

# BUKU PEDOMAN AKADEMIK

## PROGRAM STUDI S1 DESAIN GRAFIS

### 1. Visi:

Menjadi program studi S1 desain grafis berkualitas, menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan dibidang kemasan, komunikasi desain, penguasaan teknologi komputer serta memiliki jiwa sebagai kepemimpinan dan entrepreneur yang akademis dan profesional.

”

### 2. Misi:

1. Mengembangkan kurikulum dibidang desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan industri saat ini dengan mengacu pada standart perguruan tinggi dan KKNI.
2. Mengembangkan aspek penggunaan terapan komunikasi desain dan desain kemasan pada kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pasar.
3. Mengembangkan aspek penerapan teknologi desain terutama teknologi komputer pada kurikulum untuk membantu mahasiswa menciptakan dan mempresentasikan karyanya dengan baik.
4. Mengembangkan IPTEK dan penelitian serta lingkungan akademis desain grafis yang berkualitas di Indonesia.

### 3. Tujuan:

1. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki pengetahuan terkait desain produk dan cakup dalam menggunakan teknologi dalam implementasinya untuk memenuhi kebutuhan industri.
2. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki karakter akademis, kreatif, inovatif dan komunikatif serta berjiwa pemimpin dalam menghasilkan suatu karya atau menyelenggarakan kegiatan yang berguna bagi nusa dan bangsa.
3. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kecakapan manajerial terkait pada kemampuan berkomunikasi dan berjejaring dengan dunia desain, bisnis, industri, asosiasi maupun berorganisasi dengan menggunakan berbagai media penunjang.
4. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kecakapan terkait pada industri desain produk kemasan baik secara kria ataupun untuk skala industri.

#### 4. Kualifikasi Kompetensi Keluaran yang Diharapkan

Tabel1. Bahan Kajiandian Learning Outcomes

Learning Outcomes	Bahan Kajian
<p>a. Mampu menguasai dasar pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh profesi desain produk dengan produksi secara massal (<i>mass production -based product designer</i>) dan secara kriya (<i>craft-based product designer</i>), yakni mampu menghasilkan ide pemecahan masalah yang kreatif, dan mampu melaksanakan proses desain produk secara multidisiplin yang berorientasi pada optimasi fungsi, pertimbangan estetik, kemudahan produksi maupun komersialisasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar desain</li> <li>- Desain Grafis</li> <li>- Teknologi desain</li> </ul>
<p>b. Mampu memiliki pengetahuan dasar kewirausahaan sebagaimana yang dimiliki seorang wirausahawan desain produk (<b><i>entrepreneur product design</i></b>) dalam mengoordinasi seluruh sumber daya yang terkait di seluruh rangkaian tahap manajemen produk, mulai dari tahap: perencanaan komersialisasi, perancangan, proses produksi, hingga tahap pemasaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain Produk</li> <li>- Manajemen</li> <li>- Entrepreneur</li> <li>- Bahasa</li> <li>- Etika dan moral</li> <li>- Promosi</li> <li>- Teknologi desain</li> <li>-</li> </ul>
<p>- Mampu memahami dirinya sebagaimana sosok ilmuwan maupun cendekiawan desain produk (<b><i>product design scholar</i></b>) untuk mengembangkan keilmuan dan keahlian desain produk industri, baik di tingkat pendidikan yang lebih tinggi maupun di tingkat kemanfaatan yang lebih kongkrit bagi peningkatan taraf hidup masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain</li> <li>- Teknik desain produk</li> <li>- Teknologi desain</li> <li>- Riset Desain</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>c. (Komunikator Desain)</b> Mampu menguasai dan cakap dalam berkomunikasi, berjejaring dan menjalin relasi (<i>Communicator design product</i>) dengan menerapkan teknik berpresentasi dan berkomunikasi baik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar desain</li> <li>- Desain Produk</li> <li>- Komputer desain</li> <li>- Desain Kemasan</li> <li>- Desain Produk</li> <li>- Manajemen</li> <li>- Entrepreneur</li> </ul>

Learning Outcomes	BahanKajian
dengan kemampuan personal maupun dengan menerapkan media yang dapat digunakan secara individu sampai sosial dengan harapan mampu menjelaskan konsep desain produk hingga sampai tahap marketing.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa</li> <li>- Etika dan moral</li> <li>- Promosi desain</li> <li>- Teknologi desain</li> <li>- Teknik desain produk</li> <li>- Riset Desain</li> <li>-</li> </ul>
<b>d. (Desainer Kemasan)</b> Mampu menguasai dasar pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh profesi desainer kemasan dengan produksi secara massal ( <i>mass-based product designer packaging</i> ) dan secara kriya ( <i>craft-based product designer packaging</i> ), yakni mampu menghasilkan ide pemecahan masalah yang kreatif, dan mampu melaksanakan proses desain produk secara multidisiplin yang berorientasi pada optimasi fungsi, pertimbangan estetik, kemudahan produksi maupun komersialisasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar desain</li> <li>- Desain Produk</li> <li>- Komputer desain</li> <li>- Desain Kemasan</li> <li>- Desain Produk</li> <li>- Manajemen</li> <li>- Entreprenuer</li> <li>- Bahasa</li> <li>- Etika dan moral</li> <li>- Promosi desain</li> <li>- Teknologi desain</li> <li>- Teknik desain produk</li> <li>- Riset Desain</li> </ul>

### Matakuliah yang mengait pada bahan kajian

Tabel 2. Kaitan Bahan Kajian dan matakuliah

Bahan Kajian	Matakuliah	SKS
Dasar Desain	- Sejarah Desain	2
	- Pengantar Kreativitas	3
	- Pengantar Filsafat	2
	- Pengantar Desain	4
	- Pengetahuan Material	2
	- Nirmana 1	2
	- Nirmana 2	2
	- Gambar Bentuk1	2
	- Gambar Bentuk 2	2
	- Fotografi	2

<b>Bahan Kajian</b>	<b>Matakuliah</b>	<b>SKS</b>
<i>Desain Produk</i>	- Desain Produk Kreatif	4
	- Desain Produk Pemanfaatan Material	4
	- Desain Produk Stylist	4
	- Desain Produk Konseptual	4
	- Desain Fasilitas Publik	3
	- Furniture	2
	- Desain Produk Kriya	3
	- Rekayasa dan Inovasi Desain	3
	- Seminar	2
	- Apresiasi Desain Produk	2
	- Kerja Praktik	2
	- Tugas Akhir	6
	- Desain Produk Nusantara	3
	- Sosiologi Desain	3
	- Desain Produk Kemasan	3
- Modeling Desain Produk	3	
<i>Promosi Desain</i>	- Portofolio Desain Produk	2
	- Promosi Desain Produk	2
<i>Riset Desain</i>	- Metodologi desain	2
	- Metodologi Penelitian	2
<i>Komunikasi desain produk</i>	- Media, Budaya dan Masy Urban	3
	- Komunikasi Desain	3
	- Semiotika Desain	3
	- Desain Gaya Hidup	3
<i>Desain Produk Kemasan</i>	- Metode Produksi Kemasan	3
	- Produksi Kemasan	3
	- Desain Produk kemasan Lanjutan	3
	- Bisnis Desain Kemasan	3
<i>Teknologi Desain</i>	- Pengantar Komputer desain	3
	- Digital Modeling Produk 1	2
	- Prakt. Digital Modeling 1	1
	- Digital Modeling Produk 2 (2D)	2
	- Prakt. Digital Modeling 2	1
	- Digital Modeling produk 3 (3D)	2
- Prakt. Digital Modeling 3	1	
<i>Teknik Desain</i>	- Matematika Desain	2
	- Gambar Teknik	2
	- Ergonomi	2
<i>Manajemen</i>	- Manajemen Umum	2
	- Manajemen Pemasaran	2
	- Manajemen SDM	2
	- Manajemen Proses Produksi	2
	- Kewirausahaan	2
<i>Bahasa</i>	- Bahasa Inggris	3
	- Bahasa Indonesia	3
	- Bahasa Desain	2

Bahan Kajian	Matakuliah	SKS
Etika dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidikan Pancasila</li> <li>- Pendidikan Kewarganegaraan</li> <li>- Pendidikan Agama</li> <li>- Etika Profesi</li> <li>- Psikologi Industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2</li> <li>2</li> <li>3</li> <li>2</li> <li>2</li> </ul>

### Susunan matakuliah persemester berikut bobotnya

#### a. Matrik Kurikulum

Penyusunan Kurikulum program studi S1 Desain Grafis dispesifikasikan kepada penerapan bidang Desain Grafis dengan kompetensi pada desain produk, kemasan dan komunikasi desain. Secara umum matakuliah diklasifikasikan dalam kelompok besar konsentrasi S1 Desain Grafis yaitu matrik kurikulum.

Tabel 3. Matrik Kurikulum

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
<b>MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MPK)</b>											
1	11001-5	Pendidikan Agama (1-5)	3					3			
2	32003	Bahasa Inggris	3			3					
4	12001	Bahasa Indonesia	3		3						
5	16002	Pendidikan Pancasila	2						2		
6	16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2							
			<b>13</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0 0</b>	
<b>MATAKULIAH KOMPETENSI KEILMUAN (MKK)</b>											
7	36332	Pengantar Kreativitas	3	3							
8	36331	Desain Produk Nusantara	3			3					
9	36335	Nirmana 1	2	2							
10	36336	Nirmana 2	2		2						
11	363517	Gambar Bentuk 1	2		2						
12	36158	Gambar Bentuk 2	2			2					
13	32033	Sejarah Desain	2	2							

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
14	36138	Desain Produk Kemasan	3		3								
15	32011	Semiotika Desain	3				3						
	36124	Bisnis Desain kemasan	-				-						
16	32002	Bahasa Desain	2			2							
17	36326	Gambar Teknik	3			3							
18	34002	Pengantar Filsafat	2	2									
19	36204	Psikologi Industri	2										2
20	36183	Matematika Desain	2			2							
21	4202036112	Pengantar Desain	3	3									
22	4202036201	Promosi Desain	2					2					
23	4202036189	Pengetahuan Material Produk	2		2								
24	4202036151	Fotografi	2				2						
25	4202036333	Media, Budaya dan Masy Urban	3				3						
	4202036139	Desain Produk Kemasan Lanjutan	-				-						
26	4202036192	Pengantar Komputer Desain	3	3									
27	4202036202	Proses Cetak Produk	2			2							
28	4202036327	Metodologi Desain	2				2						
29	4202026004	Metodologi Penelitian	2					2					
31	4202036328	Apresiasi Desain Produk	2			2							
			<b>56</b>	<b>15</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
<b>MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)</b>													
33	4202036314	Desain Produk Kreatif	4				4						
34	4202036315	Desain Produk Pemanfaatan Material	4					4					
35	4202036316	Desain Produk Stylist	4						4				
36	4202036317	Desain Produk Konseptual	4							4			
38	4202032005	Desain Produk Kriya	3							3			
39	4202036129	Produksi Kemasan	3					3					
	4202032015	Komunikasi Desain	-						-				
40	4202036181	Manajemen Umum	3				3						
41	4202036180	Manajemen SDM	2							2			
42	4202036206	Rekayasa dan Inovasi	2			2							
43	4202036176	Manajemen Pemasaran	2					2					
44	4202026001	Kewirausahaan	2										2
27	4202036114	Digital Modeling 1	3		3								
32	4202036428	Digital Modeling 2 (2D)	3			3							

