

## PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### 1. Definisi Program Studi:

Program studi yang mendidik mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang menitik beratkan pada keilmuan dan keahlian dalam bidang Desain Grafis Digital berbasis Teknologi Komputer yang didukung dengan keahlian *entrepreneurship* sebagai bekal untuk peningkatan kualitas hidup yang lebih baik.

### 2. Visi DKV STIKOM

Menjadi program studi Desain Komunikasi Visual unggulan yang menghasilkan Sarjana Seni yang berkompeten dan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual yang berbasis pada keilmuan desain dan penguasaan penggunaan teknologi komputer grafis, pengembangan *entrepreneurship skill* serta memiliki kemandirian dan tanggung jawab pada pekerjaannya.

### 3. Misi DKV STIKOM

Program Studi Desain komunikasi Visual memiliki misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan desain komunikasi visual yang menghasilkan sarjana yang tidak sekedar memiliki kapabilitas yang komprehensif dan kompeten di bidang desain komunikasi visual namun juga peka pada fungsi-fungsi sosialnya yaitu sarjana yang mampu bertindak demi tanggung jawab sosial di segala arus masyarakat yang sangat dinamis.
2. Menyelenggarakan pendidikan softskill, berikut habitatnya
3. Mengembangkan iklim akademik yang progresif dan sistematis guna meningkatkan kemampuan dan integritas sumber daya manusia secara simultan dan holistik dalam rangka menerapkan pelayanan pendidikan yang optimal.
4. Melaksanakan pengabdian masyarakat di bidang desain komunikasi visual yang bermanfaat bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya pemberdayaan pada masyarakat tertinggal, serta pengembangan keilmuan bidang desain komunikasi visual melalui penelitian-penelitian yang simultan.
5. Melaksanakan pembangunan, pemberdayaan sekaligus pengelolaan dalam usaha untuk berjejaring dengan seluruh *stakeholders*, khususnya dunia industri yang relevan dengan kompetensi desain komunikasi visual guna tercapainya prinsip "*Link and Match*".

### 4. Tujuan:

Program studi Desain Komunikasi Visual didirikan dengan tujuan untuk:

1. Menghasilkan sarjana desain yang memiliki kompetensi internasional di bidang *graphic design, advertising, branding management* dan *inter media (new media development)*.
2. Menghasilkan sarjana desain yang memiliki integritas yang tinggi pada profesionalisme dan memiliki tanggung jawab pada fungsi kemanusiannya sebagai *the agent of change* guna meningkatkan kualitas kehidupan yang lebih baik pada pribadi maupun lingkungan sekitarnya yang pluralis dan multikulturalisme.

3. Mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual baik secara konsep filosofis maupun pada tingkat implementatif dan melaksanakan pengabdian masyarakat sebagai manifestasi sosiologis yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup setiap lini masyarakat, dan juga perkembangan dunia industri yang relevan dengan kompetensi desain komunikasi visual.

### 5. Kualifikasi Kompetensi Keluaran yang Diharapkan

Kompetensi lulusan sebagai ciri khas program studi Desain Komunikasi Visual adalah:

- a. Memiliki keahlian konseptual dan penerapannya untuk mencipta (*to create*) yang baru dan berbeda (*to innovate*) dalam komunikasi visual.
- b. Memiliki keahlian dalam mengelola strategi-strategi pemasaran perusahaan dan menerjemahkannya dalam desain komunikasi visual sebagai usaha untuk menyalurkan marketing message, serta memiliki jiwa leadership, entrepreneurship dan dapat mengembangkan prinsip-prinsip kemandirian, integritas dan profesionalisme sekaligus kemampuan berjeraring..
- c. Memiliki sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketaqwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air

### 6. Substansi Kajian Kompetensi Utama

Substansi kajian kompetensi utama adalah uraian pokok dari substansi materi kelompok matakuliah yang menjadi elemen kompetensi program studi S1 Desain Komunikasi Visual.

**Tabel 1. Substansi Kajian Berdasarkan Kompetensi**

No	Kompetensi	Substansi Kajian
A	Memiliki keahlian konseptual dan penerapannya untuk mencipta ( <i>to create</i> ) yang baru dan berbeda ( <i>to innovate</i> ) dalam komunikasi visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar &amp; Dasar Kreatifitas</li> <li>• Dasar Desain &amp; Menggambar</li> <li>• Komputer Grafis</li> <li>• Deskomvis 1-5</li> <li>• Fotografi Dasar &amp; Desain</li> <li>• Tinjauan Desain 1-2</li> <li>• Animasi &amp; Audio Visual</li> <li>• Sosiologi &amp; Proses Komunikasi</li> <li>• Sejarah dan Sosiologi Seni dan Budaya</li> </ul>
B	Memiliki keahlian dalam mengelola strategi-strategi pemasaran perusahaan dan menerjemahkannya dalam desain komunikasi visual sebagai usaha untuk menyalurkan <i>marketing message</i> , serta memiliki jiwa <i>leadership</i> , <i>entrepreneurship</i> dan dapat mengembangkan prinsip-prinsip kemandirian, integritas dan profesionalisme sekaligus kemampuan berjeraring..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marketing Communication</li> <li>• Teori Periklanan</li> <li>• Psikologi Persepsi</li> <li>• Manajemen</li> <li>• Metodologi Desain</li> <li>• Entrepreneurship</li> <li>• Manajemen</li> <li>• Bahasa Inggris</li> <li>• Metodologi Penelitian</li> <li>• Etika Profesi</li> </ul>
C	Memiliki sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketaqwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan Agama, moral, budi pekerti, etika profesi dan ideologi kebangsaan</li> </ul>

## **7. Standard Kompetensi Lulusan**

### **Kompetensi Lulusan Program Studi :**

Aspek utama kompetensi lulusan pendidikan strata satu desain komunikasi visual yang akan dimiliki oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

#### **a. Kompetensi di bidang Desain Komunikasi Visual**

- 1) Memiliki ketaqwaan terhadap Tuhan YME sebagai dasar sikap profesional dan etika profesi yang tinggi serta kecintaan terhadap tanah air dan bangsa.
- 2) Memiliki kemampuan utama dalam mengolah Image Grafis untuk keperluan komunikasi visual.
- 3) Mampu membuat dan mengungkapkan gagasan dari konsep desain, melalui prosedur dan *problem solving method* secara efisien dan efektif.
- 4) Mampu memilih dan mengorganisasikan berbagai unsur desain, seperti bentuk huruf, ilustrasi, tipografi atau unsur desain lainnya (*Graphic Images*); untuk keperluan membuat Desain Komunikasi Visual.
- 5) Memiliki pengetahuan tentang Proses pengaplikasian desain dalam berbagai media komunikasi visual yang meliputi pemanfaatan media baik *above the line* maupun *below the line*, disamping media alternatif lainnya.
- 6) Mampu menggunakan software computer aplikatif untuk Desktop Publishing, mengembangkan layout design, membuat ilustrasi, paste-up electronic, scan & mengolah gambar secara manual dan digital.

#### **b. Kompetensi di bidang Enterpreneurship:**

- 1) Memiliki kemampuan untuk bertahan dalam kondisi ketidakpastian ekonomi (*economic uncertainty*) yang tinggi.
- 2) Memiliki keahlian dalam pemberdayaan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Memiliki kemauan yang tinggi untuk membina dan membangun hubungan baik dengan *stakeholders* secara proaktif dan sehat.
- 4) Menjadi konsultan dibidang Desain Komunikasi Visual suatu organisasi/ perusahaan.

#### **c. Kompetensi dalam aspek Managerial Comprehensive Capability**

- 1) Memiliki keahlian mengelola usaha baik yang dibangun secara mandiri ataupun industri yang sudah ada.
- 2) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan strategi-strategi korporat guna meraih pencapaian *corporate's sustainable development growth*.
- 3) Memiliki kemampuan menjalin jaringan usaha antar industri terkait dan seluruh *stakeholders*.

### 8. Matriks Kurikulum Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MPK)											
1	420101001-5	Pendidkan Agama	2						2		
2	420101006	Bahasa Inggris I	2	2							
3	420101007	Bahasa Inggris II	2		2						
4	420101008	B. Indonesia & T. Pen.Ilmiah	2	2							
5	420101009	Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan	3						3		
6	420101010	Etika Profesi	2							2	
			13	4	2	0	0	0	5	2	0
MATAKULIAH KOMPETENSI KEILMUAN (MKK)											
7	420102001	Sejarah Seni Rupa	2	2							
8	420102002	Peng. & Dasar Kreatifitas	2		2						
9	420102003	Sejarah Keb. Indonesia	2	2							
10	420102004	Sosiologi Seni	2					2			
11	420102005	Sosiologi Komunikasi	2						2		
12	420102006	Tinjauan Disain I	2			2					
13	420102007	Tinjauan Disain II	2				2				
14	420102008	Menggambar Ekspresi I	3		3						
15	420102009	Menggambar Ekspresi II	2			2					
16	420102010	Gambar Teknik	3	3							
17	420102011	Tipografi	3	3							
18	420102012	Nirmana I	4	4							
19	420102013	Nirmana II	4		4						
20	420102014	Ilustrasi I	2		2						
21	420102015	Ilustrasi II	2			2					
22	420102016	Psikologi Persepsi	2					2			
23	420102017	Proses Komunikasi	2						2		
24	420102018	Teori Periklanan	2			2					
25	420102019	Fotografi Dasar	3			3					
26	420102020	Fotografi Disain	3				3				
27	420102021	Metode Produksi Grafika I	2			2					
28	420102022	Metode Produksi Grafika II	2				2				
29	420102023	Metodologi Disain	2					2			
30	420105001	Manajemen	2					2			

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
			57	14	11	13	7	8	4	0	0
<b>MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)</b>											
31	420102024	Metodologi Penelitian	2						2		
32	420103001	Audio Visual I	3			3					
33	420103002	Audio Visual II	3					3			
34	420103003	Komputer Grafis I	3		3						
35	420103004	Komputer Grafis II	3				3				
36	420103005	Komputer Grafis III	3					3			
37	420103006	Animasi I	3		3						
38	420103007	Animasi II	3				3				
		MK & MP Pilihan	12				3	3	3	3	
			35	0	6	3	9	9	5	3	0
<b>Matakuliah Pilihan</b>											
39	420103008	Tipografi Lanjutan	3				3				
40	420103009	Komputer Grafis 3D	3							3	
41	420103010	Komik	3						3		
42	420103011	Ilustrasi Digital Eksp.	3					3			
	420103012	Audio Visual III	3						3		
	420103013	Animasi III	3					3			
	420103014	Multimedia	3				3				
	420103015	Multimedia Interaktif	3							3	
<b>MATAKULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)</b>											
43	420104001	Estetika	2	2							
44	420104002	Komunikasi Marketing	2							2	
45	420104003	Manajemen Produksi	2						2		
46	420104004	Seminar	2							2	
47	420104005	Diskomvis I	4			4					
48	420104006	Diskomvis II	4				4				
49	420104007	Diskomvis III	4					4			
50	420104008	Diskomvis IV	5						5		
51	420104009	Diskomvis V	5							5	
52	420104010	TA	6								6
			36	2	0	4	4	4	7	9	6

