Mahasiswa mampu menjelaskan strategi, desain dan pengembangan materi pembelajaran dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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.

9024103005 Desain Eksibisi 3 SKS

Dosen : Muhamad 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/Kompetensi:

Mata kuliah 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.

9024103011 Desain Web 3 SKS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. 22 Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang desain antar muka suatu website.
2. 22 Mahasiswa menguasai perangkat lunak sebagai media untuk membuat desain web.

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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 instructiondengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

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

9024104012	<p>Design Brand Identity 4 SKS</p> <p>Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.</p> <p>Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:</p> <p>Mata kuliah 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 lingkupnya 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.</p> <p>Referensi:</p> <p>David E. Carter. <i>Global Corporate Identity 2</i>. Harper Design.2005. Alina Wheeler. <i>Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team</i>. John Wiley & Sons. 2012.</p>
9024103021	<p>Ilustrasi Buku dan Komik 3SKS</p> <p>Dosen : Muhammad Widyan Ardani, S.Pd, M.Sn Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si</p> <p>Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:</p> <p>Mata kuliah 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.</p> <p>Referensi:</p> <p>Alan, Children 19s 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 19s Visual Texts, Arizpe & Styles.2003, Eccleshare, Julia, 1001 children 19s 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.</p>
9024103007	<p>Desain Kemasan 3 SKS</p> <p>Dosen : Nova Kristiana, S.Sn, M.Sn Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.</p> <p>Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:</p> <p>Mata kuliah 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.</p>

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.

9024103023**Infografis****3 SKS**

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

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/Kompetensi:

Mata kuliah 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

9024103030**Metodologi Penelitian****3SKS**

Dosen : Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.
Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

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/Kompetensi:

Mata kuliah 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.

9024102036**Portfolio****3 SKS**

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

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

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah 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.

9024106044**Skripsi 6 SKS****Prasyarat :** Metodologi Penelitian**Dosen :** TIM**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/Kompetensi:

Mata kuliah 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 kekarayaan.

Referensi:

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

9024103037**Praktek Kerja Lapangan (PKL) 3 SKS**

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

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 bekerja secara tim untuk menyelesaikan pekerjaan Desain Komunikasi Visual.
3. Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai masyarakat pekerja nyata.
4. Mahasiswa mampu membuat laporan dengan mempelajari sistem kerja dari tempat mereka magang

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

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

Referensi:

Pedoman Pratik Kerja Lapangan Desain Komunikasi Visual. 2018. Jurusan Desain : Unesa

9024102054	Filsafat Ilmu	2 SKS
	Dosen : Dr. Djuli Djatipambudi, M.Sn	
	Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami hakikat & Ruang lingkup Filsafat Ilmu ; Objek studi filsafat dan Ilmu Pengetahuan; Landasan Penelaahan Ilmu: Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi; Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan; Struktur Ilmu Pengetahuan; Teori kebenaran Ilmu Pengetahuan; Logika ilmu dan metode Berpikir ilmiah; Filsafat Ilmu dan Teknologi; Moralitas Ilmu Pengetahuan; Filsafat, Ipteks dan Budaya 	
	Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:	
	Memahami hakikat & Ruang lingkup Filsafat Ilmu ; Objek studi filsafat dan Ilmu Pengetahuan; Landasan Penelaahan Ilmu: Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi; Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan; Struktur Ilmu Pengetahuan; Teori kebenaran Ilmu Pengetahuan; Logika ilmu dan metode Berpikir ilmiah; Filsafat Ilmu dan Teknologi; Moralitas Ilmu Pengetahuan; Filsafat, Ipteks dan Budaya	
	Referensi:	
	Adib, Mohammad, 2015,Filsafat Ilmu: Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan logika Ilmu Pengetahuan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar	
	Bakhtiar Amsal, 2011, Filsafat Ilmu. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada	
	Liang Gie, The, 2012,Pengantar Filsafat Ilmu. Yogyakarta: Liberty	
	Pramono, Made, dkk, 2005,Filsafat Ilmu: Kajian Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi Ilmu. Surabaya: Unesa University Press	
9024103027	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	3 SKS
	Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.	
	Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan lulusan sarjana sebagai penerus pembangunan yang lebih menghayati masalah yang sangat kompleks yang dihadapi oleh masyarakat dalam pembangunan, dan belajar menanggulangi masalah-masalah tersebut secara pragmatis dan interdisipliner. 2. Membantu percepatan terwujudnya calon sarjana yang mandiri, dan sadar terhadap masalah-masalah di lingkungan sekitar. 3. Mendekatkan Lembaga Pendidikan Tinggi dengan masyarakat dan menyesuaikan diri dengan tuntutan pembangunan. 4. Membantu Pemerintah dalam mempercepat gerak pembangunan dan mempersiapkan kader-kader pembangunan di pedesaan/kelurahan. 5. Mengembangkan kerjasama antar disiplin ilmu 	
	Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat ini dimaksudkan agar mahasiswa bekerja di desa dalam jangka waktu tertentu, tinggal dan bekerja membantu masyarakat pedesaan untuk memecahkan persoalan pembangunan sebagai bagian dari kurikulum perguruan tinggi. Pada perkembangan berikutnya dengan memperhatikan berbagai masukan, kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat berubah menjadi KKN. 2. Pelaksanaan KKN di lapangan merupakan wujud aplikasi dari Tri Dharma PerguruanTinggi yang mengandung unsur pendidikan, penelitian, dan pengabdian. Ketiga unsur tersebut dilaksanakan oleh perguruan tinggi saling berkaitan antara yang satu dengan lain. Hal itu didasarkan atas kedudukan Perguruan Tinggi di tengah-tengah masyarakat sebagai sentral dan merupakan bagian integral dari system pendidikan nasional 	
	Referensi:	
	Lembaga Penelitian, dan Pengabdian masyarakat.2018.Buku Pedoman KKN 2018.Surabaya: Unesa Press	
90241034010	Desain Komunikasi Visual III	4 SKS
	Prasyarat : Lulus Desain Komunikasi Visual II	
	Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si. Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd.	
	Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami berbagai karakter bentuk media yang digunakan dalam dunia pemasaran dan periklanan. 2. Mahasiswa mampu menguasai konsep media serta penerapannya. 3. Mahasiswa mampu membedakan antara media primer, media sekunder, ATL,BTL, TTL serta New Media. 4. Mahasiswa mampu menerapka produk ke dalam media khususnya NEW MEDIA 	