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
29	4202036146	Digital Modeling 3 (3D)	3					3					
			42	0	3	5	7	12	9	4	2		
<b>MATAKULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)</b>													
45	4202036179	Manajemen Proses Produksi	2					2					
46	4202036196	Portofolio Desain Produk	3						3				
47	4202036155	Furniture	2							2			
48	4202036149	Ergonomi	2					2					
49	4202036330	Desain Gaya Hidup	3						3				
	4202036130	Metode Produksi Kemasan	-						-				
50	4202036334	Modeling Desain Produk	3		3								
51	4202036210	Seminar	2								2		
52	4202036329	Desain Fasilitas Publik	3								3		
52	4202016004	Tugas Akhir	6										6
			26	0	0	0	3	4	7	9	6		
<b>MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MBB)</b>													
53	4202016001	Kerja Praktek	2									2	
54	4202012002	Etika Profesi	2						2				
30	4202032031	Sosiologi Desain	3						3				
			7	0	0	0	0	0	5	2	0		
<b>Jumlah Total</b>			<b>146</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>12</b>	<b>10</b>		

Tabel 10. Distribusi Matakuliah Per Semester

Tabel4. Distribusi Matakuliah Per Semester

**Semester 1**

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036112	Pengantar Desain Produk	4		4	
4202034002	Pengantar Filsafat	2		2	
4202036192	Pengantar komputer desain	3		3	
4202012001	Bahasa Indonesia	3		3	
4202036332	Pengantar Kreativitas	3		3	
4202036335	Nirmana 1		2	2	
4202032033	Sejarah Desain		2	2	
	Total SKS	15	4	19	

**Semester 2**

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036138	Desain Produk Kemasan	3		3	
4202036334	Modeling Desain Produk	3		3	Kreativitas
4202036157	Gambar Bentuk 1		2	2	
4202016003	Pendidikan Kewarganegaraan	2		2	
4202036144	Digital modeling 1	2		2	
4202036427	Prak. Digital modeling 1		1	1	Nirmana 1
4202036336	Nirmana 2		2	2	
4202036189	P. Material produk	2		2	
4202036183	Matematika Desain	2		2	
	Total SKS	14	5	19	

**Semester 3**

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036206	Rekayasa dan Inovasi	2		2	Kreativitas
4202032003	Bahasa Inggris	3		3	
4202036326	Gambar Teknik		2	2	
4202032002	Bahasa Desain	2		2	
4202036328	Apresiasi Desain Produk	2		2	



4202036158	Gambar bentuk 2		2	2	Gambar Bentuk 1
4202036145	Digital Modeling 2	2		2	Digital Modeling 1
4202036428	Prak. Digital Modeling 2		1	1	
4202036202	Proses Cetak produk	3		3	Desain Produk Kemasan
	Total SKS	14	5	19	

#### Semester 4

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202026004	Metodologi Penelitian	2		2	
4202036149	Ergonomi	2		2	
4202036333	Media, Budaya dan Masy Urban	3		3	
4202036139	Desain Produk Kemasan lanjutan	3		3	
4202036331	Desain Produk Nusantara	3		3	Sejarah Desain
4202032011	Semiotika Desain	3		3	
4202036124	Bisnis Desain kemasan	3		3	
4202036134	Desain Produk Kreatif		4	4	Pengantar Desain Produk, Nirmana dan Gambar Bentuk
4202036181	Manajemen Umum	2		2	
4202036151	Fotografi	2		2	
	Total SKS	17	4	21	

#### Semester 5

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202011001-5	Pendidikan Agama	3		3	
4202036179	Manajemen Proses Produksi	2		2	
4202036201	Promosi Desain Produk	2		2	Fotografi
4202036327	Metodologi Desain	2		2	
4202036146	Digital Modeling 3	2		2	
4202036429	Prak.Digital Modeling 3		1	1	Digital Modeling 1 dan 2

4202032015	Produksi Kemasan	3		3	
4202036129	Komunikasi Desain	3		3	
4202036135	Desain Produk Pemanfaatan Material		4	4	Desain Produk Kreatif
	Total SKS	14	5	19	

#### Semester 6

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036330	Desain Gaya Hidup	3		3	
4202036130	Metode Produksi Kemasan	3		3	
4202036196	Portofolio Desain Produk	2		2	Fotografi dan promosi desain
4202016001	Kerja Praktik		2	2	
4202032005	Desain Produk Kriya	3		3	Desain Produk Nusantara
4202036176	Manajemen Pemasaran	2		2	Manajemen umum
4202036136	Desain Produk Stylist		4	4	Desain Produk Kreatif dan Pemanfaatan Material
4202032031	Sosiologi Desain	3		3	
	Total SKS	13	6	19	

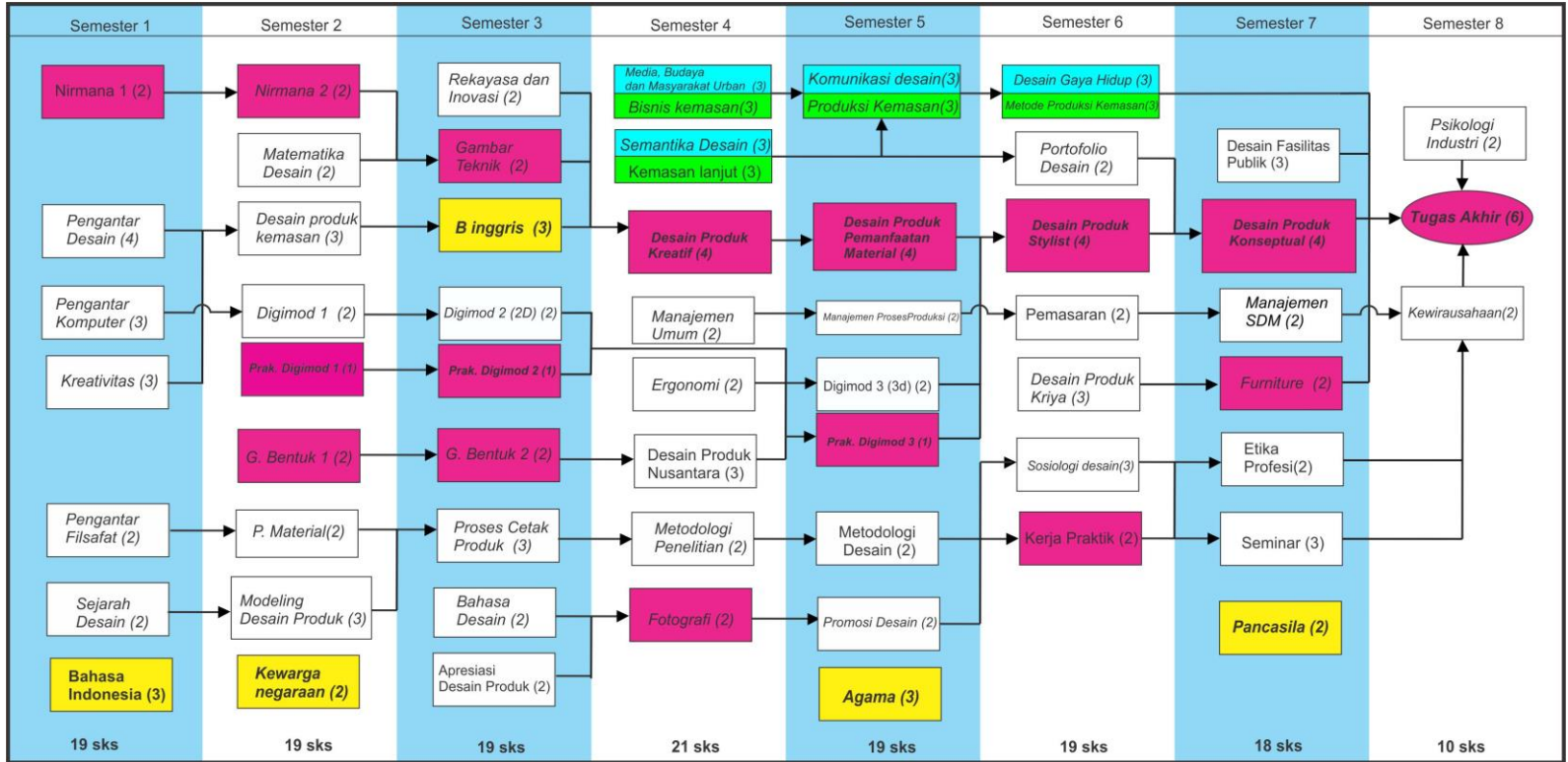
#### Semester 7

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036137	Desain Produk Konseptual	3		4	Desain Produk Kreatif, Pemanfaatan Material dan Stylist
4202036329	Desain Fasilitas Publik	3		3	
4202036210	Seminar	2		3	
4202036180	Manajemen SDM		2	2	Manajemen Umum
4202036155	Furniture	2		2	Gambar Teknik, Gambar Bentuk, Nirmana
4202012002	Etika Profesi		4	2	
4202016002	Pendidikan Pancasila	2		2	
	Total SKS	12	6	18	

**Semester 8**

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202016004	PsikologiIndustri	2		2	
4202026001	Kewirausahaan	2		2	
4202016004	TugasAkhir		6	6	Metodologi penelitian, Metodologi desain, Kerja Praktik, mata kuliah pilihan, mata kuliah wajib tempuh, desain produk 1, 2, 3, 4,
	Total SKS	4	6	10	

## Jejaring Mata Kuliah Program Studi S1 Desain Grafis



## SILABI MATAKULIAH S1 DESAIN GRAFIS

<b>4202011001</b>	<b>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

**Prasyarat** : -

**Materi** :  
1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan  
2. Hakekat Manusia Menurut Agama  
3. Kesadaran Hukum Tuhan  
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat  
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni  
6. Kerukunan antar Umat Beragama  
7. Masyarakat yang Beradab  
8. Etos Kerja dan Budaya  
9. Kehidupan Politik dan Agama

**Kepustakaan** :

**Wajib** :  
1. Departemen Agama RI. 2000. Buku Teks Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi. Jakarta: Tanpa Penerbit.  
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

**Anjuran** :  
1. Imarah, Muhammad. 1999. Islam dan Pluralitas Cetakan Kesatu Jakarta: Gema Insani.  
2. Musli, Nurdin dkk. 1995. Moral dan Kognisi Islam Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta.

<b>420201002</b>	<b>PENDIDIKAN AGAMA KATHOLIK</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	----------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

- Prasyarat** : -
- Materi** : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan  
2. Hakekat Manusia Menurut Agama  
3. Kesadaran Hukum Tuhan  
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat  
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni  
6. Kerukunan antar Umat Beragama  
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab  
8. Etos Kerja dan Budaya  
9. Kehidupan Politik dan Agama
- Kepustakaan** :
- Wajib** : 1. Ismartono, I. 1993. Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum. Jakarta: Obor.  
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.
- Anjuran** : 1. Simon, Jansen H. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar di Atas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.  
2.. Louis, Leahy. 1997. Sains dan Agama dalam Konteks Jaman Ini. Jogjakarta: Kanisius.