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MBB)											
53	420105002	Kewirausahaan	2							2	
54	420105003	Kerja Praktek	2							2	
			4	0	0	0	0	0	0	4	0
Jumlah Total			145	20	19	20	20	21	21	18	6

## 9. Daftar Matakuliah Tiap Semester dan Prasyarat

### Semester 1

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420102012	Nirmana I	4	2	2	2	4	6	
420102011	Tipografi	3	1	2	1	4	5	
420101008	B. Ind. & T. Pen. Ilmiah	2	2		2	0	2	
420101006	Bahasa Inggris I	2	2		2	0	2	
420102003	Sejarah Keb. Indonesia	2	2		2	0	2	
420102001	Sejarah Seni Rupa	2	2		2	0	2	
420104001	Estetika	2	2		2	0	2	
420102010	Gambar Teknik	3	1	2	1	4	5	
	Total SKS	20	14	6	14	12	26	

### Semester 2

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420102013	Nirmana II	4	2	2	2	4	6	Nirmana I
420102014	Ilustrasi I	2	1	1	1	2	3	Nirmana I
420101007	Bhs Inggris II	2	2		2	0	2	Bhs Inggris I
420102008	Menggambar Ekspresi I	3	1	2	1	4	5	Nirmana I
420102002	Peng. & Dasar Kreatifitas	2	2		2	0	2	
420103003	Komputer Grafis I	3	2	1	2	2	4	Tipografi
420103006	Animasi I	3	2	1	2	2	4	
	Total SKS	19	12	7	12	14	26	

### Semester 3

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420103001	Audio Visual I	3	2	1	2	2	4	
420102021	Proses Prod. dan Grafika I	2	2		2	0	2	
420102018	Teori Periklanan	2	2		2	0	2	
420102019	Fotografi Dasar	3	3		3	0	3	
420102015	Ilustrasi II	2	1	1	1	2	3	Ilustrasi I
420102006	Tinjauan Disain I	2	2		2	0	2	
420104005	Diskomvis I	4		4	0	8	8	Nirmana II
420102009	Menggambar Ekspresi II	2	1	1	1	2	3	M. Ekspresi I
	Total SKS	20	13	7	13	14	27	

**Semester 4**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420103004	Komputer Grafis II	3	2	1	2	2	4	
420103007	Animasi II	3	2	1	2	2	4	Animasi I
420102007	Tinjauan Disain II	2	2		2	0	2	Tinj. Disain I
420102022	Proses Prod. dan Grafika II	2	2		2	0	2	MPG I
420102020	Fotografi Disain	3	3		3	0	3	Foto. Dasar
420104006	Diskomvis II	4		4	0	8	8	Diskomvis I
	MK Pilihan	3	2	1	2	2	4	
	Total SKS	20	13	7	13	14	27	

**MK Pilihan Semester 4**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>MK Pilihan :</b>							
420103014	Multimedia	3	2	1	2	2	4	
420103008	Tipografi Lanjutan	3	2	1	2	2	4	

**Semester 5**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420105001	Manajemen	2	2		2	0	2	
420102016	Psikologi Persepsi	2	2		2	0	2	
420103002	Audio Visual II	3	2	1	2	2	4	A. Visual I
420102023	Metodologi Disain	2	2		2	0	2	
420103005	Komputer Grafis III	3	2	1	2	2	4	K. Grafis II
420102004	Sosiologi Seni	2	2		2	0	2	
420104007	Diskomvis III	4		4	0	8	8	Diskomvis II
	MK Pilihan	3	2	1	2	2	4	
	Total SKS	21	14	7	14	14	28	

**MK Pilihan Semester 5**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>MK Pilihan :</b>							
420103013	Animasi III	3	2	1	2	2	4	
420103011	Ilustrasi Digital Ekspreimental	3	2	1	2	2	4	



**Semester 6**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420104003	Manajemen Produksi	2	2		2	0	2	A. Visual II
420101001	Pendidikan Agama	2	2		2	0	2	
420101009	Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3		3	0	3	
420102024	Metodologi Penelitian	2	2		2	0	2	
420102017	Proses Komunikasi	2	2		2	0	2	
420102005	Sosiologi Komunikasi	2	2		2	0	2	
420104008	Diskomvis IV	5		5	0	10	10	Diskomvis III
	MK Pilihan	3	2	1	2	2	4	
	Total SKS	21	15	6	15	12	27	

**MK Pilihan Semester 6**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat	
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total		
	<b>MK Pilihan :</b>								
420103012	Audio visual III	3	2	1	2	2	4		
420103010	Komik	3	2	1	2	2	4		

**Semester 7**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420104004	Seminar	2	2		2	0	2	M. Penelitian
420104002	Komunikasi Marketing	2	2		2	0	2	
420102003	Kewirausahaan	2	2		2	0	2	
420105003	Kerja Praktek	2		2	0	4	4	Diskomvis IV
420101010	Etika Profesi	2	2		2	0	2	
420104009	Diskomvis V	5		5	0	10	10	Diskomvis IV
	MK Pilihan	3	2	1	2	2	4	
	Total SKS	18	10	8	10	16	26	

**MK Pilihan Semester 7**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>MK Pilihan :</b>							
420103015	Multimedia Interaktif	3	2	1	2	2	4	
420103009	Komputer Grafis 3D	3	2	1	2	2	4	

**Semester 8**

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
420104010	Tugas Akhir	6		6	0	12	12	Diskomvis V
	Total SKS	6	0	6	0	12	12	

# 10. Daftar Matakuliah Berdasarkan Kompetensi

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Kategori	STS	Kompetensi
1	420102001	Sejarah Seni Rupa	2	1	MKK		A
2	420102002	Pengantar & Dasar Kreatifitas	2	2	MKK	*	A
3	420102003	Sejarah Kebudayaan Indonesia	2	1	MKK		A
4	420104001	Estetika	2	1	MPB		A
5	420102010	Gambar Teknik	3	3	MKK		A
6	420102011	Tipografi	3	3	MKK	*	A
7	420102012	Nirmana I	4	1	MKK		A
8	420102013	Nirmana II	4	4	MKK	*	A
9	420102014	Ilustrasi I	2	2	MKK		A
10	420102015	Ilustrasi II	2	3	MKK	*	A
11	420102006	Tinjauan Disain I	2	3	MKK		A
12	420102007	Tinjauan Disain II	2	4	MKK		A
13	420102008	Menggambar Ekspresi I	3	2	MKK		A
14	420102009	Menggambar Ekspresi II	2	3	MKK	*	A
15	420102019	Fotografi Dasar	3	3	MKK		A
16	420102020	Fotografi Disain	3	4	MKK		A
17	420102018	Teori Periklanan	2	4	MKK	*	A
18	420102004	Sosiologi Seni	2	5	MKK		A
19	420102005	Sosiologi Komunikasi	2	6	MKK		A
20	420102016	Psikologi Persepsi	2	5	MKK	*	A
21	420102017	Proses Komunikasi	2	6	MKK		A
22	420103003	Komputer Grafis I	3	2	MKB		A
23	420103004	Komputer Grafis II	3	4	MKB		A
24	420103005	Komputer Grafis III	3	5	MKB		A
25	420103006	Animasi I	3	2	MKB		A
26	420103007	Animasi II	3	4	MKB		A
27	420103001	Audio Visual I	3	3	MKB		A
28	420103002	Audio Visual II	3	5	MKB		A
		Matakuliah Pilihan	12		MKB		A
		<b>Total SKS Kompetensi A</b>	<b>84</b>				58%
		<b>Matakuliah Pilihan</b>					
29	420103008	Tipografi Lanjutan	3	4	MKB		A
30	420103011	Ilustrasi Digital Eksperimental	3	5	MKB		A
31	420103010	Komik	3	6	MKB		A