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya perencanaan media dan creative sebagai satu perpaduan strategi komunikasi dalam mencapai tujuan periklanan secara efektif dan melatih ketrampilan merancang berbagai media komunikasi visual baik cetak, elektronik dan multimedia melalui penguasaan berbagai software komputer yang relevan, berangkat dari pemahaman tentang karakteristik media dan segmentasi khayalak atas produk maupun perusahaan sebagai dasar perencanaan

Referensi:

Hakim, Budiman. *Saya Pengen Jadi Copy Writer*, Indonesia Cerdas, Yogyakarta, 2015.
Jefkins, Frank., *Advertising*, Pitman Publishing, London, 1994.
Kartajaya, Hermawan. *Positioning, Diferensiasi, Brand*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2005.
Kotler, Philip, *Manajemen Pemasaran*. Prenhalindo, Jakarta 2002.
Widyatama, Rendra. *Pengantar Periklanan*, Pustaka Book Publisher, Yogyakarta, 2009

90241034009**Desain Komunikasi Visual II 4 SKS****Prasyarat :** Lulus Desain Komunikasi Visual I**Dosen :** Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd
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/Kompetensi:

Mata kuliah 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. 2010. *Strategi Visual*. Jakarta: Jalasutra.
Heller, S. 2012. *101 Ideas That Changed Graphics Design*. London: Laurence King Publishing.
Trout, J. 2001. *Big Brand, Big Trouble*. New York: John Willey & Sons. Inc.
Tjiptono, Fandy. 2011. *Manajemen & Strategi Merek*. Jogyakarta: CV Andi Offset.

9024103039**Publikasi Karya 3 SKS****Dosen :** Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.**Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:**

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, serta pendapat atau temuan orang lain
3. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan karya seni
4. Mahasiswa mampu menerapkan manajemen seni dalam menyelenggarakan sebuah pameran seni rupa beserta kelengkapannya.
5. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri
6. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Matakuliah ini mempraktikkan proses persiapan sebuah pameran beserta kelengkapannya. Mempraktekkan mata kuliah manajemen seni untuk mempersiapkan sebuah bentuk presentasi karya dan nilai-nilai karya seni pada publik. Mengembangkan mode individu dalam kerja kolaboratif, menerapkan keterampilan dalam kerja sama tim, kepemimpinan dan manajemen diri. Perkuliahan dimulai dengan gagasan bentuk dan tema pameran, pembuatan proposal, membuat anggaran, menyiapkan penulisan, katalog, materi publikasi, penyiapan dan produksi pameran, dengan strategi teori dan praktek

Referensi:

Mikke Susanto. 2014. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press.
Lucy Steeds. 2014. *Exhibition*. Whitechapel Gallery.
Jens Hoffmann . 2014. *Show Time: The 50 Most Influential Exhibitions of Contemporary Art*. Thames & Hudson

9024102042**Desain dan Kebudayaan 2 SKS****Dosen :** Dr. Djuli Djatipambudi, M.Sn.
Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa mampu menguraikan secara analitis, logis tentang perkembangan aspek teoritis kebudayaan.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep budaya dari negara-negara yang berpengaruh sebelum zaman pencerahan sampai zaman modern.
3. Mahasiswa mampu menganalisis bentuk karya visual yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini

Deskripsi Matakuliah/Kompetensi:

Mata kuliah ini mengkaji tentang perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, ditinjau dari pengaruh agama, sains, hukum alam, latar belakang sosial, dan eksperimen yang menimbulkan berbagai bentuk desain seni rupa dan arsitektur. Memahami konsep desain dan falsafah beberapa negara yang berpengaruh sehingga menimbulkan terjadinya industrialisasi dan pembagian masa perkembangan desain

Referensi:

Widagdo. 2005. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB.
Ernst Cassirer. 1987. *Manusia dan Kebudayaan Sebuah Esei Tentang Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia.
Prof. Dr. C. A. Van Peursen. 1988. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Percetakan Kanisius.
Agus Sachari. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
John A. Walker. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
David Kaplan dan Robert A. Manners. 2002. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB

9024103024

IMC (Integrated Marketing Communication) 3 SKS

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si.
Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi:

1. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami prinsip serta teknik dalam komunikasi pemasaran terpadu (*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/Kompetensi:

Mata kuliah 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:

Susanto dan Phil Astrid S. 1988. *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Binacipta.
Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Terence, Shimp. 2007. *Advertising, Promotion, and other Aspects of Integrated Marketing Communication: 7th Edition*. USA: Thompson Corporation.
Fajar, Nur'aini. 2016. *Panduan Melakukan Riset Pemasaran*. Yogyakarta: Quadrant