<b>420201003</b>	<b>PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	---------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

- Prasyarat** : -
- Materi** : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan  
2. Hakekat Manusia Menurut Agama  
3. Kesadaran Hukum Tuhan  
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat  
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni  
6. Kerukunan antar Umat Beragama  
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab  
8. Etos Kerja dan Budaya  
9. Kehidupan Politik dan Agama

**Kepustakaan :**

- Wajib** : 1. Verkuyl, J. 1989. Etika Kristen Umum. Jakarta: BPK Gunung Mulia.  
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.
- Anjuran** : 1. Simon, Jansen H. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar di Atas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.  
2. Soegiarto. 1990. Etika Kristen Jilid I. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

<b>420201004</b>	<b>PENDIDIKAN AGAMA HINDU</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

**Prasyarat** : -

- Materi** :
1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
  2. Hakekat Manusia Menurut Agama
  3. Kesadaran Hukum Tuhan
  4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
  5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
  6. Kerukunan antar Umat Beragama
  7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab
  8. Etos Kerja dan Budaya
  9. Kehidupan Politik dan Agama

**Kepustakaan :**

- Wajib** : 1. Ngurah, I Gusti Made.1999. Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi. Surabaya: Paramita.  
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

**Anjuran** : 1. Pedit, Nyoman S. 1996. Hindu Dharma Abad XXI Kesejahteraan Global Bagi Umat Manusia. Denpasar: Dharma Naradha.

<b>420201005</b>	<b>PENDIDIKAN AGAMA BUDHA SKS</b>	<b>3</b>
------------------	---------------------------------------	----------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

**Prasyarat** : -

**Materi** : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan  
2. Hakekat Manusia Menurut Agama  
3. Kesadaran Hukum Tuhan  
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat  
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni  
6. Kerukunan antar Umat Beragama  
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab  
8. Etos Kerja dan Budaya  
9. Kehidupan Politik dan Agama

**Kepustakaan:**

**Wajib** : 1. Wowor, Cornelis.1999. Pandangan Sosial Agama Budha. Jakar-ta: Arya Surya Candra.  
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

**Anjuran** : 1. Wowor, Cornelis. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar diAtas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

<b>4202016002</b>	<b>PENDIDIKAN PANCASILA</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	-----------------------------	--------------



**Tujuan** : Mahasiswa dapat memahami landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, Nilai dasar dan dasar negara, Pancasila dalam konteks Sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai sistem etika, Pancasila sebagai ideology, Pancasila dalam konteks Ketatanegaraan RI, Pelaksanaan Pancasila, Pelaksanaan Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan Dalam masyarakat berbangsa dan bernegara

**Prasyarat** : -

**Materi** : 1. Pancasila dalam konteks Sejarah perjuangan bangsa Indonesia.  
2. Pancasila sebagai sistem filsafat  
3. Pancasila sebagai sistem etika  
4. Pancasila sebagai ideologi  
5. Pancasila dalam konteks Ketatanegaraan RI  
6. Pelaksanaan Pancasila  
7. Pelaksanaan UUD 1945  
8. Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan Dalam masyarakat berBangsa dan bernegara

**Kepustakaan:**

**Wajib**

1. Emran, AH., Encep, SN. "Penuntun Kuliah Pancasila untuk Perguruan Tinggi", Bandung : Alfabeta, 1994.
2. Fauzi, ADH, "Pancasila Ditinjau dari Segi Historis", Yuridis Konstitusional, dan Filosofis. Malang: Lembaga Penerbitan Unibra, 1983.
3. Notonegoro, "Pancasila Secara Ilmiah Populer", Jakarta: Bumi Aksara, 1994

**Anjuran**

1. Undang-Undang Dasar R. I Tahun 1945 (Setelah Amandemen I-IV).
2. Heru Santosa, dkk. 2002. Sari Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
3. Kaelan. 2003. Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
4. Syafrudin Bahar, dkk. (ed.). 1995. Risalah Sidang-sidang BPUPKI – PPKI 28 Mei – 22 Agustus 1945, Jakarta: Sekretariat Negara R.I.

**Tujuan** : Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya. Mata kuliah ini mengkaji : Filsafat Pancasila, Identitas Nasional, Hak dan Kewajiban Warganegara, Negara dan Konstitusi, Demokrasi Indonesia, HAM dan Rule of Law, Geopolitik Indonesia, dan Geostrategi Indonesia. Kajian ini berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Dikti No 43/Dikti/Kep/2006 tentang Rambu-Rambu Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Filsafat Pancasila
2. Identitas Nasional
3. Politik dan Strategi
4. Demokrasi Indonesia
5. Hak Azasi Manusia dan Rule of Law
6. Hak dan KewajibanWargaNegara
7. Geopolitik Indonesia
8. Geostrategi Indonesia

**Kepustakaan  
Wajib** :

1. Harmanto, 2004, Kewarganegaraan Edisi Pertama, Surabaya: STIKOM
2. Winarno. 2007. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Panduan Kuliah di PT. Jakarta Bumi Aksara
3. Sunardi. 1997. Teori Ketahanan Nasional. Hastanas: Jakarta
4. Ma'arif Jamuin. 1997. Resolusi Konflik antar etnik dan Agama. Solo Ciscore
5. Franz Magnis Suseno. 1997. Mencari Sosok Demokrasi. Jakarta Gramedia
6. Tim Lemhannas. 2000. Pendidikan Kewarganegaraan . Dikti: Jakarta
7. Yahya Muhaimin & Collin Mc Andrews. 1982. Masalah masalah pembangunan politik. Yogyakarta Gajah Mada University Press

8. Magnis Suseno. 1997. Etika Politik, Jakarta: Gramedia.
9. Mirriam Budiardjo. 1997. Dasar Dasar Ilmu Politik. Edisi Revisi. Jakarta: Gramedia
10. Ricard Muir. 1975. Modern Political Geography. John Wisley & Sons Inc: New York
11. Zamroni. 2001. Pendidikan untuk demokrasi. Yogyakarta: Bigraf Publising Zulyani Hidayah. 1996.
12. Eman Hermawan & Umarudin Masdar. 2000. Demokrasi untuk Pemula. Yogyakarta: LIK

### **Anjuran**

1. Lab. FISIP UI.1997. Evaluasi Pemilu Orde Baru. Jakarta. Mizan
2. Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia. Jakarta LP3S
3. Margaret S Branson, dkk. 1999. Belajar Civics Education dari Amerika. Terj. Syafoedin, dkk. Yogyakarta: KLIK
4. Tim ICCE UIN Jakarta. 2003. Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education). Jakarta: Prenada Media
5. Ichlasul Amal & Armaidly Armawi.(ed). 1998. Sumbangan Ilmu Sosial Terhadap Konsepsi Ketahanan Nasional. Yogyakarta UGM Press
6. Mark Juergensmeyer. 1998. Menentang Negara Sekuler. Pent: Noorhaidi. Jakarta Mizan
7. Nazarudin Samsudin. 1989. Integrasi Politik di Indonesia. : Jakarta Gramedia
8. Risalah Sudang BPUPKI dan PPKI. Sekretariat Negara RI : Jakarta
9. Ramlan Surbakti. 1999. Memahami Ilmu Politik. Jakarta: Grasindo

Hukum dan Peraturan perundang-undangan :

- a. GBHN 1998 Solo: PT Pabelan
- b. GBHN 1999. Solo: PT Pabelan
- c. Ketetapan–ketetapan MPR RI. Http; [www.mpr.go.id](http://www.mpr.go.id)
- d. Peraturan Presiden No 7 tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah

- Nasional 2004-2009 . Http  
;www.bappenas.go.id
- e. Undang-undang No 10 tahun 2004 tentang Penyusunan Perundang-undangan RI. Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - f. Undang-undang No 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia. Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - g. Undang-undang No 20 tahun 1982 tentang Pokok-Pokok Pertahanan dan Keamanan Negara Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - h. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional . Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - i. Undang-undang No 3 tahun 2002 tentang Pertahanan Negara. Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - j. Undang-undang No 12 tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Republik Indonesia Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - k. Undang-undang No 6 tahun 1996 tentang Perairan Indonesia Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - l. Undang-undang No 32 tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah Http [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id)
  - m. Undang-undang No 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional Http ; [www.bappenas.go.id](http://www.bappenas.go.id)
  - n. UNDANG-UNDANG DASAR 1945 dan Amandemen 2002. Surakarta: Nur Amin

<b>420201008</b>	<b>BAHASA INDONESIA</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------	--------------

**Tujuan** : - Mahasiswa dapat membuat laporan dan penulisan Ilmiah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.  
- Mahasiswa dapat membuat proposal Proyek Sistem Informasi

**Materi** : 1. Pengantar Bahasa Indonesia  
2. Sejarah Bahasa Indonesia, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia  
3. Lafal dan Ejaan Bahasa Indonesia

4. Bentuk Kata Bahasa Indonesia
5. Tata Kalimat
6. Paragraf
7. Penulisan Ilmiah
8. Bahasa Laporan Penelitian
9. Menyusun Proposal Penelitian
10. Tata Tulis Proposal Penelitian (Proyek Sistem Informasi)
11. Pembuatan Latar Belakang Masalah
12. Pembuatan Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat
13. Pembuatan Landasan Teori, Uraian Permasalahan dan Daftar Pustaka
14. Pembuatan Metode Penelitian dan Jadwal Kerja
15. Pembuatan Proposal Lengkap

**Kepustakaan :**

- a. Tim STIKOM.1996.Panduan Bahasa Indonesia. Tanpa Kota : Tanpa Penerbit.
- b. Sugihastuti. 2000. Bahasa Laporan Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Zaenal, Arifin. 2003. Dasar- Dasar Penulisan Karangan Ilmiah Lengkap dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar untuk Perguruan Tinggi. Jakarta:Grasindo
- C. Finoza, L. 2001. Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Non Jurusan Bahasa. Jakarta:Insan Mulia

<b>4202032003</b>	<b>Bahasa Inggris</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat dipersiapkan untuk pembekalan materi bahasa inggris kearah TOEFL sehingga mahasiswa diharapkan mampu memahami struktur linguistik (grammar) dan teks bacaan bahasa inggris dengan benar

**Materi** : Noun, pronoun, adjective, adverb, preposition, conjunction, the parts of the sentences, punctuation, article, making subject agree, phrase.

**Kepustakaan :**

1. English I Reading Text Book, 2004, STIKOM
2. Schramper, Betty, 1992, Understanding and Using English Grammar, Prentice Hall
3. Endang, Dra, Membaca Text Book, 1987, Kanisius
4. Internet:  
<http://www.uottawa.ca/academic/arts/writcent/hypergrammar/grammar.html>  
<http://owl.english.purdue.edu/handouts/grammar/index.html>

<b>4202036181</b>	<b>MANAJEMEN UMUM</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	-----------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan pengetahuan dan pengertian tentang fungsi-fungsi dan prinsip-prinsip manajemen serta perubahan dan perkembangan organisasi di era globalisasi.