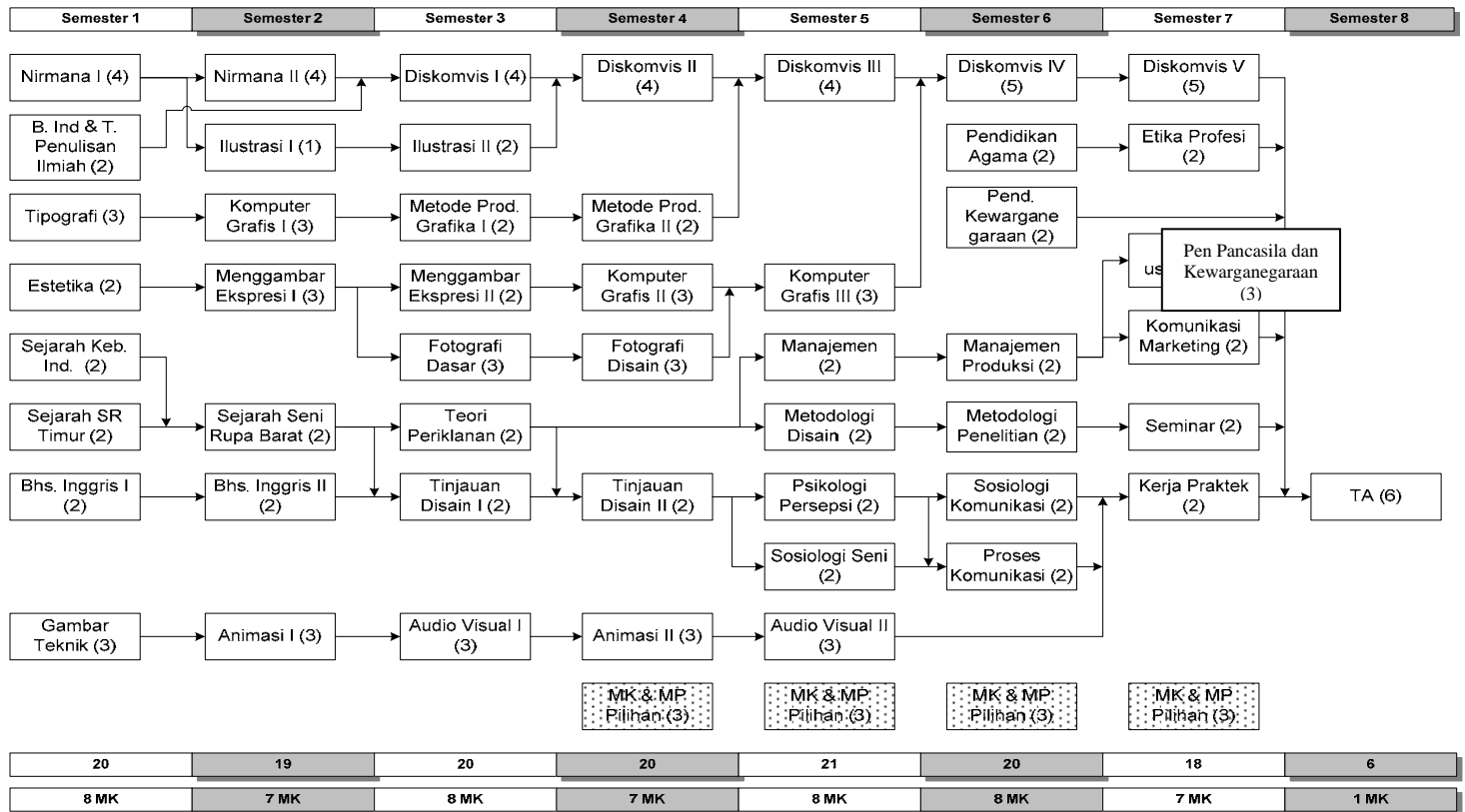
No	Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Kategori	STS	Kompetensi
32	420103009	Komputer Grafis 3D	3	7	MKB		A
			12				
	420103012	Audio Visual III	3	4	MKB		A
	420103013	Animasi III	3	5	MKB		A
	420103014	Multimedia	3	6	MKB		A
	420103015	Multimedia Interaktif	3	7	MKB		A
			36				
33	420101008	Bhs. Ind. & T. Pen. Ilmiah	2	1	MPK	*	B
34	420101006	Bahasa Inggris I	2	1	MPK		B
35	420101007	Bahasa Inggris II	2	2	MPK		B
36	420102021	Metode Prod. Grafika I	2	3	MKK		B
37	420102022	Metode Prod. Grafika II	2	4	MKK		B
38	420105001	Manajemen	2	5	MKK		B
39	420102023	Metodologi Disain	2	5	MKK		B
40	420104003	Manajemen Produksi	2	6	MPB		B
41	420102024	Metodologi Penelitian	2	6	MKB		B
42	420104002	Komunikasi Marketing	2	7	MPB	**	B
43	420105002	Kewirausahaan	2	7	MBB	**	B
44	420104005	Diskomvis I	4	3	MPB	**	B
45	420104006	Diskomvis II	4	4	MPB	**	B
46	420104007	Diskomvis III	4	5	MPB	**	B
47	420104008	Diskomvis IV	5	6	MPB	**	B
48	420104009	Diskomvis V	5	7	MPB	**	B
49	420104004	Seminar	2	7	MPB	*	B
50	420105003	Kerja Praktek	2	7	MBB	*	B
51	420104010	TA	6	8	MPB	**	B
<b>Total SKS Kompetensi B</b>			<b>54</b>				37.2%
52	420101001-5	Pendidikan Agama	2	6	MPK	*	C
53	420101009	Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan	3	6	MPK	*	C
54	420101010	Etika Profesi	2	7	MPK	*	C
<b>Total SKS Kompetensi C</b>			<b>7</b>				4.8%
<b>Total</b>			<b>145</b>				

Keterangan:

\* : Nilai minimal C

\*\* : Nilai Minimal B

## 11. Jejaring Matakuliah Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



<b>420101001</b>	<b>Agama Islam</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi** : Keseimbangan jasmani dan rohani pada manusia. Hubungan manusia dengan Allah, dengan dirinya, dan dengan sesama manusia serta lingkungannya. Tauhid, fungsi peranan, tugas, tujuan hidup dan tanggung jawab manusia. Hubungan iman dan amal sholeh. Manusia sesudah mati. Hubungan manusia dengan manusia dan antar umat beragama.

**Metode Pembelajaran** :

Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan:**

**Buku Wajib :**

1. Mudlor Achmad. 1970. *Etika dalam Islam*, Al-Ikhlâs. Surabaya
2. H. Anas Tohir S. 1982. *Himpunan Hukum Islam*, Al-Ikhlâs. Surabaya.

**Buku Pendukung:**

1. Djohan Effendi Cs. 1981. *Agama dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Pustaka Biru.
2. H.Sulaiman Rasjid. 1984. *Figh Islam Esa*. Jakarta

<b>420101002</b>	<b>Agama Kristen Katholik</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi** : Sarjana Katolik yang dicita-citakan masyarakat gereja. Agama Katholik diakui di Indonesia. Metode Studi agama di Perti Umum. Hubungan dasar yang dimiliki manusia (uraian filsafis). Tiga kemampuan dasar manusia. Pikiran mencari kebenaran. Manusia beriman mau mengikuti Yesus & percaya kepadaNya. Hubungan dengan Illahi, Hakekat Yesus Kristus dan perananNya dalam kehidupan beriman. Keselamatan sebagai anugerah dari Allah, Keselamatan adalah rohani. Gereja sebagai masyarakat orang beriman, Motivasi, Arti keadilan, Keluarga Katholik. Agama Katholik mengakui otonomi ilmu-ilmu. Tanggung jawab Katholik dalam membangun dunia. Kerasulan awam sebagai tugas umat beriman di tengah-tengah dunia.

**Metode Pembelajaran** : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Ismartono, I, SJ. 1993. *Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum*. Jakarta: Obor (1).
2. Banawiratma, JB, SJ. 1991. *Gereja dan Mayarakat*. Yogyakarta: Kanisius
3. Groenen, D. Ofin.1979. *Peristiwa Yesus*. Yogyakarta: Kanisius

**Buku Pendukung:**

1. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

420101003	Agama Kristen Protestan	2 SKS
-----------	-------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi** : Manusia, Agama, Gereja, Iman Kristen, Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iman, Kasih dan Penghargaan). Manusia dan pengembangan. Masalah-masalah etika dalam kehidupan sosial. Kapita selekta.

**Metode Pembelajaran** :  
Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Verkuuyl J. 1989. *Etika Kristen Bagian Umum*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
2. Barth, Ch. 1988. *Theologia PL 1*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
3. Hadiwijono, H. 1991. *Iman Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

**Buku Pendukung:**

1. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

<b>420101004</b>	<b>Agama Hindu</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi** : Filsafat ilmu pengetahuan dan agama. Sejarah agama Hindu, Alam semesta. Weda sebagai kitab suci sekaligus sumber hukum Hindu. Pokok-pokok sradha dalam agama Hindu, Catur Purusartha dan Catur Asrama, Catur Marga Yoga. Sosiologi Agama Hindu, Sardarsana, Sila dan etika Hindu, Yadnya, Pandita dan Pinandita, Tempat suci, Hari-hari suci agama Hindu.

**Metode Pembelajaran** :

Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Made Ngurah Rai, I Gusti. 1999. *Buku Pendidikan Agama Hindu untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya: Paramita.
2. Titib, I Made. 1998. *Petunjuk Veda Praktis*. Surabaya: Paramita.

**Buku Pendukung:**

1. Oka Punyatmaja, IB. 1992. *Panca Sradha Dharma Sarathi*. Jakarta.
2. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

<b>420101005</b>	<b>Agama Budha</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi:** Manusia dan agama. Agama Budha, Sumber ajaran Budha, Kerangka dasar ajaran Budha, Dhamma, Sila, Meditasi, Buddhis dan ilmu pengetahuan. Studi kasus pada masing-masing fakultas.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Chodron Thubten. 1990. *Agama Budha dan Saya: terjemahan E Suwarnasanti*. Penerbit Pustaka Karaniya.

2. Jinaratana Kaharudin Pandit. 1991. *Hidup dan Kehidupan*. Penerbit Tri Satya Buddhis Centre.

**Buku Pendukung:**

1. Burlingame, Eugene Watson. 1979. *Buddhist Legends: Translated from the original Palitext of Dhammapada Commentery*. London: The Palisociety.
2. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

<b>420101011</b>	<b>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	---	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki Pola Pikir, pola sikap yang komprehensif, integral dalam aspek kehidupan sosial, berperilaku cinta tanah air Indonesia, menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa, dan bernegara.

**Materi** : Sejarah dan pengantar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Hak asasi manusia, Demokrasi, Wawasan nusantara, Ketahanan sosial, dan Politik strategi nasional.

**Metode Pembelajaran** :  
Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. 2000. *Putusan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia*. Jakarta: Tanpa Penerbit.
2. Sumarsono, dkk. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
3. Amandemen UUD 1945.

**Buku Pendukung:**

1. Lembaga Pertahanan Nasional. 1990. *Kewiraan untuk Mahasiswa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
2. Harold, Brown. 1993. *Thinking About National Security Defense and foreign Policy in Dangerous World*. Colorado: Westview Press.

<b>420102001</b>	<b>Sejarah Seni Rupa</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan tentang berbagai aspek budaya, seni dan religi dari berbagai bangsa secara historis dan dapat menganalisa aspek-aspek yang melatarbelakanginya.



**Materi** : Sejarah seni rupa (tokoh, tahun, ciri-ciri, nilai-nilai) dari Zaman Prasejarah, Purba (Mesir, Kepulauan Creta, Mesopotamia, Yunani Kuno, Byzantium, China, India, Jepang) hingga Postmodern.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :  
**Wajib** :

1. Drs. I Made Suru. *Sejarah Seni Rupa Timur*. Malang: IKIP.
2. Drs. I Made Suru. *Sejarah seni Rupa Barat*. Malang: IKIP.
3. Drs. R. Sukmono. 1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Ed. Ke-3. Jakarta: Yayasan Kanisius.
4. Mustika dan Slamet Sukiranto. 1996. *Seni Rupa Indonesia Modern Dalam Kritik dan Esei*. Jakarta: Sanggar Krida.
5. Panitia Pameran Kias. 1990-1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*. Bandung: Seni Budaya.
6. Penerbitan Proyek Pembinaan Kesenian Departemen P dan K. 1978. *Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya*.
7. Soedarso SP. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta MCMXC.

**Pendukung:**

1. Dick Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
2. HW. Janson. 1982. *History of Art*. New York: Hary N, Abrams Inc, Publisher.
3. Myers, Bernhard. 1974. *Art and Civilization*. New York: Mc Graw Hill.
4. Prof. Dr. Slamet Mulyana. 1979. *Nagarakertagama dan Tafsir Sejarahnya*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
5. Soedarso SP. 1971. *Pengertian Seni*. Bag Ke-Pertama. Yogyakarta ASRI.
6. Soedarso SP. 1972. *Pengertian Seni*. Bag Ke-Kedua. Yogyakarta ASRI.
7. Soedarso SP. 1974. *Pengertian Seni*. Bag Ke-Ketiga. Yogyakarta ASRI.
8. Soedarso SP. 1991. *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta: BP ISI.
9. Up. John. 1982. *Encyclopedia of World Art*. New York: Mc Graw Hill.