**Materi** : Manajemen, lingkungan eksternal dan manajer.  
Misi dan tujuan organisasi, pengambilan keputusan.  
Planning, organizing, directing.  
Manajemen sumber daya manusia  
Manajemen pemasaran, manajemen produksi, manajemen keuangan.  
Controlling.  
Teknik dan metode pengawasan.

**Kepustakaan :**

**Wajib** :

1. Koontz, Harold, Heinz Weirich. 1993. Management: A global Perspective Tenth Edition. New York: Mc Graw-Hill.
2. Donnelly et al. 1987. Fundamentals of Management, Business Publications 10th Edition. Texas: Prentice-Hall, Inc.

**Anjuran** :

1. Stoner, James H. et al. 1987. Management Sixth Edition. Texas: Publication.Inc.

2. Handoko, T., H. 1996. Manajemen Edisi Kedua. Yogyakarta: BPFE.

<b>4202036176</b>	<b>MANAJEMEN PEMASARAN</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	----------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa sehingga mampu mendeskripsikan dan menganalisis tentang konsep dasar pemasaran produk, analisa pasar dan konsumen dalam rangka memasarkan suatu produk.

**Materi** : Analisa kebutuhan dan keinginan konsumen, konsep pemasaran, lingkungan dan sistem pemasaran, konsumen dan perilakunya, Pasar, Marketing Mix dengan variabel-variabelnya, sistem informasi pemasaran dan menerapkannya dalam kegiatan pemasaran produk serta kehidupan sehari-hari, komunikasi pemasaran melalui desain barang cetakan.

**Kepustakaan :**

1. Basu Swastha, DH, MBA. 2002. Azas-azas Marketing. Yogyakarta BPFE.
2. Kotler, Philip Garu Armstrong. 2004. Dasar-dasar Pemasaran. Penerjemah : Alexander. Jakarta : PT Indeks.
3. Paul Peter dan Jerry C. Olson. 1999. Consumer Behavior. Jakarta : Erlangga
4. Stauton, W.J. 2000. Prinsip Pemasaran. Penerjemah : Lamarto Y. Jakarta : Erlangga.

<b>420206001</b>	<b>KEWIRAUSAHAAN</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan gambaran dunia kerja dengan kemampuan pribadi mahasiswa dengan segala aspeknya

**Materi** : Pengertian kewirausahaan sebagai aspek individu dalam kemasyarakatan, Situasi yang beresiko dan melakukan tindakan manajemen, Mengembangkan sikap perhitungan keuangan terhadap sumber daya

**Kepustakaan :**

1. Buchari Alma. 2000. Kewirausahaan: Paduan perkuliahan. Jakarta: Adigna Media Utama.
2. Geoffery G. Meredith et al. 2002. Kewirausahaan (Teori dan Praktek), Seri Manajemen Strategis no 1. Jakarta: Penerbit PPM.

**4202036204****PSIKOLOGI INDUSTRI****2 SKS**

**Tujuan** : Memperdalam pengetahuan tentang psikologi industri dan organisasi sehingga mahasiswa betul-betul memahami arti, peran dan aplikasi psikologi industri dan organisasi khususnya dalam pengembangan sumber daya manusia, isu-isu yang berkembang di dunia akademik maupun praktek. sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan yang luas dalam menganalisa setiap problema yang muncul khususnya persoalan manusia dalam hubungannya dengan organisasi, manajemen, maupun produktifitas kerja.

**Materi** : Perkembangan mutakhir dalam Teori Motivasi, Kepemimpinan, Kepuasan Kerja, Stress Kerja dan lain-lain Perkembangan mutakhir dalam Praktek Pelatihan, Seleksi, Penilaian Kerja, Pengembangan Organisasi dan Manajemen Karir.

**Kepustakaan :**

1. French, W. L., & Bell, C. H., Jr. (1990). Organizational development: Behavioral science intervention for organization improvement. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
2. Kossen, S. (1991). The human side of organizations (edisi ke-5). New York: Harper Collins Publ.



3. Robbins, S. P. (1998). Organizational behavior (edisi ke-8). Engelwood Cliffs, NJ: Prentice Hall

<b>4202036183</b>	<b>MATEMATIKA DESAIN</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa mampu mendefinisikan hipotesis, melakukan uji hipotesis dan mengambil kesimpulan, baik secara manual maupun dengan software statistik, melakukan perhitungan dan analisa terhadap perkembangan pasar, serta menghitung dan memprediksi bahan baku dan hasil jadi.

**Materi** : Linear Programming, Integer Programming, Penugasan, Pemrograman Dinamik, PERT/CPM, Inventory, skala pengukuran & ruang lingkup statistik, statistik deskriptif, pendugaan parameter, uji hipotesis, analisis variansi, analisis regresi, serta menggunakan software QM dan SPSS untuk pemecahan masalah.

**Kepustakaan :**

1. Hillier, F. and Liberman, G. 2000. Introduction to Operation Research. New York: Mc. Graw Hill.
2. Taylor, B.W. 2002. Management Science. New Jersey: Prentice Hall Inc.
3. Taha, H.A. 2003. Operation Research: An Introduction. New Jersey: Prentice Hall Inc.
4. Walpole, R.E. & Myers, R.H. 2003. Ilmu Peluang dan Statistik untuk Insinyur & Ilmuwan. Edisi 6. Bandung: Penerbit ITB.
5. Atmaja, Lukas Setia. 1997. Memahami Statistika Bisnis, Jilid I dan II. Yogyakarta: Penerbit Andi.

<b>4202012002</b>	<b>ETIKA PROFESI</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat menganalisis nilai-nilai, etika, dan hukum di dalam dunia kerja.

**Materi** : Pengantar tentang nilai, Norma Hukum dan Etika, Paten, Copyright, Rahasia Perdagangan, Kontrak Kerja, Lisensi, Studi Kasus.

**Kepustakaan :**

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

<b>4202036192</b>	<b>PENGANTAR KOMPUTER DESAIN</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	----------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa mengenal dan memahami konsep dasar teknologi desain grafis dan percetakan, langkah-langkah proses desain, jenis dan karakteristik proses-proses cetak.

**Materi** : Dasar-dasar proses cetak, metode cetak, jenis-jenis teknik cetak, konsep dasar desain, langkah-langkah pembuatan desain, perkembangan teknologi grafis dan percetakan saat ini.

**Kepustakaan :**

1. Boehringer J, Buehler P., 2000. Kompedium der Mediengestaltung fuer Digital und Printmedien. Berlin : Springer-Verlag Berlin Heidelberg
2. Kipphan H. 2001. Handbook of Print Media. Berlin : Springer-Verlag Berlin Heidelberg
3. Brody A. L., Marsh K. S., 1997, The Wiley Encyclopedia of Packaging Technology, New York : John Wiley & Sons Inc.

<b>4202036179</b> <b>3 SKS</b>	<b>MANAJEMEN</b>	<b>PROSES</b>	<b>PRODUKSI</b>
-----------------------------------	------------------	---------------	-----------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar Manajemen Operasi, Perencanaan Produksi dan Pengendalian Persediaan.

**Materi** : Dasar Desain Proses Produksi, Perencanaan Kapasitas Produksi, Dasar Manajemen Material, Teknik Tata Cara dan Pengukuran Kerja

**Kepustakaan :**

1. Kortas N. Dervitsiotis, McGraw-Hill, 1981. Operations Managements
2. Roberta S. Russel, Prentice Hall, 2003. Operations Managements fourth edition
3. James B. Willworth, McGraw-Hill, 1996. Operations Managements second edition

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada segi eksperimen bentuk dan eksplorasi estetika bahasa rupa: semantik, semiotik, ekspresif, simbolik, dan fisiognomi. Obyek kajiannya meliputi benda produk, seperti: pegangan, alat genggam tangan, fasilitas duduk, kemasan, atau produk sejenis lainnya.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses teknik mendesain bentuk dan struktur dari sebuah desain produk secara sederhana
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses komunikasi secara dasar dalam mengaplikasikan pada sebuah desain (baik berupa presentasi, portofolio maupun kolaboratif)
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi : fungsi dan komunikasi sederhana berhubungan dengan anggota tubuh dan informasi yang terkandung pada sebuah produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk secara sederhana dengan pendekatan pada segi bentuk dan estetika bahasa rupa

**Prasyarat :** -

**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaitannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 1

- c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 1
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio
  - a. Struktur dan material
  - b. estetika dan bentuk
  - c. Penjelasan proses membuat presentasi dan portofolio
3. Kreativitas
  - a. -proses penggalan ide, brainstorming, mind mapping dan pohon tujuan untuk mendesain
  - b. proses pemanfaatan dan fungsi kreativitas
4. Proses Mendesain
  - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Modeling (Pembuatan Model)
  - c. membuat portfolio
  - d. -mendesain dengan pemanfaatan teknologi
  - e. Semantika
  - f. -Gambar teknik
5. Presentasi
  - a. Dasar Komunikasi
  - b. Teknik berkomunikasi
  - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
6. Eksperimen
  - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

### **Kepustakaan**

#### **Wajib :**

1. Lawson, Bryan. 1990. *How Designers Think*. Butterworth Architecture
2. Palgunandi, Bram. 2004. *Desain Produk 1: Gramedia*.
3. Vihma, Susan (ed.).1990. *Semantic Vision in Design*. UIAH-Helsinki

**Anjuran :**

1. Wallschlaeger, Charles. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles*. Brown Pub.
2. Bevlin, Marjorie Elliot.1994. *Design Through Discovery, An Introduction to Art and Design*. Wadsworth. USA
3. Nugraha, Adhi, 2012. *Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context*. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

<b>4202036135 DESAIN PEMANFAATAN MATERIAL 4 SKS</b>
---

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada mekanisme dan rekayasa sederhana. Obyek kajiannya meliputi inovasi, kombinasi, modifikasi, inspirasi, improvisasi terhadap satu atau beberapa produk kreatif, seperti: kemasan, mainan, peralatan rumah tangga, alat bantu pendidikan, perkakas keseharian, atau produk sejenis lainnya.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses teknik mendesain serta mengenali rekayasa dari sebuah desain produk secara sederhana.
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses komunikasi secara dasar dalam mengaplikasikan pada sebuah desain (baik berupa presentasi, portofolio maupun kolaboratif).
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi : fungsi dan komunikasi sederhana berhubungan

dengan anggota tubuh dan informasi yang terkandung pada sebuah produk.

4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk secara sederhana dengan pendekatan pada segi bentuk dan setetika bahasa rupa.
5. Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan proses analisa desain secara sederhana dalam menghasilkan sudatuy karya desainnya meliputi pencarian ide (brainstorming), latar belakang masalah, pencarian sumber pustaka dan analisa terkait produk eksisting dan proses desain.

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 2.
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
  - a. rekayasa dan mekanisme.
  - b. kombinasi, modifikasi, inovasi dan improvisasi.
  - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
3. Rekayasa
4. Proses pengenalan produk eksisting dan fungsi-fungsinya.
  - a. Proses pengenalan macam-macam inovasi yang dapat digunakan untuk merekayasa produk eksisting.
  - b. proses pemanfaatan dan fungsi kreativitas.

5. Proses Mendesain
  - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Modeling (Pembuatan Model)
  - c. membuat portfolio
  - d. -mendesain dengan pemanfaatan teknologi
  - e. Rekayasa
  - f. -Gambar teknik
6. Presentasi
  - a. Dasar Komunikasi
  - b. Teknik berkomunikasi
  - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
7. Eksperimen
  - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

### **Kepustakaan**

#### **Wajib**

- :
1. Greenwood, Douglas (1986) *Product Engineering Design Manual*. Mc Graw Hill
  2. Palgunandi, Bram. 2004. *Desain Produk 1*: Gramedia.
  3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.

#### **Anjuran**

- :
1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
  2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
  3. Nugraha, Adhi, 2012. *Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context*. Aalto university publication series, Finland



4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. Design Through Discovery, An introduction to art and design, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

**4202036136**

**DESAIN PRODUK STYLIST**

**4 SKS**

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pemanfaatan bahan atau material didalamnya dimana material yang digunakan dapat mempunyai maksud dan tujuan tertentu sesuai dengan desain yang diharapkan (kekuatan, daur ulang, kemudahan proses, harga dan lain-lain). Obyek kajiannya aplikasi fungsional material, proses aplikasi kriya dan industry terhadap pembuatan dan kebutuhan desain produk, proses cetak dan hasil penggunaan material dan kombinasi material material terhadap satu atau beberapa produk kreatif, seperti: furniture, kemasan, produk inovatif, dan desain produk daur ulang.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami pemanfaatan dan manajemen material dari sebuah desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses manufaktur dari aplikasi material didalam desain produk
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, material produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kretivitas pada desain produk dengan memanfaatkan pengolahan material.

**Prasyarat :** -

**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)

- b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.
    - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 2.
  2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
    - a. penerapan material
    - b. penerapan terhadap proses manufaktur material
    - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
  3. Rekayasa material
  4. -proses penerapan material didalam mendesain produk
    - a. Proses pengenalan macam-macam material yang dapat digunakan untuk merekayasa desain produk.
    - b. proses pemanfaatan material dan fungsi kretivitasnya.
  5. Proses Mendesain
    - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
    - b. Modeling (Pembuatan Model)
    - c. membuat portofolio
    - d. -mendesain dengan pemanfaatan material
    - e. Rekayasa material
    - f. -Gambar teknik
    - g. Studi dan analisa desain
  6. Presentasi
    - a. Dasar Komunikasi
    - b. Teknik berkomunikasi
    - c. Pemanfaatan komunikasi pada portofolio
  7. Eksperimen
    - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portofolio serta presentasi

## **Kepustakaan**

### **Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan
2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

### **Anjuran :**

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. *Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context*. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

**4202036137**

**DESAIN PRODUK KONSEPTUAL**

**4 SKS**

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pemanfaatan desain yang berkontribusi terhadap kebutuhan masyarakat sekitar atau mempunyai dampak bukan hanya bersifat individu, melainkan juga untuk kebutuhan sosial maupun lingkungan. Obyek kajiannya aplikasi: sosiologi desain, komunikasi desain, pengolahan limbah dan lingkungan, kultur dan budaya, psikologi industry, dan lain-lain, cakupan desain produk seperti: transportasi, public facility, industrial desain, sosial desain, dan lain-lain

### **Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami sosiologi didalam desain produk

2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan masyarakat terhadap suatu desain dan dampaknya pada lingkungan secara luas
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, keluasasan fungsi dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk dengan memanfaatkan kebutuhan pasar dan masyarakat

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 4.
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
  - a. penerapan sosiologi dan komunikasi didalam desain
  - b. penerapan marketing dan studi kelayakan
  - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
3. Sosiologi
 

-proses penerapan sosiologi dan kultur budaya didalam mendesain produk

  - a. Proses pengenalan macam-macam pasar dan tipe konsumen digunakan untuk desain produk.
  - b. proses pemanfaatan kebutuhan masyarakat dan lingkungan
4. Proses Mendesain
  - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Modeling (Pembuatan Model)

- c. membuat portofolio
- d. -mendesain dengan pemanfaatan sosiologi
- e. Rekayasa material
- f. -Gambar teknik
- g. Studi dan analisa desain
- 5. Presentasi
  - a. Dasar Komunikasi
  - b. Teknik berkomunikasi
  - c. Pemanfaatan komunikasi pada portofolio
- 6. Eksperimen
  - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portofolio serta presentasi

### **Kepustakaan**

#### **Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan
2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

#### **Anjuran :**

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah pengenalan terhadap pemahaman akan bidang keilmuan desain produk, dimana didalamnya mahasiswa akan dikenalkan gambaran umum tentang desain, desain produk, produk-produk yang dapat dihasilkan, ruang lingkup desainer dan pengenalan proses-proses dalam mendesain sebuah produk serta peluang-peluang kerja desainer kedepannya. Didalam mata kuliah ini juga mahasiswa diajarkan juga melakukan praktikum proses mendesain secara sederhana.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat mengenali dan memahami gambaran besar secara dasar keilmuan desain produk
2. Menyiapkan mahasiswa didalam perkuliahan didalam prodi desain produk selanjutnya
3. Mahasiswa diharapkan mampu mengenal dan memahami proses dasar dalam mendesain sebuah produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk secara sederhana
5. Diharapkan menumbuhkan wawasan dan minat kepada mahasiswa terhadap dunia dan keilmuan desain produk serta tantangan yang akan ditemui didalam perkuliahan nantinya.

**Prasyarat :** -

**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)

- b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah pengantar desain
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
- 2. Penjelasan tentang tinjauan lapangan dan dunia desain produk
  - a. pengenalan tentang produk dan desain produk
  - b. Pengenalan tentang eksisting
  - c. pengenalan tentang kelebihan, kelemahan dan fungsi desain produk yang dimasyarakat
  - d. Pengenalan Desainer Produk
  - e. pengenalan profesi desainer produk
  - f. pengenalan proses-proses yang akan dilalui oleh desainer produk
  - g. peran serta desainer produk didalam industri persaingan pasar
  - h. Manfaat dan tujuan seorang desainer produk
- 3. Pengenalan Proses Mendesain
  - a. pengenalan sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Pengenalan Modeling (Pembuatan Model)
  - c. Pengenalan membuat portofolio
  - d. Pengenalan material
  - e. Pengenalan Gambar teknik
  - f. Pengenalan Studi dan analisa desain
- 4. Pengenalan teknik Presentasi dan komunikasi
  - a. Pengenalan Dasar Komunikasi desain
  - b. Pengenalan pemanfaatan komunikasi pada portfolio

## **Kepustakaan**

### **Wajib :**

1. Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 (Pustaka Utama)Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
2. Julianti Sri. 2014. The Art Of Packaging. Gramedia.

3. Charles Wallschlaeger & Cynthia Basic-Synder, Basic Visual Concepts and Principles, Mc Graw Hill, 1992 (Pustaka Utama)
4. Pustaka utama : Barnwell, Maurice, (2011) *Design, Creativity and Culture*, Black Dog Publishing
5. Palgunandi Bram, Desain Produk 1, 2, 3, 4 , 2004. Penerbit ITB

**Anjuran :**

1. Dormer, Peter, "*The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design*", Thames and Hudson, 1994.
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

<b>4202036149</b>	<b>ERGONOMI</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-----------------	--------------

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah Pengenalan ilmu, riset, dan standarisasi ergonomi terkait permasalahan desain. Pemahaman mengenai penerapan standar antropometri (ukuran tubuh manusia, persentil, jangkauan, posisi) dan pertimbangan ergonomi pada proses perancangan (faktor keamanan, kenyamanan, kesehatan, komunikasi, kemudahan, optimasi kerja). Dilanjutkan dengan penjelasan aspek usability dalam pengembangan desain produk. Pada bagian akhir perkuliahan mahasiswa dikenalkan beberapa metode uji kelayakan produk

**Tujuan :**



1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami tentang standart ukuran tubuh,persentil dan jangkauan manusia yang dapat diaplikasikan dalam desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami desain produk dilihat dari kebutuhan akan ergonomi
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat ergonomi dengan keterkaitannya dengan keilmuan desain produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keilmuan ergonomi dalam proses perancangan nantinya

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaitannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah ergonomi
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas ergonomi
2. Penjelasan tentang teknik pengukuran standart antropometri (ukuran tubuh manusia, persentil, jangkauan, posisi)
  - a. penjelasan tentang antropometri
  - b. penjelasan dan penerapan dimensi dan ukuran serta jangkauan tubuh pada desain produk
  - c. Penjelasan pembuatan tugas ergonomi terkait terapan dengan desain produk.
2. penjelasan tentang aplikasi ergonomi didalam penerapan desain produk dimasyarakat
3. penjelasan dan penerapan tentang efisiensi kerja terkait penggunaan anatomi tubuh manusia dan berdasar standart dimensi tubuh manusia

**Kepustakaan**

**Wajib** :

1. *Vicki Ahlstrom and Kelly Longo, editor, The Human Factors Design Standard, FAA Human Factors Group, USA, 2003. (Pustaka utama)*

2. Waldemar Karwowski, editor, *International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Volume I*, Taylor & Francis, London, 2001. (Pustaka utama)
3. Jefferey Rubin, Dana Chisnell, *Handbook of Usability Testing, How to Plan, Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, Design, and Conduct Effective Tests, Second Edition*, Wiley Publishing, Inc., 2008. (Pustaka utama)  
Students in the Master of Technical and Scientific Communication Program, *Usability Testing: Developing Useful and Usable Products, White Paper*, Miami University of Ohio, 2004. (Pustaka pendukung)

**Anjuran :**

1. Kees Overbeeke, et.al., *Beauty In Usability: Forget About Ease Of Use!*, Department of Industrial Design, *White Paper*, Delft University of Technology The Netherlands, 2000 . (Pustaka alternatif)

<b>4202036144</b>	<b>DIGITAL MODELING 1</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	---------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus :** Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan pengenalan teknik menggambar desain objek dan produk 2D secara berwarna dan menterjemahkan ide kreativitas dalam bentuk visual melalui perangkat lunak. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (Adobe, Coreldraw).

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan mampu memahami dasar teknik menggambar desain objek dan produk 2D secara berwarna.
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 2D.
3. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak.

4. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk.
5. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak.

**Prasyarat** :

**Materi** : Unsur-unsur Desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur), Prinsip-prinsip Desain (Keseimbangan/Harmoni, Keseimbangan, Ritme/Irama), Memberikan penjelasan pengertian dasar rupa, Melatih menggambar perspektif, tebal tipis garis, mengarsir, mewarnai, kerapian dan dimensi.