420102002	Pengantar dan Dasar Kreatifitas	2 SKS
-----------	---------------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan mampu memahami inti dasar dan fungsi-fungsi kreatifitas yang berkaitan dengan desain sebagai pengejawhantaan komunikasi visual. Dari pemahaman tersebut

mahasiswa mampu mempertajam inovasi yang dikembangkan secara progresif dan revolusioner.

**Materi** : Pengertian kreatifitas, inti dasar kreatifitas, implementasi kreatifitas, kreatifitas & keberbakatan, prinsip-prinsip kreatifitas, pengembangan ide, metodologi perumusan ide, studi eksisting desain dan inovasi

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Cameron, Julia. 2002. *The Artist's Way: A Spiritual Path to Higher Creativity [10<sup>th</sup> Anniversary Edition]*. Jeremy P. Tarcher.
2. Dispenza, Joe. 2007. *Evolve your Brain*. HCI.
3. Freeman, Rice. 2007. *Living the Creative Life*. North Lights Books.
4. Kelley, Tom. 2001. *The Art of Innovation*. Double Day Business.
5. Widadgdo, p. 35, *Desain dan Kebudayaan*.
6. Gini Graham Scott, p. 111 *Mind Power*.
7. Daniel H. Pink, p. 5, *Misteri Otak Kanan Manusia*.

**Buku Pendukung:**

1. Leland, Nita. 2006. *The New Creative Artist*. North Light Books.
2. Perrella, Lynne. 2008. *Art Making, Collection, and Obsession: An Intimate, Exploration, of the Mixed-Media Work and Collections of 35-Artists*. Quarry Books.

420102003	Sejarah Kebudayaan Indonesia	2 SKS
-----------	------------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami dan mengetahui secara umum tentang pertumbuhan kebudayaan Indonesia mulai zaman Prasejarah, zaman Madya, masuknya agama Hindu Budha, hasil-hasil kebudayaan Indonesia, kerajaan-kerajaan, pengaruh Hindu & Budha, masuknya agama Islam ke Indonesia serta berdirinya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

**Materi** : Kebudayaan zaman Prasejarah, Kebudayaan pertama di Indonesia, Kebudayaan asli Indonesia, Sejarah penyebaran Agama Hindhu & Budha, Kerajaan-kerajaan di Indonesia, Hasil Kebudayaan Indonesia, Zaman Madya di Indonesia, kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

**Metode Pembelajaran** :  
Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Soekmono. 1993. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
2. Soekmono. 1993. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
3. Soekmono. 1993. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 3*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
4. Asmito. 1992. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Semarang: IKIP Semarang Press.

**Buku pendukung:**

1. Soetarno. 1997. *Aneka Candi Kuno di Indonesia*. Semarang: Dahara Press.
2. Prof. Dr. Mochtar Kusuma Atmadja. Cs. (Ed). 1990-1991. *Streams of Indonesian Art From Pre-Historic To Contemporary*. Bandung: Committee of Festival of Indonesia.

**420101006**

**Bahasa Inggris I**

**2 SKS**

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki pengetahuan dasar dan mampu mengembangkan keterampilan dalam Grammar, Vocabulary, Reading dan Listening Comprehension untuk keperluan membaca dan menelaah sumber-sumber bacaan berbahasa Inggris terutama yang berhubungan dengan teknologi, seni, desain dan keilmuan untuk mendukung pemahaman bidang ilmu.

**Materi** : Wors, pronunciation, tenses, active & pasive voice, argument, verbals (gerund, infinite, participle) dan clauses (nouns, adjectives, adverbs, conditional), Vocabulary, reading, passage.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. John C.Kergel. 1976. *The Language of Computer Proogramming in English*. New York: Regent Pub.Co.
2. Anthony Chander. 1981. *Computers, Penguin Book*. New York.

**Buku Pendukung:**

1. Georgee, Curme. 1953. *English Grammer*. New York: Barnes & Noble.
2. John M. Echols dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

<b>420101007</b>	<b>Bahasa Inggris II</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Inggris, serta bisa menulis dengan baik dalam bahasa Inggris yang diaplikasikan melalui TOEFL 300.

**Materi** : Dialog, diskusi, dan contoh-contoh frasa yang biasa digunakan. Menulis kalimat sederhana, Test TOEFL.

**Metode Pembelajaran**: Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : Bahasa Inggris I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Ellen C.Henderson. 1965. *Learning o read and write Hot Renrhart & Winson*. New York.
2. Alexander , L.G. 1979. *Essay and Lettere Writeing*. London: Longman Group, Ltd.
3. Dion, Robert J. 1971. *Everuday Dialogues*. London: Regents Publishing Compony, Inc.

**Buku Pendukung**:

1. Sharpe, Pamela J.. 2000. *Barrons's: How to Prepare for the TOEFL Test*, Penerbit Binarupa Aksara.
2. Georgee, Curme. 1953. *English Grammer*. New York: Barnes & Noble.
3. John M. Echols dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

<b>420101008</b>	<b>B. Indonesia &amp; T. Penulisan Ilmiah</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mampu menulis karya ilmiah.

**Materi** : Konsep dasar bahasa Indonesia, Ejaan Yang Disempurnakan, bahasa Indonesia dalam karya ilmiah, unsur-unsur tulisan, struktur argumen, penyusunan paragraf yang baik, penulisan kalimat dalam karya ilmiah, tata tulis karya ilmiah, penulisan makalah, artikel, jurnal dan penulisan tugas akhir mahasiswa.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Rifai, MA. 1995. *Pegangan Gaya Penulisan, Penyuntingan dan penerbitan Karya Ilmiah Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
2. Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa. 1993. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
3. Badudu, J.S. 1983. *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia.
4. Finoza, L. 2001. *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Insan Mulia.

**Buku Pendukung:**

1. Ramage, J.D. dan J.C. Bean. 1992. *Writing Arguments A Rhetoric with Readings*. New York: MacMillan.
2. Keraf, G. 1987. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.

420104001	Estetika	2 SKS
-----------	----------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menjelaskan ruang lingkup permasalahan estetika, kaitanya dengan konsep dan teori dari berbagai fenomena kesenian serta memiliki kerangka berfikir dalam kajian bidang seni.

**Materi** : Sejarah, arti, dan ruang lingkup permasalahan estetika. Aliran seni dan ragam pemikiran tokohnya serta falsafah estetika. Menyingkap dimensi global estetika, estetika paripurna dan estetika Indonesia.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Agus Sachari. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB
2. Dharsono. 2002. *Seni dan Keindahan Problematika Estetika Timur dalam Menyikapi Seni*. Wacana Seni Rupa, Vol 2, 5 September 2002.
3. Reader, Melvin. 1973. *A Modern Book of Aesthetics*. Holf, Reinhart and Winston Inc.

4. Soedarso SP. 1971. *Pengertian Seni. Bagian Pertama*. Yogyakarta ASRI.
5. Soedarso SP. 1972. *Pengertian Seni. Bagian Kedua*. Yogyakarta ASRI.
6. Soedarso SP. 1974. *Pengertian Seni. Bagian Ketiga*. Yogyakarta ASRI.
7. Wertz, Morris. 1959. *The Problem in Aesthetics*. London: McMallen. Abstract Art London, Thomas and Hudson.

**Pendukung :**

1. Agus Sachari. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
2. Bertrand Russell. 1993. *Sejarah Falsafah Barat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
3. Dick Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius
4. Soedarso SP. 1991. *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta: BP ISI

420102017	Proses Komunikasi	2 SKS
-----------	-------------------	-------

**Tujuan :** Mahasiswa akan dapat membuat model proses komunikasi, dan dapat menerangkan arti model itu, mampu menyebutkan beberapa faktor yang menghambat atau memperlancar proses komunikasi atau beberapa faktor yang menguatkan kebiasaan, dapat menganalisa iklan dari sisi proses komunikasi dan mampu menerapkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

**Materi :** Tujuan komunikasi dan peranan bahasa verbal dan bahasa visual dalam perilaku manusia. Proses komunikasi dan hambatannya, faktor yang memperlancar dan menghambat komunikasi, hubungan antara proses belajar dan beberapa faktor yang menguatkan kebiasaan yang banyak digunakan dalam periklanan.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat :** -

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Gerungan, WA. 1926. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pt. Eresco.
2. Larry Percy & R. Rossiter, *Advertising Strategy a Communication Theory Approach*.

**Buku Pendukung:**

1. M., Wayne Dolozler. 1976. *The Marientin Communication Process*, Mc. Graw Hill.

<b>420102005</b>	<b>Sosiologi Komunikasi</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-----------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat meningkatkan pengetahuannya tentang hubungan komunikasi terhadap proses kehidupan bermasyarakat, mampu menyebutkan beberapa faktor yang menghambat atau memperlancar proses komunikasi atau beberapa faktor yang menguatkan kebiasaan dan mampu menerapkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

**Materi** : Fungsi-fungsi sosial atau hubungan antar individu dengan kelompok/masyarakat

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. M., Wayne Dolozler. 1976. *The Marlentin Communication Process*, Mc. Graw Hill.
2. Larry Percy & R. Rosslter, *Advertising Strategy a Communication Theory Approach*.
3. Richards Crutchtid & Ogerton L. Ballachery. 1988. *Individual and Society*. Mc. Graw Hill.

**Buku pendukung:**

1. Gerungan, WA. 1926. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pt. Eresco.

<b>420104002</b>	<b>Komunikasi Marketing</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-----------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman secara menyeluruh mengenai peranan komunikasi pada umumnya dan periklanan pada khususnya didalam menunjang upaya dan program pemasaran produk dalam makna yang luas. Pengertian makna persepsi secara psikologis serta beberapa aspek kepribadian dan budaya yang berpengaruh pada persepsi dan perancangan grafis.

**Materi** : Pemahaman fungsi komunikasi pemasaran, tujuan periklanan dan pemasaran, berbagai variabel yang mempengaruhi unsur-unsur periklanan, pemahaman dasar manajemen periklanan.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. M., Wayne Dolozler. 1976. *The Marlentin Communication Process*, Mc. Graw Hill.
2. Larry Percy & R. Rosslter, *Advertising Strategy a Communication Theory Approach*.

**Buku Pendukung:**

1. Craw and Craw. *An Outline of General Psychology*. Little Adan and Co.
2. Chuses. Mar. *The Lisher Color Test*.

420102018	Teori Periklanan	2 SKS
-----------	------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman secara menyeluruh mengenai teori iklan dan peranannya yang menunjang upaya pemasaran produk dalam makna yang luas.