**Kepustakaan** :

1. EP. Danger. 1992. Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
2. Wucius Wong, B. 1986. Beberapa Azas Merancang Dwi Matra. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. Desain Terapan. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
4. Wilde, Richard. 1986. Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication). New York: Van Nostrand Reinhold Company.
5. Gollwitzer, Gerhard. 1995. Mari Berkarya Rupa. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
6. Yohannes Suparyono. 1981. Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
7. Hary Lubis. 1995. Gambar Teknik. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

<b>4202036145</b>	<b>DIGITAL MODELING 2</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	---------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan menggunakan perangkat lunak atau program

desain dikomputer, perangkat lunak ini digunakan untuk mendesain output luaran desain produk secara tampilan 2 Dimensi yang dapat terukur dan dapat diaplikasikan untuk skala industri. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah ( Autocad, Adobe, coreldraw, catia, dll)

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 2D
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak

**Prasyarat : -**

**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaitannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah digital modeling 2
  - Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
2. Penjelasan pengenalan program dan tool program
  - membuka dan menutup program
  - pengenalan tools
  - Penjelasan mendesain menggunakan program
3. Praktikum dengan menggunakan program
4. -proses penerapan desain 2d melalui program
  - Proses penerapan aplikasi hasil program
  - proses pengenalan fitur-fitur pada program
5. Proses Mendesain
  - sketsa, menggambar dan mewarnai
  - Modeling (Pembuatan Model)

- membuat portofolio
  - mendesain dengan pemanfaatan program
  - Rekayasa material
  - Gambar teknik
  - membuat pola desain
6. Alternatif dan presentasi
- menerapkan program untuk kategori desain yang lain
  - Aplikasi untuk gambar presentasi
  - Pemanfaatan untuk portofolio
7. Eksperimen
- proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dengan menggunakan program komputer

### **Kepustakaan**

#### **Wajib :**

1. Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) *Introduction to AutoCAD 2013*. Peachpit Press.
2. Kelly L. Murdock (2009) *Poser 8: Revealed*. Smith Micro (*pustaka pendukung 1*)
3. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

#### **Anjuran :**

1. Jennifer O'Connor (2010) *Mastering Mental Ray: Rendering Technique for 3D dan CAD*

<b>4202036146</b>	<b>DIGITAL MODELING 3</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	---------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan menggunakan perangkat lunak atau program desain dikomputer, perangkat lunak ini digunakan untuk mendesain output luaran desain produk secara tampilan 3 Dimensi yang dapat terukur dan dapat diaplikasikan untuk skala industri. Program yang

dapt digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah ( 3ds Max, Catia, Blender, Rhinoceros, Autocad 3D, dll)

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 3D
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak

**Prasyarat : -**

**Materi :**

1. - Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah digital modeling 2
  - Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
2. Penjelasan pengenalan program dan tool program
  - membuka dan menutup program
  - pengenalan tools
  - Penjelasan mendesain menggunakan program
3. Praktikum dengan menggunakan program
4. -proses penerapan desain 2d melalui program
  - Proses penerapan aplikasi hasil program
  - proses pengenalanm fitur-fitur pada program
5. Proses Mendesain
  - sketsa, menggambar dan mewarnai
  - Modeling (Pembuatan Model)
  - membuat portofolio
  - -mendesain dengan pemanfaatan program
  - Rekayasa material
  - -Gambar teknik

- membuat pola desain
- 6. Alternatif dan presentasi
  - menerapkan program untuk kategori desain yang lain
  - Aplikasi untuk gambar presentasi
  - Pemanfaatan untuk portfolio
- 7. Eksperimen
  - proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dengan menggunakan program komputer

### **Kepustakaan**

#### **Wajib :**

1. Pustaka utama : Voughan, William, 2012, Digital Modeling, pearson Education, Inc Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
2. Julianti Sri. 2014. The Art Of Packaging. Gramedia.

#### **Anjuran :**

- 1 Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
- 2 Hendratman Hendi, 3D Studio Max. 2006. Penerbit Informatika.

<b>4202036155</b>	<b>FURNITURE</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	------------------	--------------

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada objek furniture, dimana furniture yang dimaksud adalah melalui tahapan desain dan standart dasar industry (Gambar teknik, analisa produk eksisting, analisa material, analisa proses), sehingga diharapkan desain furniture yang dihasilkan dapat memenuhi standart pada skala industry dan dapat diaplikasikan secara real bahkan dapat diaplikasikan secara massal namun tetap memiliki nilai estetika dan desain didalamnya.

#### **Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami desain furniture.

2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami teknik dasar didalam keilmuan desain furniture untuk skala industri
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami proses mendesain furniture dengan tahapan yang benar.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kretivitas pada desain furniture.

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah furniture
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar
2. Penjelasan tentang teknik didalam desain produk furniture
  - a. pengenalan material kayu
  - b. pengenalan dan penerapan teknik sambungan kayu
  - c. Penjelasan tentang teknik membentuk furniture
3. Mendesain furniture
4. Proses pengenalan macam-macam desain furniture dan fungsinya
  - a. Proses menganalisa desain furniture
  - b. Proses membuat gambar konsep desain furniture
  - c. Proses membuat gambar teknik / kerja
  - d. Proses modeling furniture
  - e. proses pemanfaatan limbah kayu
5. Proses Mendesain
  - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Modeling (Pembuatan Model)
  - c. membuat portofolio
  - d. mendesain dengan pemanfaatan sosiologi
  - e. pemanfaatan dan rekayasa material
  - f. Gambar teknik



- g. Studi dan analisa desain
- 6. Presentasi
  - a. Modeling / Mockup Furniture
  - b. Finishing Furniture
  - c. Presentasi furniture
- 7. Eksperimen
  - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan desain furniture

### **Kepustakaan**

#### **Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan
2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

#### **Anjuran :**

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
5. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
6. Nugraha, Adhi, 2012. *Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context*. Aalto university publication series, Finland
7. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.

<b>4202036206</b>	<b>REKAYASA DAN INOVASI</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-----------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus:** Adalah mata kuliah Kuliah ini membahas bagaimana berpikir kreatif secara design, metode penerapannya

dalam perancangan produk dan sistem, beserta contoh-contohnya. Peserta kuliah adalah para mahasiswa antar-disiplin yang dibimbing untuk bekerja dalam kelompok kerja (team-work) dengan tugas mengusulkan sebuah inovasi berupa pemecahan masalah secara kreatif persoalan-persoalan realistik yang terjadi di masyarakat. Tema permasalahan yang diangkat dapat berbeda untuk tiap semester, dengan mendatangkan pembicara/dosen tamu sebagai ahli di bidang/persoalan tersebut. Secara umum, kuliah ini berisi rangkaian materi teori konsep desain, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif, yang didukung dengan survey lapangan serta diskusi dan brainstorming di kelas. Bentuk hasil inovasi dapat berberupa produk atau sistem

**Tujuan :**

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami sosiologi didalam desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan masyarakat terhadap suatu desain dan dampaknya pada lingkungan secara luas
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, keluasasan fungsi dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kretivitas pada desain produk dengan memanfaatkan kebutuhan pasar dan masyarakat

**Prasyarat : -**

**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
  - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
  - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi rekayasa dan inovasi
  - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum rekayasa dan inovasi

2. Penjelasan tentang rekayasa dan inovasi
  - a. penjelasan contoh produk inovasi
  - b. Penjelasan tentang macam-macam implementasi rekayasa dan inovasi
  - c. kekurangan dan kelebihan rekayasa dan inovasi
  - d. peran desainer dalam merekayasa dan inovasi didalam suatu produk
3. Penerapan
  - a. Proses penerapan studi dan analisa untuk rekayasa dan inovasi
  - b. Proses pengenalan macam-macam pasar dan tipe konsumen digunakan untuk inovasi desain produk.
  - c. proses penerapan rekayasa dan inovasi pada desain produk
  - d. Proses pembuatan portofolio dan produk inovasi
4. Proses Mendesain
  - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
  - b. Modeling (Pembuatan Model)
  - c. membuat portofolio
  - d. -mendesain dengan pemanfaatan sosiologi
  - e. Rekayasa material
  - f. -Gambar teknik
  - g. Studi dan analisa desain
5. Presentasi
  - a. Dasar Komunikasi
  - b. Teknik berkomunikasi
  - c. Pemanfaatan komunikasi pada portofolio
6. Eksperimen
  - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan produk inovasi

## **Kepustakaan**

### **Wajib :**

1. McDonough, W., Braungart, M. *“Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things”*, North Point Press, 2009
2. Walker, Stuart, *“Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice”* Earthscan, 2006.

3. Haugeto, Å., Knutslien, S. (Eds.), *“Design Without Borders: Experiences from Incorporating Industrial Design into Projects for Development and Humanitarian Aid”*, Norsk Form, 2004.
4. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
5. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

**Anjuran :**

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6<sup>th</sup> edition. Wadsworth, USA.
5. Dormer, Peter, *“The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”*, Thames and Hudson, 1994.
6. Papanek, Victor; *“Design for the Real World: Human Ecology and Social Change”*; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).

<b>4202032002</b>	<b>BAHASA DESAIN</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	----------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Perspektif dan pemahaman tentang berbagai aspek berhubungan dengan teori semantik visual bahasa, termasuk gambar, semiotika, makna, unsur simbolik, ideologi dan metafora, serta perspektif dan pemahaman tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan teori semantik bahasa bentuk. Juga dibahas dalam matakuliah ini aplikasi dari teori-teori dalam proses desain produk dan mereka fenomena budaya yang terkait.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi dan mendeskripsikan latar belakang historikal, pengertian, dan dimensi kajian Semantika Produk.
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan makna sebuah produk hasil desain baik dalam konteks pakai maupun dalam konteks konsumsi.
3. Mahasiswa mampu menganalisa dan menerapkan pengetahuan mengenai tranformasi pemaknaan obyek pada proses perancangan produk

**Prasyarat** : -

**Materi matakuliah:**

Persepsi dan Komunikasi, Sistem Tanda dan Pemaknaan pada Obyek, Interaksi Manusia-Obyek dalam Proses Pemaknaan, Makna Obyek dalam konteks Guna, Makna Obyek dalam konteks Bahasa, Makna Obyek dalam konteks Ekologi dan Penciptaan, Mood Board: Citra dan Karakterisasi Obyek, Ekspresi dan Representasi Simbolik pada Obyek, Representasi Kualitas Obyek: Product Positioning, Representasi Identitas Obyek: Visual-Recognition

**Kepustakaan**

1. Vakeppa. 1990. Product Semantics. UIAH-Helsinki.
2. Vihma, Susan (ed). 1995. Product as Representation. UIAH-Helsinki.
3. Vihma, Susan (ed.).1990. Semantic Vision in Design. UIAH-Helsinki.
4. Wallsschlaeger, Charles. 1992. Basic Visual Concept and Principles. Brown Pub.
5. Boradkar, Prasad. 2010. Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects. UK: Berg Publishers.

<b>4202036327    METODOLOGI DESAIN    2 SKS</b>
---

**Ringkasan Silabus** : Perspektif dan konsep pada berbagai latar belakang teoritis dalam desain dan cara untuk mencapai target desain dengan cara metodologis.

**Tujuan** :

1. Mahasiswa akan dapat memahami Desain sebagai cabang keilmuan dan korelasi terhadap kajian ilmu yang lain, serta berpikir komprehensif terhadap sebuah permasalahan.
2. Mahasiswa akan dapat memahami proses mendesain pada upaya-upaya problem solving
3. Mahasiswa akan dapat menjabarkan proses mendesain dan berpikir kreatif.
4. Mahasiswa akan dapat menjelaskan dan menguraikan setiap permasalahan desain & lingkungannya.