**Materi** : Pemahaman arti, fungsi dan tujuan periklanan dan pemasaran dari berbagai variabel yang mempengaruhi unsur-unsur periklanan dan pemahaman dasar periklanan.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Kassali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PAU, UI,

**Buku Pendukung:**

1. Wayne Dolozler, M. 1976. *The Marlentin Communication Process*, Mc. Graw Hill.
2. Larry Percy & R. Rosslter, *Advertising Strategy a Communication Theory Approach*.

420102012	Nirmana I	4 SKS
-----------	-----------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami konsep perancangan desain 2 dimensi untuk diwujudkan dalam karya desain komunikasi visual.

**Materi** : Pengertian, fungsi, Unsur-unsur desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna). Prinsip-prinsip disain (Keserasian/Harmoni, Kesetimbangan, Ritme/Irama, Proporsi, Emphasis) dan merancang komposisi 2 dimensi.



**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Yakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
2. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
3. Jim Krause. 2002. *Color Index*. Ohio: How Design Books, an Imprint of F 7 W Publications, Inc.
4. Wucius Wong, B. 1986. *Beberapa Azas Merancang Dwi Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

**Buku Pendukung:**

1. Agus Sachari.1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
2. Birre. F. *Creative Colour*.
3. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
4. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

420102013	Nirmana II	4 SKS
-----------	------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami konsep perancangan desain 3 dimensi untuk diwujudkan dalam karya Disain Komunikasi Visual.

**Materi** : Unsur-unsur disain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna). Prinsip-prinsip disain (Keserasian / Harmoni, Keseimbangan, Ritme/ Irama, Proporsi, Emphasis), Komposisi, Warna, Bidang, Merancang tri matra.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Nirmana I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Wucius Wong, B. 1989. *Beberapa Azas Merancang Tri Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. *Desain Terapan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).

3. Agus Sachari. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.

**Buku pendukung:**

1. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
2. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.

<b>420102011</b>	<b>Tipografi</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mengenal dan memahami tipografi sebagai subjek utama dalam pekerjaan Disain Komunikasi Visual. Mahasiswa juga mengenal berbagai jenis aksara dan penajaman, kepekaan dalam menggunakan typeface yang sesuai dengan keperluan.

**Materi** : Sejarah dan perkembangan dari tipografi, anatomi tipografi, penggabungan typeface dan fungsi komunikasi dan tipografi.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Stens, Timon. 1985. *Kaligrafi*. Bandung: Angkasa.
2. J.I. Beigeleisen. 1986. *The ABC of Lettering*. Ohio: ST. Publications.
3. Romano, Frank J. 1992. *Desktop Typography with QuarkXPress*. USA: Windcrest Books-McGraw-Hill, Inc.

**Buku Pendukung:**

1. March, Marion. 1988. *Creative Typography*. Ohio: North Light Book.
2. John Murphy dan Michael Rowe. 1993. *How to Design Trade Mark and Logos*. London: Quarto Publications.

<b>420103008</b>	<b>Tipografi Lanjutan</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	---------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami kaitan seni tulis sebagai sarana komunikasi visual. Mahasiswa juga dapat mengembangkan kepekaan dalam menggunakan tipografi sebagai salah satu elemen disain secara benar, estetik dan fungsional. Mengembangkan kreatifitas dalam membuat dan menjelaskan karya tipografi dalam berbagai pekerjaan Disain Komunikasi Visual.

**Materi** : Pengertian tipografi, Jenis-jenis tipografi, Karakter huruf, Anatomi huruf, Menulis huruf hitam putih maupun warna. Penguasaan tipografi, Prinsip penyusunan huruf, Pengembangan huruf dengan ekspresi pribadi, Disain logo & identasi, Penerapan huruf dalam disain karya grafis.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Stens, Timon. 1985. *Kaligrafi*. Bandung: Angkasa.
2. J.I. Beigeleisen. 1986. *The ABC of Lettering*. Ohio: ST. Publications.
3. Romano, Frank J. 1992. *Desktop Typography with QuarkXPress*. USA: Windcrest Books-McGraw-Hill, Inc.

**Buku Pendukung:**

1. March, Marion. 1988. *Creative Typography*. Ohio: North Light Book.
2. John Murphy dan Michael Rowe. 1993. *How to Design Trade Mark and Logos*. London: Quarto Publications.

420102014	Ilustrasi I	2 SKS
-----------	-------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dasar menggambar (drawing) dan mengilustrasikan ide/cerita dalam bentuk gambar.

**Materi** : Pengertian ilustrasi, Fungsi dan teknik dasar menggambar ilustrasi. Pelatihan menggambar ilustrasi dengan berbagai media (cat air, tinta hitam, pastel, pensil dan cat poster), Teknik kering, Gambar bentuk, Gambar binatang, Gambar tumbuhan, dan Anatomi manusia.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Nirmana I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Veri Apriyatno. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Kawan Pustaka.
2. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.

- Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

**Buku Pendukung:**

- Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

<b>420102015</b>	<b>Ilustrasi II</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki pengetahuan dengan ketrampilan untuk menerjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif dalam bidang ilustrasi. Serta pemahaman kriteria ilustrasi dalam kaitannya dengan dunia komunikasi visual secara umum.

**Materi** : Ungkapan ilustrasi bersifat non fiksi dengan kriteria-kriteria ilustrasi dalam penggunaannya di berbagai media (buku, kemasan, poster, perangko, mata uang dan sebagainya). Ungkapan ilustrasi bersifat fiksi (komik, kartun, kemasan dan sebagainya).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Ilustrasi I

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

- Ross, Robert. *Illustrasi To Day*. Pennsylvania, International tex book Co, Scranton.
- Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, Cleveland dan New York, The World Publishing.
- Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
- Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

**Buku pebdukung:**

- Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

<b>420103010</b>	<b>Komik</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	--------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami hakekat komik sebagai suatu bentuk pengolahan secara kreatif bahasa gambar secara total, kemampuan mengembangkan unsur-unsur komik seperti gagasan cerita, tema, plot, karakter penokohan, gaya cerita komposisi, panel, gaya visual, serta kaitan persoalan komik dengan aspek budaya, aspek sosial dan produksi.

**Materi** : Ungkapan kreatif bahasa gambar secara total, Unsur-unsur komik (gagasan cerita, tema, plot, karakter penokohan, gaya cerita komposisi, panel, gaya visual), Kriteria-kriteria ilustrasi dengan menggunakan berbagai media.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Ross, Robert. *Ilustrasi To Day*. Pensylvania, International tex book Co, Scranton.
2. Bland, David. 1963. *A History of Book Ilustrasi*, Cleveland dan New York, The World Publishing.
3. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
4. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
5. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

**Buku pendukung:**

1. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
2. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

<b>420102008</b>	<b>Menggambar Ekspresil</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-----------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menguasai dasar menggambar sebagai bahasa rupa dan eksplorasi gagasan dalam wujud 2 dimensi dengan pewarnaan tertentu/hitam putih.

**Materi** : Unsur-unsur visual (garis, ruang, bentuk, nada warna, tekstur) sebagai sarana membentuk gambar yang dibingkai dalam kaidah

nilai artistik sesuai dengan prinsip-prinsip pengorganisasian dalam seni/disain.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Nirmana I

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
2. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.
3. Hamm, Jack. *The Head and Figure*. New York: The Putnam Publishing Group

**Buku Pendukung:**

1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, New York: Cleveland, The World Publishing.

420102009	Menggambar Ekspresi II	2 SKS
-----------	------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menggambar dalam komposisi yang serasi-estetis sebagai bahasa rupa dan eksplorasi gagasan dengan menggunakan berbagai media/alat gambar.

**Materi** : Pengembangan tentang unsur-unsur visual yang terdapat pada berbagai benda. Fungsi menggambar sebagai bahasa visual dan komunikasi. Menggambar dalam komposisi yang serasi-estetis sesuai dengan imajinasi dan kesadaran estetis secara individual sebagai media ekspresi.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Menggambar Ekspresi I

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
2. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

- Hamm, Jack. *The Head and Figure*. New York: The Putnam Publishing Group

**Buku Pendukung:**

- Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, New York: Cleveland, The World Publishing.

<b>420102010</b>	<b>Gambar Teknik</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menggambar objek (2 dimensi & 3 dimensi) dengan bahasa gambar secara tepat (presisi) ukurannya.

**Materi** : Bahasa gambar media dan penggunaannya, Sistematika gambar teknik, Pengertian dasar perspektif, Proyeksi Ortografi (Fungsi dan prinsip dasar, irisan, putaran, bukaan), Proyeksi Paralel, Proyeksi Axonometri, Konstruksi perspektif tanpa titik ukur, Perspektif dengan satu titik lenyap dan dua titik lenyap, Titik lenyap di luar meja gambar, Perspektif miring; Pandangan terurai (Exploded View).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

- Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Studio Desain Interior FSRD ITB Bandung.
- Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

**Buku pendukung:**

- Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. *Desain Terapan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
- Agus Sachari. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
- Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung

<b>420102006</b>	<b>Tinjauan Desain I</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami pengetahuan tentang konsep disain secara kritis melalui analisis dan penelaahan sejarah perkembangan disain dari masa Prasejarah, Mesir Kuno hingga Renesanncce dan Revolusi Industri tahun 1940-1950an, baik dari

segi sosio-historis maupun segi tekno-ekonomi, serta pemahaman perkembangan disain di Indonesia dan permasalahannya sebagai landasan dalam menanggapi karya disain secara kritis, terutama yang berkaitan dengan peranan dan pengaruhnya terhadap peradaban manusia.

**Materi** : Perkembangan disain, khususnya pergerakan disain di Eropa yang berpengaruh terhadap kehadiran karya disain modern. Perkembangan disain di Indonesia dan berbagai permasalahannya, baik konsep, strategi produksi maupun yang lainnya.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Duncan Alastysir. 1983. *Art Doco*. London: Thames and Hudson. Ltd.
2. Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain : dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Univ. Tarumanegara.
3. Heskett. 1980. *Desain Industri*. Jakarta : CV. Rajawali.
4. Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
5. Sachari, Agus. 1986. *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali.
6. Sachari, Agus. 1986. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 1*: Bandung: Pustaka.
7. Sachari, Agus. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*: Bandung: Pustaka.

**Buku Pendukung:**

1. Bater, Kenneth F. *Basic Design*. New York.
2. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
3. Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.

420102007	Tinjauan Desain II	2 SKS
-----------	--------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami perkembangan disain modern dan post modern sebagai landasan menganalisa dan menentukan sikap terhadap perkembangan disain yang terjadi dengan berbagai pendekatan.

**Materi** : Perkembangan disain modern dan post modern dan pengaruhnya di Indonesia. Tinjauan karya disain khususnya disain grafis dalam berbagai model pendekatan.