**Prasyarat** : -

**Materi matakuliah:**

Materi matakuliah termasuk kerangka sistematis dan kreatif berpikir untuk memecahkan masalah desain dan pendekatan yang tepat untuk kasus desain tertentu, seperti pendekatan dari kotak hitam, kotak kaca, blok penghilang, aspek visual, berpikir lateral, brainstorming, desain total, desain model oleh penelitian, model yang partisipatif, Model holistik, model interaktif, dll pada akhir matakuliah ini diharapkan siswa mampu tepat menerapkan berbagai metode alternatif dalam proses desain sedian dengan cara yang sistematis dan kreatif.

**Kepustakaan**

1. Cross, Nigel (ed). 1984. Development in Design Methodology. John Wiley & Sons.
2. Jones, Christopher. 1981. Design Methods. John Wiley & Sons.
3. Lawson, Bryan. 1990. How Designers Think. Butterworth Architecture.
4. Pugh, Stuart. 1991. Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering. Addison-Wesley Pub.
5. Bruce Hanington, Bella Martin (2012) Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions.

<b>4202032031</b>	<b>SOSIOLOGI DESAIN</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Perspektif dan konsep tentang berbagai metode dalam sosiologi dan pikiran dalam teori sosiologi. Juga

diberikan dalam matakuliah ini hubungan sinergis antara desain dan strata sosial, dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik dan hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa akan dapat memahami tentang hubungan antara desain dan strata sosial. Dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik
2. Mahasiswa akan mampu memahami hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat
3. Mahasiswa akan dapat memahami fakta-fakta sosial dan realitas dan berbagai tuntutan di masyarakat, orang-orang tertentu yang dipilih sebagai pertimbangan untuk merancang suatu produk.

**Prasyarat :** -

**Materi :**

Pengertian Sosiologi Desain , Teori Umum Sosiologi, Perilaku Sosial, Permasalahan Sosial, Kebijakan Pembangunan, Strategi Ekonomi, Pemberdayaan Masyarakat, Isu Lingkungan, Masyarakat modern

**Kepustakaan**

1. Sachari, Agus. 2002. Sosiologi Desain. Penerbit ITB.
2. Soekanto, Soerjono. 1996. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers.
3. Tomlinson, Alan. 1991. Consumption, Identity & Style. A Comedia Book.

**4202036210**

**SEMINAR**

**3 SKS**

**Ringkasan Silabus :** Mata kuliah ini memberikan pengertian dan penguasaan kepada mahasiswa tentang prosedur pembuatan proposal sesuai dengan peraturan akademik yang berlaku, memberikan cara memaparkan isi proposal dan argumentasi terhadap isi proposal dalam seminar.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa akan memiliki kemampuan menggali topik dan mendeskripsikannya secara terstruktur dalam penulisan makalah
2. Mahasiswa akan memiliki kemampuan mempresentasikan gagasan serta mempertahankannya dalam forum.

**Prasyarat** : -

**Materi :**

Proses pemilihan topik Seminar, Proses klasifikasi bahan yang akan ditelaah/ dibahas, Metode penelitian, Pengambilan keputusan: Menentukan topik/ bahan kajian, Strategi pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, Proses analisa dan klasifikasi data, Proses input dari studi teori, perbandingan dan realitas di lapangan, Metode penulisan, Sistematika penulisan

**Kepustakaan**

Pedoman Tugas Akhir Program studi Desain Produk 2016.

<b>4202016001</b>	<b>KERJA PRAKTIK</b>	<b>2 SKS</b>
-------------------	----------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Matakuliah Kerja Praktik Desain Produk merupakan matakuliah yang menekankan pada pengalaman bekerja bagi mahasiswa Prodi Desain Produk di industri secara nyata.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pengalaman kerja nyata dalam bidang profesi desain produk
2. Mahasiswa memahami model struktur organisasi, proses perancangan, produksi dan distribusinya serta sistem manajerial industri
3. Mahasiswa memahami problematik dan prospek dalam bidang desain produk.

**Prasyarat** : -

**Materi :**

Bidang yang dipelajari dapat merupakan bidang industri yang berhubungan dengan kenyamanan produk, prinsip-prinsip industri dan estetika produk. Objek desain produk industri mencakup 16 jenis, yaitu:(1) furnitur, (2) crafts, (3) sarana transportasi, (4)



electronics, (5) toys, (6) home furnishing, (7) stationery, (8) peralatan kesehatan, (9) kemasan, (10) tablewares, (11) sarana publik, (12) peralatan militer, (13) peralatan pendidikan, (14) peralatan pertanian, (15) produk interaktif, dan (16) sarana kerja.

### **Kepustakaan**

Pedoman Kerja Praktik Program studi Desain Produk 2016.

<b>4202026004 METODOLOGI PENELITIAN 2 SKS</b>
---

**Ringkasan Silabus** : Mata kuliah Metode Penelitian ini meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, permasalahan, landasan teori, variabel, laporan, alat pengolahan data.

### **Tujuan :**

Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Metodologi penelitian dan langkah-langkah meneliti serta mampu membuat proposal penelitian. Dan mengetahui serta mengembangkan keterampilan, melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian. Mendisiplinkan keseragaman dalam menuangkan hasil pemikiran atau hasil penelitiannya dalam bentuk laporan/karya tulis ilmiah secara sistematis, metodis dan objektif, guna menunjang mata kuliah Seminar dan Tugas Akhir /Skripsi.

**Prasyarat** : -

### **Materi:**

Pokok bahasan yang diberikan pada mata kuliah ini adalah: konsep dasar metodologi penelitian, pendekatan penelitian, jenis-jenis penelitian, proses dan sistematika penulisan, Teknik pengambilan sample, Teknik pengukuran, Pendekatan befikir dalam pengolahan hasil & penarikan kesimpulan, Sistematika pelaporan mengenai sistematika laporan penelitian.

### **Kepustakaan**

1. Materi Workshop Lembaga Penelitian ITB, bandung. 1997 & 2006
2. Soehartono, Irawan. 1995. Metode Penelitian Sosial. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
3. Sutrisno, Hadi. 1990. Methodology research, Jilid 1 & 2. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.

**Ringkasan Silabus** : Mata kuliah perancangan dengan pengenalan gambar vector dan bitmap dan menterjemahkan ide kreativitas dalam bentuk visual melalui perangkat lunak. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (Adobe, Coreldraw).

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan mampu memahami gambar vector dan bitmap, mahasiswa diharapkan mampu merancang desain vector dan bitmap pada media cetak sebagai salah satu sarana publikasi produk.

**Prasyarat** : -

**Materi** :

Menjelaskan tentang gambar format vector, bitmap, jenis resolusi, output file, tools yang sering digunakan dalam mengolah gambar vector dan gambar bitmap. Mengaplikasikan desain logo, kartunama, label kemasan dan poster dengan menggunakan perangkat lunak.

**Kepustakaan** :

1. Yoga, Desain Packaging dengan Adobe Ilustrasi CS, PT Elex Media Komputindo: 2005.
2. \_\_, adobe Ilustrator CS4. Wahana Komputer: 2010.
3. Hidayatullah, A. Taufiq, Cara Cepat Menguasai Adobe Ilustrator CS. Penerbit Indah Surabaya: 2005
4. Kusrianto, Adi. Panduan Memakai Adobe Ilustrator CS. PT Elex Media Komputindo: 2004

**Ringkasan Silabus** : Matakuliah menanamkan pengetahuan dan ketrampilan tentang penerapan pemotretan model manusia dan alam benda melalui berbagai teknik fotografi.

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan mampu memahami dasar pemotretan, melaksanakan pemotretan model manusia dan alam benda untuk mendukung perancangan desain produk melalui berbagai teknik fotografi.

**Prasyarat** : -

**Materi** :

Menjelaskan tentang sejarah fotografi dan kamera, *exposure* dalam fotografi, menjelaskan anatomi, jenis kamera, filter, lensa, flash, teknik pencahayaan, komposisi dan teknik fotografi.

**Kepustakaan** :

1. Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. BI Obses Informatika : Bandung.
2. Hoddinott, Ross. 2012. *Lenses For Digital SLR*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
3. Kabir, Siful. 2011. *A-Z Tutorial Lengkap Fotografi*. Dive Press : Yogyakarta.
4. Nugroho, Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Cv Andi Offset : Yogyakarta.
5. Nugroho, Ardiyanto. 2012. *Prewedding Photography*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
6. Revell, Jeff. 2013. *Exposure*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
7. Taylor, David. 2013. *Understanding Raw Photography*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
8. Team, Work. 2014. *Fotografi Makro Kreatif*. PT Gramedia widiasarana indonesia : Jakarta.
9. Triadi, Darwis. 2014. *Express Yourself*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
10. Triadi, Darwis. 2014. *To Be Different*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
11. Triadi, Darwis. 2011. *Secret Lighting*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.

**Ringkasan Silabus** : Matakuliah ini tentang bagaimana menanamkan pengetahuan dan ketrampilan tentang upaya untuk menawarkan produk agar terlihat menarik dengan melalui beberapa teknik fotografi indoor dan outdoor.

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan mampu memahami alat pemotretan dan perlengkapan studio foto, pemotretan produk outdoor dan indoor, Teknik fotografi bokeh, Teknik fotografi light painting, Teknik fotografi still life, *food photography*, Fotografi advertising dan mengolah foto menggunakan perangkat lunak.

**Prasyarat** : -

**Materi** :

1. Menjelaskan tentang alat pemotretan dan perlengkapan studio foto,
2. Menjelaskan tentang teknik pemotretan produk outdoor dan indoor, Teknik fotografi bokeh, Teknik fotografi light painting, Teknik fotografi still life, *food photography*.
3. Menjelaskan tentang Fotografi advertising dan mengolah foto menggunakan perangkat lunak.

**Kepustakaan** :

1. Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. BI Obses Informatika : Bandung.
2. Hoddinott, Ross. 2012. *Lenses For Digital SLR*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
3. Kabir, Siful. 2011. *A-Z Tutorial Lengkap Fotografi*. Dive Press : Yogyakarta.
4. Nugroho, Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Cv Andi Offset : Yogyakarta.
5. Nugroho, Ardiyanto. 2012. *Prewedding Photography*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
6. Revell, Jeff. 2013. *Exposure*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
7. Taylor, David. 2013. *Understanding Raw Photography*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
8. Team, Work. 2014. *Fotografi Makro Kreatif*. PT Gramedia widiasarana indonesia : Jakarta.

9. Triadi, Darwis. 2014. *Express Yourself*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
10. Triadi, Darwis. 2014. *To Be Different*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
11. Triadi, Darwis. 2011. *Secret Lighting*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.