**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : Tinjauan desain I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Duncan Alastysir. 1983. *Art Doco*. London: Thames and Hudson. Ltd.
2. Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain : dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Univ. Tarumanegara.
3. Heskett. 1980. *Desain Industri*. Jakarta : CV. Rajawali.
4. Hesselgren, S. *The Language of Architecture*.
5. Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
6. Sachari, Agus. 1986. *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali.
7. Sachari, Agus. 1986. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 1*: Bandung: Pustaka.
8. Sachari, Agus. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*: Bandung: Pustaka.

**Buku Pendukung:**

1. Bator, Kenneth F. *Basic Design*. New York.
2. Birre. F. *Creative Colour*.
3. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
4. Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.

420102004	Sosiologi Seni	2 SKS
-----------	----------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki wawasan terhadap hubungan seni/proses kreativitas seni/produk seni masyarakat, khususnya masyarakat pendukungnya. Seni juga berhubungan dengan Kekuasaan dan berhubungan juga dengan kelas sosial dengan tradisi dan politik.

**Materi** : Sosiologi umum, Sosiologi seni sastra, Sosiologi seni rupa, Sosiologi seni musik, Sosiologi seni film arsitektur

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Hauser, Arnold. *The Social History of Art, Volume 2*. Routledge: London.
2. Gordon, Scott. 1991. *The History and Philosophy of Social Science*. London and New York: Routledge.
3. Delfgaauw, Bernard. 1992. *Sejarah Singkat Filsafat Barat*. Jogjakarta: Tiara Wacana.

**Buku Pendukung:**

1. Osborne, Richard and Van Leen. 1999. *Sociology for Beginner*. Bandung: Misan.
2. Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain : dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Univ. Tarumanegara.

<b>420102016</b>	<b>Psikologi Persepsi</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami makna persepsi secara psikologis serta beberapa aspek kepribadian dan budaya yang mempengaruhi persepsi. Pengertian persepsi secara individu, massa khususnya yang berhubungan dengan perancangan Disain Komunikasi Visual.

**Materi** : Aspek-aspek psikologi persepsi antara fungsi indera. Berfikir (ingatan, fantasi, asosiasi, kognisi, emosi, interes dan lain-lain). Proses dalam komunikasi audio visual. Persepsi warna dalam hubungannya dengan psikologi warna.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. *Craw & Craw, An Outline of General Psychology*. Little Adam & Co.
2. Chuses, Mar. *The Leisher Color Test*.

**Buku Pendukung:**

1. Osborne, Richard and Van Leen. 1999. *Sociology for Beginner*. Bandung: Misan.
2. M., Wayne Dolozler. 1976. *The Marlentin Communication Process*, Mc. Graw Hill.

420102021	Metode Produksi Grafika I	2 SKS
-----------	---------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan memiliki pengetahuan umum tentang sejarah percetakan dan berbagai teknik proses cetak yang dapat digunakan dalam proses Disain Komunikasi Visual. Pengetahuan mengenai penyusunan huruf, reproduksi, metode cetak ukuran batu dan bahan cetak. Pengertian peran dan tanggungjawab disainer dalam proses percetakan.

**Materi** : Sejarah perkembangan cetak-mencetak. Pengenalan metode dan berbagai teknik cetak yang dihubungkan dengan perencanaan disain cetakan untuk mendapatkan hasil cetakan yang optimum, baik dari segi disain maupun ekonomi. Mengetahui bahan baku dan ukuran cetak-mencetak.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Silver, Geraid A. 1981. *Graphic Layout and Design*. New York: VNR Co.,

**Buku Pendukung:**

1. Schender, George. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.

420102022	Metode Produksi Grafika II	2 SKS
-----------	----------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memperdalam proses percetakan grafika yang mencakup proses persiapan, pelaksanaan dan hasil akhir berupa barang cetakan yang dapat digunakan dalam proses Disain Komunikasi Visual. Pengetahuan tentang seluk beluk dari tiap bagian rangkaian tersebut secara terinci seperti penyusunan huruf, reproduksi, metode cetak, ukuran batu dan bahan cetak. Pengertian akan peran dan tanggung jawab seorang disainer dalam proses percetakan.

**Materi** : Sifat dan berbagai teknik yang dihubungkan dengan perencanaan disain cetakan untuk mendapatkan hasil cetakan yang optimum, baik dari segi disain maupun ekonomi. Persiapan yang dibutuhkan untuk disain yang akan dicetak.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : Metode Produksi Grafika I

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Schender, George. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.

**Buku Pendukung:**

1. Silver, Geraid A. 1981. *Graphic Layout and Design*. New York: VNR Co.

<b>420103003</b>	<b>Komputer Grafis I</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer grafis berbasis vektor untuk keperluan disain secara umum.

**Materi** : Setting, layout dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D, Aplikasi komputer grafis untuk keperluan tertentu (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Disain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.)

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Coreldraw, Freehand

**Prasyarat** : Tipografi I

**Kepustakaan :**

**Buku wajib :**

1. Corel Corporation. 2000. *CorelDraw 10, Reference Manual*. Corel Corporation.
2. Corel Corporation. 1993. *Corel Clipart*. Corel Corporation.
3. Michael S. Suanggardi. 1992. *Petunjuk Penggunaan CorelDraw*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo,.
4. Roame, Tony. 2000. [\*Macromedia Freehand 10 Authorized\*](#). Macromedia Press.
5. Adhe Saenudin. 1994. *Desain Grafis-Illustrasi Corel Draw*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

**Buku Pendukung:**

1. Ed Paulson. 1992. *Belajar Coreldraw Dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
2. *Pengenalan Freehand 9.0 : Secara Cepat Dan Mudah*. Indah

<b>420103004</b>	<b>Komputer Grafis II</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	---------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer grafis berbasis raster untuk keperluan disain secara umum.

**Materi** : Montase foto, Scann workshop, Manipulasi foto dan komposisi gambar serta teks, Pembuatan citra 2D dan 3D.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Adobe Photoshop CS, CS2

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Pardosi, Mico. 2001. *Adobe Photoshop 7.0 Plus*
2. Carla Rose. 2000. *Sams Teach Yourself Adobe Photoshop 6 in 24 Hours*. USA: Sams
3. Ramadhan, Arief. 2005. *Adobe Photoshop 7.0*
4. Stevano, Bayu. 2005. *Buku Latihan Photoshop Cs Effects & Magics : Text And Texture*
5. Madcoms,. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*
6. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*
7. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*

**Buku Pendukung:**

1. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*
2. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*
3. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*

<b>420103005 Komputer Grafis III 3 SKS</b>
--

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer grafis berbasis raster untuk keperluan disain dan fotografi lebih dalam.

**Materi** : Digital imaging, Manipulasi fotografi digital, Komposisi gambar dan teks.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Adobe Photoshop CS, CS2

**Prasyarat** : Komputer Grafis II

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Pardosi, Mico. 2001. *Adobe Photoshop 7.0 Plus*
2. Carla Rose. 2000. *Sams Teach Yourself Adobe Photoshop 6 in 24 Hours*. USA: Sams
3. Ramadhan, Arief. 2005. *Adobe Photoshop 7.0*
4. Stevano, Bayu. 2005. *Buku Latihan Photoshop Cs Effects & Magics : Text And Texture*
5. Madcoms,. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*
6. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*
7. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*

**Buku Pendukung:**

1. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*
2. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*
3. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*

420103009	Komputer Grafis 3D	3 SKS
-----------	--------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mengenal dan memahami dasar-dasar pembuatan aplikasi untuk pembuatan dan pengolahan teknik animasi 3 dimensi dengan menerapkan spesial efek

**Materi** : Modifikasi advanced rendering, Advanced material editor, Simulation animation with reactor, Walk cycle with bones & biped, Advanced lighting, Utility menu, Plugin (special effect).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : 3DS Max

**Prasyarat** : Animasi II

**Kepustakaan** :

**Buku wajib :**

1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing,
2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*, New Riders. Indianapolis USA
4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

**Buku Pendukung:**

1. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders,
2. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis – USA: New Riders Publishing,.
3. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III-Animation*. Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

420103011	Ilustrasi Digital eksperimental	3 SKS
-----------	---------------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat membuat ilustrasi atau gambar dengan memanfaatkan komputer grafis, serta bereksperimen guna menghasilkan karya ilustrasi berbasis komputer grafis.

**Materi** : Montase foto, Scann workshop, Manipulasi foto dan komposisi gambar serta teks, Pembuatan citra 2D dan 3D, Digital imaging.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Adobe Photoshop CS, 3dS Max

**Prasyarat** : Komputer Grafis III

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.
4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

5. Madcoms. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*.

**Buku Pendukung:**

1. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*
2. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*
3. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*
4. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*
5. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*

<b>420103011</b>	<b>Animasi I</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual animasi 2 dimensi, penokohan karakter, ekspresi karakter, termasuk paska produksinya.

**Materi** : Prinsip-prinsip animasi, Standart frame per second, Proses modifikasi gambar, Standar proporsi manusia dan hewan, Karakteristik wajah/mimik wajah, Outline gambar dekoratif, Teknik pewarnaan, Penokohan, Character Mood, dan lain-lain.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. *Cartoon Animatons*. Preston Blair, Walker Foster Publisher.
2. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
3. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*, Yogyakarta: Andi Offset.
4. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.

**Buku pendukung:**

1. Lynda Weinman, Craig Newman. 2003. *After Effect 5.0/5.5, H-O-T HAND-ON Training*. England: Berkeley.
2. Kingsnorth, George J (Et.Al). 2002. *Revolutionary After Effects 5.5 : Enhancing Digital Video*. Birmingham, England.



**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual hingga penyajian secara digital dengan software-software animasi 3D termasuk paska produksinya.

**Materi** : Animation principles, introduction & tools use, modeling object (Mesh, Poly, Surface, NURBS), Shape 2D object, loft, camera, lighting, Basic material editor, rendering, space warps, Modify object (Spline, Mesh & Patch modify), camera, lighting, advance material editor, Rendering, Particle systems, Environment effect, Video Post, Space Warps, Basic Animation, Constrain Animation, Bones, Biped, IK Solver, Wire Parameter, Custom Attribute, Track View, Rendering, Dynamic Animation, Inverse Kinematics.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : 3D Studio  
MAX

**Prasyarat** : Animasi I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.
4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
5. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.

**Buku Pendukung:**

1. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis – USA: New Riders Publishing.
2. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III - Animation*, Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

420103013	Animasi III	3 SKS
-----------	-------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual hingga penyajian secara digital dengan software-software animasi 3D termasuk pasca produksinya.