<b>390901035    METODOLOGI DESAIN    2 SKS</b>
--

**Ringkasan Silabus** : Perspektif dan konsep pada berbagai latar belakang teoritis dalam desain dan cara untuk mencapai target desain dengan cara metodologis.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa akan dapat memahami Desain sebagai cabang keilmuan dan korelasinya terhadap kajian ilmu yang lain, serta berpikir komprehensif terhadap sebuah permasalahan.
2. Mahasiswa akan dapat memahami proses mendesain pada upaya-upaya problem solving
3. Mahasiswa akan dapat menjabarkan proses mendesain dan berpikir kreatif.
4. Mahasiswa akan dapat menjelaskan dan menguraikan setiap permasalahan desain & lingkungannya.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Materi matakuliah termasuk kerangka sistematis dan kreatif berpikir untuk memecahkan masalah desain dan pendekatan yang tepat untuk kasus desain tertentu, seperti pendekatan dari kotak hitam, kotak kaca, blok penghilang, aspek visual, berpikir lateral, brainstorming, desain total, desain model oleh penelitian, model yang partisipatif, Model holistik, model interaktif, dll pada akhir matakuliah ini diharapkan siswa mampu tepat menerapkan berbagai metode alternatif dalam proses desain sediaan dengan cara yang sistematis dan kreatif.

**Kepustakaan**

1. Cross, Nigel (ed). 1984. Development in Design Methodology. John Wiley & Sons.
2. Jones, Christopher. 1981. Design Methods. John Wiley & Sons.
3. Lawson, Bryan. 1990. How Designers Think. Butterworth Architecture.
4. Pugh, Stuart. 1991. Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering. Addison-Wesley Pub.
5. Bruce Hanington, Bella Martin (2012) Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions

<b>4202032031</b>	<b>SOSIOLOGI DESAIN</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	-------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Perspektif dan konsep tentang berbagai metode dalam sosiologi dan pikiran dalam teori sosiologi. Juga diberikan dalam matakuliah ini hubungan sinergis antara desain dan strata sosial, dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik dan hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat.

**Tujuan :**

1. Mahasiswa akan dapat memahami tentang hubungan antara desain dan strata sosial. Dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik
2. Mahasiswa akan mampu memahami hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat
3. Mahasiswa akan dapat memahami fakta-fakta sosial dan realitas dan berbagai tuntutan di masyarakat, orang-orang tertentu yang dipilih sebagai pertimbangan untuk merancang suatu produk.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Pengertian Sosiologi Desain , Teori Umum Sosiologi, Perilaku Sosial, Permasalahan Sosial, Kebijakan Pembangunan, Strategi Ekonomi, Pemberdayaan Masyarakat, Isu Lingkungan, Masyarakat modern.

**Kepustakaan :**

1. Sachari, Agus. 2002. Sosiologi Desain. Penerbit ITB.

2. Soekanto, Soerjono. 1996. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers.
3. Tomlinson, Alan. 1991. Consumption, Identity & Style. A Comedia Book.

<b>4202036189 PENGETAHUAN MATERIAL DAN PRODUK 3 SKS</b>
---

**Ringkasan Silabus** : Dasar dasar ilmu alamiah yang menunjang dunia printing dan packaging.

**Tujuan** :

Mahasiswa diharapkan dapat memahami dasar dasar ilmu alamiah yang menunjang dunia printing dan packaging.

**Prasyarat** :

**Materi** :

Mata kuliah Pengetahuan Bahan dan Material mempelajari tentang bahan bahan yang digunakan dalam proses percetakan dan pengemasan, macam material kemasan yang digunakan untuk produk makanan dan non makanan,

**Kepustakaan** :

1. Robertson G. L., 1993, Food Packaging: Principles and Practice, Marcel Dekker.
2. Brandrup J, Immergut E. H., Grulke E. A., 1999, Polymer Handbook 4th Ed, New York : John Wiley & Sons.
3. Paine F. A., 1977, The Packaging Media, London : Blackie & Son Ltd.
4. Jenkins W. A., Harrington J. P., 1991, Packaging Food with Plastics, USA : Technomic Publishing Company Inc.
5. Saechtling, 1992, Kunststoff Taschenbuch, Muenchen : Carl Hanser Verlag GmbH.
6. Thiele M., 1999, RGV-Handbuch Verpackung, Bielefeld : ESV.

**Ringkasan Silabus** : Merancang kemasan untuk makanan dan non makanan menggambar dan menuangkan ide-ide dalam bentuk kemasan.

**Tujuan** :

Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam merancang kemasan untuk makanan dan non makanan menggambar dan menuangkan ide-ide dalam bentuk kemasan. dan target pemasaran secara kreatif melalui solusi desain yang tepat adalah fungsi utama desain kemasan.

**Prasyarat** :

**Materi** :

Unsur-unsur Desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna), Prinsip-prinsip Desain (Keserasian/Harmoni, Keseimbangan, Ritme/Irama), Memberikan penjelasan pengertian ilustrasi, Pemahaman dasar bahasa termasuk fonetik (intonasi suara, ejaan), Sematik (arti kata), dan sintaksis (susunan) dapat membantu pemakaian dan susunan kata yang tepat. Selanjutnya matematika, arsitektur, ilmu material, bisnis, dan perdagangan internasional merupakan bidang yang langsung berhubungan dengan desain kemasan.

**Kepustakaan** :

1. EP. Danger. 1992. Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
2. Wucius Wong, B. 1986. Beberapa Azas Merancang Dwi Matra. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. Desain Terapan. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
4. Wilde, Richard. 1986. Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication). New York: Van Nostrand Reinhold Company.
5. Gollwitzer, Gerhard. 1995. Mari Berkarya Rupa. Bandung: Penerbit ITB Bandung.



6. Yohannes Suparyono. 1981. Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
7. Hary Lubis. 1995. Gambar Teknik. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- 8.

<b>4202036124</b>	<b>BISNIS DESAIN KEMASAN</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	------------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Kemampuan usaha menjual barang atau jasa desain kemasan baik oleh perorangan, sekelompok orang atau organisasi kepada konsumen (masyarakat)

**Tujuan** :

Mahasiswa memiliki kemampuan usaha menjual barang atau jasa desain kemasan baik oleh perorangan, sekelompok orang atau organisasi kepada konsumen (masyarakat) dengan tujuan utamanya adalah memperoleh keuntungan/laba (profit). Pada dasarnya melakukan bisnis desain adalah untuk memperoleh laba atau keuntungan (profit)

**Prasyarat** :

**Materi** :

Acquiring of raw material, Manufacturing of raw material, Distributing Product to Consumers, Mencari dan menemukan sumber bahan baku, Mengolah bahan baku menjadi produk jadi, Menyalurkan produk jadi ketangan konsumen

**Kepustakaan** :

1. Widyatmini.1996.DiktatPengantarBisnis.Gunadarma:Jakarta a.
2. DH Basu Swastha DR.1998.PengantarBisnisModern.Liberty:Yogyakarta.
3. Solihin Ismail.2006.PengantarBisnis.PrenadaMedia:Jakarta.
- 4.

<b>4202036139</b>	<b>DESAIN KEMASAN LANJUTAN</b>	<b>3 SKS</b>
-------------------	--------------------------------	--------------

**Ringkasan Silabus** : Mendesain kemasan yang dapat berkomunikasi dengan konsumen secara efektif.

**Tujuan** :

Mahasiswa memiliki kemampuan mendesain kemasan yang dapat berkomunikasi dengan konsumen secara efektif, baik melalui aspek

visual dari sisi warna, symbol, icon, bentuk, suara, atau bahkan melalui persaan (dimensi psikologis) saat kemasan dipegang.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Branding Kemasan, Komponen Kemasan, Kemasan Primer, Kemasan Sekunder, Kapabilitas, Quality Control, Spesifikasi Kemasan.

4202036196	PORTOFOLIO DESAIN PRODUK	3 SKS
------------	--------------------------	-------

**Ringkasan Silabus :** Matakuliah ini tentang bagaimana menggali berbagai permasalahan dan mendeskripsikannya, yang akan menjadi dasar bagi proses perancangan persiapan tugas akhir desain produk dalam bentuk seminar dan presentasi rencana tema tugas akhir.

**Tujuan :**

mahasiswa diharapkan dapat menggali berbagai permasalahan dan mendeskripsikannya, yang akan menjadi dasar bagi proses perancangan persiapan tugas akhir desain produk dalam bentuk seminar dan presentasi rencana tema tugas akhir.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Menjelaskan tentang 4 bidang kajian, yaitu : (1) Kajian desain dan teknologi, menjelaskan tentang inovasi teknologi dan realisasinya dengan ilmu desain produk; (2) Kajian desain dan gaya hidup, menjelaskan tentang keragaman identitas social budaya penggunaan produk; (3) Kajian desain dan lingkungan, menjelaskan tentang aspek ruang dan system dalam lingkungan hunian; dan (4) Kajian desain dan factor manusia, menjelaskan tentang aspek operasional suatu produk dikaitkan dengan factor kenyamanan dan keamanan fisik dan psikis penggunaanya.

**Kepustakaan :**

Lawson, B. 2005. *How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified*. Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)

4202036335

NIRMANA 1

2 SKS

**Ringkasan Silabus :** Menciptakan karya nirmana sebagai media pembelajaran prinsip dan elemen dasar seni rupa, dengan mengembangkan rasa estetik dan artistik dalam penerapan karya manual secara 2 dimensi.

**Tujuan :**

Memahami secara teoritis prinsip dan elemen dasar seni rupa yang diaplikasikan ke dalam bentuk tugas praktik manual.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

**Kepustakaan :**

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
4. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
5. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

4202036336

NIRMANA 2

2 SKS

**Ringkasan Silabus :** Menciptakan karya nirmana sebagai media pembelajaran prinsip dan elemen dasar seni rupa, dengan mengembangkan rasa estetik dan artistik dalam penerapan karya manual secara 3 dimensi.

**Tujuan :**

Memahami secara teoritis prinsip dan elemen dasar seni rupa yang diaplikasikan ke dalam bentuk tugas praktik manual.

**Prasyarat :**

**Materi :**

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

**Kepustakaan :**

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.

2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
3. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
4. Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

**4202036157**

**GAMBAR BENTUK 1**

**2 SKS**

**Ringkasan Silabus** : Menciptakan karya gambar bentuk sebagai media pembelajaran dasar praktik seni rupa, dengan mengeksplorasi media alat dan bahan guna mengembangkan rasa estetik dan artistik bersama objek 2D dan 3D serta alam sekitar dalam penerapan karya secara manual serta dengan menggunakan pola gambar monochrome .

**Tujuan** :

Membuat karya menggambar bentuk, karya ujian menggambar bentuk.

**Prasyarat** :

**Materi** :

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

**Kepustakaan** :

- 1) A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
- 2) Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- 3) Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- 4) Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

**4202036158**

**GAMBAR BENTUK 2**

**2 SKS**

**Ringkasan Silabus** : Menciptakan karya gambar bentuk sebagai media pembelajaran dasar praktik seni rupa, dengan mengeksplorasi media alat dan bahan guna mengembangkan rasa

estetik dan artistik bersama objek 2D dan 3D serta alam sekitar dalam penerapan karya secara manual serta dengan menggunakan pola gambar berwarna .

**Tujuan** :

Membuat karya menggambar bentuk, karya ujian menggambar bentuk.

**Prasyarat** :

**Materi** :

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

**Kepustakaan :**

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
3. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
4. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.