**Materi** : Animation principles, introduction & tools use, modeling object (Mesh, Poly, Surface, NURBS), Shape 2D object, lofter, camera, lighting, Basic material editor, rendering, space warps, Modify object (Spline, Mesh & Patch modify), camera, lighting, advance material editor, Rendering, Particle systems, Environment effect, Video Post, Space Warps, Basic Animation, Constrain Animation, Bones, Biped, IK Solver, Wire Parameter, Custom Attribute, Track View, Rendering, Dynamic Animation, Inverse Kinematics.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : 3D Studio  
MAX

**Prasyarat** : Animasi II

**Kepustakaan** :

- Buku Wajib** :
1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
  2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
  3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.
  4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
  5. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.

**Buku Pendukung:**

1. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis – USA: New Riders Publishing.
2. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III - Animation*, Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

<b>420103001</b>	<b>Audio Visual I</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat membuat ilustrasi lagu atau musik (soundtrack) yang bisa diterapkan pada produk; animasi 2 dan 3D, multimedia Interactive, desain web dll.

**Materi** : File streamed audio (Mid,ra, Mp3), MIDI, MIDI dan aplikasinya, Tracking, Effect audio (chorus-reverb-delay dll),Editing sound, Recording sound, Sampling, Export-Import sound file (wav, aif, au, mid, mp3, mp4 dll), Audio converter dan lain lain.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Cakewalk Pro Audio, Cakewalk Sonar, Fruityloops.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan:**

**Buku wajib :**

1. Peter Feibleman. 2000. *Cakewalk — starring Elaine Stritch and Bruce Davison (Audio Theatre Series)*.
2. Michael MacDonald. 2001. *Cakewalk Bible, Hungry Minds*. Inc: USA
3. Scott R. Garrigus. 2000. *Cakewalk Power!*. USA: Muska & Lipman Pub.

**Buku pendukung:**

1. Agus FH Hardiman. 2000. *Belajar Sendiri Cakewalk Pro Audio Versi 8.0*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

<b>420103002</b>	<b>Audio Visual II</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mengenal dan memahami dasar-dasar video, teknologi video dan film, teknis penggunaan kamera dan video, penataan cahaya, pengambilan gambar (shooting). Pengetahuan olah video analog (linier editing)

**Materi** : Dasar-dasar video, Penggunaan kamera, Komposisi gambar, Tata cahaya, Pengambilan gambar, Editing video analog (audio dubbing, mixing, memotong gambar, membuat transisi, efek, chromakey, title dan lain-lain).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Audio Visual I

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. 1995. *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
2. Brown, John. 1978. New York: Broadcasting TV.
3. Gerald Millerson. 1989. *Video Production Handbook*. USA.

**Buku pendukung:**

1. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

420103012	Audio Visual III	3 SKS
-----------	------------------	-------

**Tujuan:** Mahasiswa akan dapat mengetahui dan memahami tentang sistem editing video secara digital baik edit secara langsung, cut to cut, otomatisasi editing sampai dengan penggunaan special effect untuk sistem digital editing. Memahami cara penyalarsan antara gambar, tata cahaya, suara dan estimasi waktu tayang.

**Materi :** Sistem editing digital, Time code, Duration, SMPTE, Transition, Transparency, Color collection, Motion, Color tone, Super Impose, Titling, Filter effect, Chroma key, Rendering, Compression video & audio, Conversion, Recording to SVHS VCR, Digital video portfolio.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat :** Audio Visual II

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
3. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.

**Buku pendukung:**

1. Taylor, Angie. 2001. *Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video*. USA: Focal Press.

420103014	Multimedia	3 SKS
-----------	------------	-------

**Tujuan :** Mahasiswa akan dapat memahami terhadap konsep website dan bahasa HTML, dapat menerapkannya dalam sebuah interface web

site yang interactive dan komunikatif serta dapat menerapkan unsur-unsur multimedia secara umum.

**Materi** : Root folder, define site, creating site map, creating and save document, Inserting images, inserting text, modifying page properties, Creating links, Navigation meta tags, HTML source, Tracing images, Layers, Tables, Form, Cascading style sheet, Library, Frames, Rollovers, Automation, DHTML, Behaviors, Plug-ins dan lain-lain.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** :  
Macromedia Dreamweaver

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Lynda Einman and Garo Green, *Dreamweaver 3 HOT: Hands On Training*. USA: Peachpit. CA.
2. J. Scott Hamlin. 1999. *Effective Web Animation: Advanced Techniques for the Web*.
3. Nolan Hester. 2001. *Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source*, USA: McGraw-Hill.

**Buku pendukung:**

1. Betsy Bruce. 2000. *Sams Teach Yourself Macromedia Dreamweaver 4 in 24 Hours*. USA: Sams.
2. Nolan Hester. 2001. *Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source*. USA: Peachpit Press.

420103015	Multimedia Interaktif	3 SKS
-----------	-----------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami prinsip-prinsip dan dasar teknik membuat multimedia interaktif, pengembangan rasa estetik dan artistik dalam dalam penerapannya pada karya multimedia interaktif sebagai media presentasi.

**Materi** : Prinsip multimedia interaktif. Teknik dasar multimedia interaktif, Rancangan interface, Behavior, Marker, Script dan Penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media presentasi.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Software** : Macromedia Director

**Prasyarat** : Multimedia I

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Rosenzweig, Gary. 2000. *Special Edition Using Macromedia 8*. Indianapolis, USA: Que.
2. Gross, Phil. 2000. *Macromedia Director 8 and Lingo Authorized*. Berkeley CA: Macromedia Press.
3. Lindstrom, Robert L. 1994. *Multimedia Presentations*. New York: McGraw-Hill.

**Buku Pendukung:**

1. Morrison, Mike & Sandie. 1994. *The Magic of Interactive Entertainment*. Indianapolis: Sams publishing.

420102019	Fotografi Dasar	3 SKS
-----------	-----------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mempelajari dasar-dasar fotografi yang akan diimplementasikan dalam disain karya grafis secara artistik dan fotografis.

**Materi** : Pemahaman dasar-dasar fotografi, Perkembangan fotografi, Teknik-teknik dasar pemotretan, Media dan teknik pencahayaan (Lighting), Komposisi foto, Pengenalan kamera (Digital & Manual), Lensa, Film, Asesoris (Filter, Tripod, Soft Box, Flash, Slave Unit), dan Perangkat pendukung (Komputer, PC Card, Printer, Photo CD Disc / Smart Media), Film prosesing, Cetak foto hitam & putih, Efek kamar gelap, Fotografi digital (Foto Semi-Digital, Foto Digital Murni).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku wajib** :

1. Schaub, George. 1990. *Using Your Camera : A Basic Guide to 35 mm Photography*. New York: Amphoto.
2. Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.
3. Ray Hayward. 1992. *Ketrampilan Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
4. Andreas Feininger. 1994. *Lambang Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.

**Buku Pendukung:**

1. R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.
2. Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.

420102020	Fotografi Disain	3 SKS
-----------	------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menerapkan pemotretan pada bidang fashion, disain grafis, multimedia dan keperluan advertising.

**Materi** : Teknik pengambilan gambar untuk fashion, advertising (mobil, furniture, dan karakteristik foto pada berbagai media komunikasi).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

**Prasyarat** : Fotografi Dasar

**Kepustakaan :**

**Buku wajib :**

1. Schaub, George. 1990. *Using Your Camera : A Basic Guide to 35 mm Photography*. New York: Amphoto.
2. Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.
3. Ray Hayward. 1992. *Ketrampilan Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
4. Andreas Feininger. 1994. *Lambang Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.

**Buku Pendukung:**

1. R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.
2. Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.

420102023	Metodologi Disain	2 SKS
-----------	-------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain, membangun metode berfikir sesuai dengan permasalahan desain, yaitu metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala kritis setiap pergerakan desain yang terjadi disekiling.

**Materi** : Definisi dan metodologi penanganan disain. Sistematika dan pendekatan masalah disain. Proses disain yang sistematis.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penelitian, presentasi, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
1. Jones, Cristopher. 1979. *Design Method*. London: Wiley Interscience.

**Buku Pendukung:**

2. McKim, Robert H. 1980. *Thinking Visually*. California: Lifetime Learning Publication.

<b>420102024</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu merencanakan dan melaksanakan penelitian dan penulisan laporan penelitian secara mandiri.

**Materi** : Proses penelitian, permasalahan dan preposisi penelitian. Teknik pengumpulan, pengolahan dan penyajian data. Penulisan laporan ilmiah (makalah, jurnal, artikel, tugas akhir).

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penelitian, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan:**

**Buku Wajib** :

1. Masri, Signarimbun dan Efendi, Sofyan (EDS). 1982. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3S.
2. Vreden Bregt J. 1980. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

**Buku Pendukung:**

1. Ali Saukah, dkk. 1993. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.

<b>420104003</b>	<b>Manajemen Produksi</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat membuat perencanaan, misi dan analisis SWOT terhadap aspek sumber daya manusia. Mempelajari dasar



pemasaran dan perencanaan dalam sebuah produksi, segmentasi, positioning, brainstorming, dan manajemen periklanan yang berkaitan erat dengan aplikasi Disain Komunikasi Visual.

**Materi** : Pengenalan tentang media komunikasi (cetak maupun elektronik), organisasi penyiaran, manajemen penyiaran, produk-produk televisi, standard operational procedure acara televisi.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : Audio Visual II

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Kassali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PAU, UI.
2. Darwanto Sastro Subroto. 1994. *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press.

**Buku Pendukung:**

1. Allan W. 1985. *TV Production*, London: Vocal Press.

420105001	Manajemen	2 SKS
-----------	-----------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami tentang dunia wirausaha dan segala macam problematikanya, serta dapat mandiri dengan mengandalkan skill dan kompetensi yang ada pada diri mereka sendiri dengan melihat trend pasar serta prospek/peluang usaha yang sedang ada.

**Materi:**

- Pengertian wirausaha, tugas-tugasnya, sosok manusianya konteks dengan organisasi.
- Teori-teori kewirausahaan.
- Kewirausahaan dan kreativitas sebagai kualitas manusia, pengambilan keputusan dan kualitas yang dibutuhkan; kualitas wiraswasta yang berhasil.
- Kepiawaian manusia dan organisasi(human and organizational skill).
- Telaah tentang kaitan antara organisasi, strategi dan lingkungan.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan :**

**Buku wajib :**

1. Peter F. Drucker, *innovation and entrepreneurship, Practice and Principles*.
2. Kao J. 1991. *The Entrepreneurial Organization* New Jersey, Englewood Cliffs: Prentice Hall.
3. Peter P. Michael, Hisrich D. Robert. 1992. *Entrepreneurship Starting Developing and Managing a New Enterprise* Boston: Irwin Inc.
4. Kravitz W. Wallace, Vincent Brant, Reed J. Madolyn. 1980. *Consumer Related Mathematics*. New York: Holt Rinehart and Winston Publishers.

**Buku Pendukung:**

1. Stoner, James & R. Edward Freeman. 1992. *Management*. New York: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
2. Rosjidi, Suherman. *Pengantar Ekonomi*. Surabaya: Bira Rupa.
3. Shemerhorn. John R. 1997. *Management*, John Willey & Sons Pte. Ltd.

420101010	Etika Profesi	2 SKS
-----------	---------------	-------

**Tujuan :** Mahasiswa akan dapat memahami makna etika bisnis bagi profesi terutama dalam pengkajian masalah-masalah moral atas segala tindakan-tindakannya, di dalam menjalankan bisnis yang sesuai dengan etika profesi dan etika sosial modern.

**Materi :** Pengantar tentang nilai, norma hukum dan etika. Perundang-undangan nasional dan internasional dibidang IT, Paten, Copyright, Rahasia perdagangan, Kontrak kerja, Lisensi perangkat lunak, Studi kasus.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat :** -

**Kepustakaan :**

- Buku Wajib :**
1. Baumer, D., Poindexter, J. C. 2002. *Cyberlaw and E-Commerce*. Corolina: Mc Graw Hill.
  2. Laudon, K. C. dan Laudon, J.P. 2002. *Manajemen Information System: Managing The Digital Firm, Seven Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
  3. Rainer, R.K. , Potter, R. E. 2001. *Introdustion to Information Technology Efrain Turban*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

**Buku Pendukung:**

1. Undang-undang No. 36 Tahun 1999 tentang *telekomunikasi*.
2. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang *Hak Cipta*.

420105002	Kewirausahaan	2 SKS
-----------	---------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan bisa Memahami tentang dunia wirausaha dan segala macam problematikanya, mahasiswa diharapkan bisa mandiri dengan mengandalkan skill dan kompetensi yang ada pada diri mereka sendiri dengan melihat trend pasar serta prospek / peluang usaha yang sedang ada.

**Materi** : Pengertian wirausaha, tugas-tugasnya, sosok manusianya konteks dengan organisasi, Teori-teori kewirausahaan, Kewirausahaan dan kreativitas sebagai kualitas manusia, pengambilan keputusan dan kualitas yang dibutuhkan; kualitas wiraswasta yang berhasil, Kepiawaian manusia dan organisasi (human and organizational skill), Telaah tentang kaitan antara organisasi, strategi dan lingkungan

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. Peter F. Drucker, *innovation and entrepreneurship*, Practice and Principles.
2. Kao J. *The Entrepreneurial Organization* New Jersey, Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1991.
3. Peter P. Michael, Hisrich D. Robert. *Entrepreneurship Starting Developing and Managing a New Enterprise* Boston: Irwin Inc., 1992.

**Buku Pendukung:**

1. Kravitz W. Wallace, Vincent Brant, Reed J. Madolyn. *Consumer Related Mathematics*. Holt Rinehart and Winston Publishers. New York, 1980.
2. Stoner, James & R. Edward Freeman. *Management*. New York: Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1992.

420104004	Seminar	2 SKS
-----------	---------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan menggarap, mengenal dan menelaah/mengkaji masalah disain serta mampu menyusunnya dalam karangan tertulis yang terstruktur dan

dipresentasikan dalam seminar sebagai penunjang kemampuan menyusun Tugas Akhir.

**Materi** : Pengertian seminar, organisasi dan manajemennya. Uraian tentang kelebihan dan kekurangan seminar dibanding dengan forum lainnya. Penyusunan karya tulis dalam topik tertentu atau pilihan sendiri dibidang disain. Cara-cara membahas suatu masalah dalam seminar.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, diskusi, tugas, penelitian, presentasi

**Prasyarat** : Metodologi Penelitian

**Kepustakaan** :

**Buku Wajib** :

1. *Method in Social Research*, Goode. 1952. New York: McGraw-Hill.
2. Koentjaraningrat & Emerson. 1982. *Aspek Manusia Dalam Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
3. Taliziduhu Ndara. 1987. *Desain Riset dan Teknik Penyusunan Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT Bina Aksara.

**Buku Pendukung:**

1. Koentjaraningrat. 1977. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
2. Silvan Barnet. 1981. *A Short Guide to Writing About Art*. Boston: Little Brown.

420105003	Kerja Praktek	2 SKS
-----------	---------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami permasalahan-permasalahan yang ada di industri/ perusahaan.

**Materi** : Pemahaman tentang permasalahan-permasalahan yang ada di industri/perusahaan atau pelaksanaan teknis di lapangan secara langsung dengan penghayatan masalah-masalah praktis yang ada dalam pelaksanaan di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang diambil dengan memperhatikan aspek teknososio-ekonomi.

**Metode Pembelajaran:** Aplikasi lapangan, presentasi

**Prasyarat** : Diskomvis IV

<b>420104010</b>	<b>Tugas Akhir</b>	<b>6 SKS</b>
------------------	--------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menerapkan konsep berfikir, pendekatan dan kaidah estetika, ilmu dan teknologi serta memvisualisasikan dalam bentuk pembuatan produk Disain Komunikasi Visual yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir. Data dan hasil akhir adalah berupa karya nyata dari instansi, lembaga, perusahaan atau individu untuk pembuatan video movie.

**Materi** : Paket perancangan produk Disain Komunikasi Visual yang lengkap dan komprehensif dengan mengacu pada presentasi karya yang sesuai dengan praktek profesi dalam bentuk hasil karya nyata dan laporan tertulis.

**Metode Pembelajaran:** Penelitian, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Deskomvis 5

**Kepustakaan:**

**Buku Wajib :**

1. STIKOM. 1995. *Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir*. Surabaya: Pendidikan & Pengajaran STIKOM.
2. Ali Saukah, dkk. 1993. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.

**Buku pendukung:**

1. Kepustakaan yang mengacu pada topik pilihan.

<b>420104005</b>	<b>Disain Komunikasi Visual I</b>	<b>4 SKS</b>
------------------	-----------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami pemanfaatan unsur-unsur rupa seperti bentuk, warna dan komposisi untuk keperluan komunikasi visual. Memahami simbol visual sebagai alternatif bahasa komunikasi, ciri dan keistimewaannya dan bagaimana struktur bahasa gambar. Memahami proses disain untuk memenuhi kebutuhan sarana yang efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan sarana informasi/petunjuk, peringatan dan larangan dalam bentuk pictogram design.

**Materi** : Pengenalan unsur-unsur rupa dalam hubungannya dengan kemampuan komunikatif. Data verbal dan data visual. Bahasa gambar/ungkapan visual. Teknik penyajian dan presentasi Layout.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Nirmana II

**Kepustakaan :**

**Buku wajib :**

1. Arnston, Amy S. 1988. *Graphic Design Book*. Orlando: Holt, Reinhart & Winston Inc.
2. Mullet, Kevin & Sano, Darell. 1995. *Designing Visual Interfaces, Communication Oriented Techniques*. California: Sun Soft Press a Prentice Hall Title.

**Buku pendukung:**

1. Napoles, Veronica. 1988. *Corporate Identity Design*. New York: Van Nostrand Reinhold,.

420104006	Disain Komunikasi Visual II	4 SKS
-----------	-----------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memahami pemanfaatan unsur-unsur rupa seperti bentuk, warna dan komposisi untuk keperluan perancangan komunikasi publik. Pengorganisasian simbol visual sebagai bahasa visual dengan maksud menciptakan imajinasi dan kesan tertentu yang berhubungan dengan publik.

**Materi** : Pengolahan komunikasi pesan menjadi bentuk visual. Konsep fungsi dan tata kerja dalam pembuatan sistem komunikasi melalui olahan visual. Sistem grafis seperti signage/labeling system dan corporate identity.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Disain Komunikasi Visual I

**Kepustakaan :**

**Buku wajib :**

1. Carte, David E. 1981. *Corporate Identity Manual*. New York: Art Director Book Company,.
2. Napoles, Veronica. 1988. *Corporate Identity Design*. New York: Van Nostrand Reinhold,.

**Buku Pendukung:**

1. Arnston, Amy S. 1988. *Graphic Design Book*. Orlando: Holt, Reinhart & Winston Inc.
2. Mullet, Kevin & Sano, Darell. 1995. *Designing Visual Interfaces, Communication Oriented Techniques*. California: Sun Soft Press a Prentice Hall Title.

420104007

Disain Komunikasi Visual III 4 SKS

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dan wawasan mengolah desain grafis berdasarkan karakteristik kemungkinan dan keterbatasan yang terdapat dalam tiap media komunikasi visual.

**Materi** : Pengenalan media, karakteristik dan peranannya dalam komunikasi visual. Kemungkinan dan keterbatasan (dari segi teknis dan jangkauan komunikasi). Verbal visual dan berbagai korelasi diantara keduanya. Pemecahan masalah komunikasi dalam sebuah media komunikasi visual.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Disain Komunikasi Visual II

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Jefkins, Frank. 1994. *Advertising*. London: Pitman Publishing.
2. Russel, J. Thomas & Lane Ronald. 1990. *Kleppner's Advertising Procedure*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

**Buku Pendukung:**

1. Well, William. 2000. *Adevertising : Principles and Practice*. New Jersey: International Edition, Prentice Hall Inc.

420104008

Disain Komunikasi Visual IV 5 SKS

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dan wawasan mengenai hubungan pesan, sasaran dan strategi komunikasi melalui pilihan citra pesan pada media komunikasi visual dan media paket rancangan grafis.

**Materi** : Persaingan pasar melali komunikasi iklan. Pengolahan citra pesan secara tepatguna pada sasarannya. Penentuan positioning pada beberapa kasus iklan. Gagasan strategi visual media untuk suatu produk konsumen. Melakukan survey untuk produk tertentu hingga terbentuk paket rancangan grafis yg dapat mengkomunikasi secara visual.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Disain Komunikasi Visual III

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Jefkins, Frank. 1994. *Advertising*. London: Pitman Publishing.
2. Russel, J. Thomas & Lane Ronald. 1990. *Kleppner's Advertising Procedure*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

**Buku Pendukung:**

1. Well, William. 2000. *Adevertising : Principles and Practice*. New Jersey: International Edition, Prentice Hall Inc.
2. Ogilvy. David. *On Advertising*. Pure and Simple.

420104009	Disain Komunikasi Visual V	5 SKS
-----------	----------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dalam memilih, menganalisa dan membuat keputusan dalam perencanaan sebuah disain secara terpadu yang menghasilkan karya yang tepatguna, berhasil dan representatif.

**Materi** : Memilih topik, menganalisa, merencanakan dan mengadakan survey lengkap serta mempresentasikan dalam sebuah forum.

**Metode Pembelajaran:** Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

**Prasyarat** : Disain Komunikasi Visual IV

**Kepustakaan :**

**Buku Wajib :**

1. Baker. 1981. *Visual Persuasion*. Mc. Graw Hill

**Buku Pendukung:**

1. Cross (ed). 1972. *Design Participation*. Academy Edition