

**STRUKTUR KURIKULUM
PROGRAM STUDI D III DESAIN GRAFIS**

No.	Kode MK	Nama Matakuliah	Nama Matakuliah (in English)	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat
				K	Pr	W	P		
1	0001212001	Pendidikan Agama Islam	Religion	2		V	—	1	—
	0001212002	Pendidikan Agama Kristen							
	0001212003	Pendidikan Agama Katolik							
	0001212004	Pendidikan Agama Hindu							
	0001212005	Pendidikan Agama Budha							
	0001212006	Pendidikan Agama Konghucu							
2	0002203005	Bahasa Inggris	English	3		V	—	1	—
3	2104202009	Budaya Rupa Nusantara	Indonesian Visual Culture	2		V	—	1	—
4	2104202010	Estetika	Aesthetics	2		V	—	1	—
5	2104202011	Persepsi Visual	Visual Perception	2		V	—	1	—
6	2104203012	Komputer Grafis I	Graphics Computer I	3	2	V	—	1	—
7	2104203013	Nirmana Dua Matra	Basic Design 2 Dimension	3	2	V	—	1	—
8	2104203014	Tipografi I	Typographics 1	3	2	V	—	1	—
9	2104203015	Gambar Bentuk	Still Life Drawing	3	2	V	—	1	—
10	0001202008	Pendidikan Pancasila	Pancasila	2		V	—	2	—
11	0001202009	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	2		V	—	2	—
12	2104202018	Sejarah Desain Grafis	History of Graphics Design	2		V	—	2	—
13	2104203019	Komputer Grafis II	Graphics Computer II	3	2	V	—	2	Komputer Grafis I
14	2104203020	Desain Grafis I	Graphics Design I	3	2	V	—	2	—
15	2104203021	Nirmana Tiga Matra	Basic Design 3 Dimension	3	2	V	—	2	Nirmana Dua Matra
16	2104203022	Tipografi II	Typographics 2	3	2	V	—	2	Tipografi I
17	2104203023	Sketsa Desain	Schetching for Design	3	2	V	—	2	—
18	2104203024	Gambar Teknik	Technical Drawing	3	2	V	—	2	—
19	0002202002	Ilmu Alam Dasar	Basic Natural Science	2		V	—	3	—
20	0001202007	Pendidikan Kewarganegaraan	Civics	2		V	—	3	—
21	2104202026	Tinjauan Desain	Design Apreciation	2		V	—	3	—
22	2104203027	Ilustrasi I	Illustration I	3	2	V	—	3	—
23	2104203028	Fotografi I	Photography I	3	2	V	—	3	—
24	2104203029	Grafika	Printing	3	2	V	—	3	—
25	2104203030	Desain Grafis II	Graphics Design II	3	2	V	—	3	Desain Grafis I
26	2104202032	Komunikasi Periklanan	Advertising Comunication	2		V	—	3	—
27	2104202038	Metode Desain	Design Method	2		V	—	3	—
28	2104203033	Ilustrasi II	Illustration II	3	2	V	—	4	Ilustrasi I
29	2104203034	Fotografi II	Photography II	3	2	V	—	4	Fotografi I
30	2104203035	Desktop Publishing	Desktop Publishing	3	2	V	—	4	Komputer Grafis I & II
31	2104203036	Desain Grafis III	Graphics Design III	3	2	V	—	4	Desain Grafis II
32	2104203037	Animasi	Animation	3	2	V	—	4	—
33	2104202031	Manajemen Desain	Design Management	2		V	—	4	—
34	0002202008	Kewirausahaan	Intrepreneurship	2		V	—	4	—
35	2104203041	Videografi	Videography	3	2	V	—	5	—
36	2104203042	Desain Grafis IV	Graphics Design IV	3	2	V	—	5	Desain Grafis III
37	2104203043	Presentasi	Presentation	3	2	V	—	5	—
38	2104203039	Desain Kemasan	Packaging Design	3	2	V	—	5	Desain Grafis I, II
39	0002203010	Praktek Kerja Lapangan (PKL)	Professional Study	3	2	V	—	5	—
40	2104204045	Tugas Akhir	(D-3) Final Project	4	3	V	—	6	—
41	2104103046	Desain Web	Web Design	3	2	—	V	6	Pilihan
42	2104103047	Komik	Comics	3	2	—	V	6	—
43	2104103048	Poster	Poster	3	2	—	V	6	—
Jumlah SKS				116					

Keterangan:

K : Jumlah SKS Perkuliahan (SKS Total)

Pr : Jumlah SKS Praktik

W : Mata Kuliah Wajib

P : Mata Kuliah Pilihan

Nilai Mata Kuliah Prasyarat Minimal : D

Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib : 107 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan : 9 SKS

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 110 SKS dengan komposisi:

Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib : 107 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan : 3 SKS

**DESKRIPSI MATA KULIAH
PROGRAM STUDI D-3 DESAIN GRAFIS**

2104202009 BUDAYA RUPA NUSANTARA

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds
Dra. Nunuk Giari Murwandani, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menghargai pendapat dan kritik orang lain di dalam pembahasan materi.;
2. Mahasiswa menghargai keragaman budaya nusantara.;
3. Mahasiswa mampu menguasai berbagai bentuk karya visual yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini.;
4. Mahasiswa menghargai keragaman budaya dalam bermasyarakat

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang perkembangan budaya rupa di Indonesia, ditinjau dari pengaruh agama, etnis, geografis, dan lainnya, dengan berbagai bentuk karya rupa yang ditemukan dari hasil peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan kebudayaan masa kini, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Kempers, Bernet, A.J. 1959. *Ancient Indonesian Art*. University Massachusetts: Havard Press.
Sukmono. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*.
Gardners. 1991. *Art Through the Ages*. New York : HBJ.

2104202010 ESTETIKA

Dosen : Dody Doerjanto, Dr. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa dapat menerapkan nilai-nilai keindahan dalam bermasyarakat.;
2. Mahasiswa mampu memahami kedalaman dan nilai-nilai keindahan pada karya seni.;
3. Mahasiswa mampu menguasai konsep pemikiran estetika mulai dari jaman Yunani, abad pertengahan, renaissance, abad modern, dan post modern. ;
4. Mahasiswa mampu menguasai perkembangan paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep Barat dan Timur

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang perkembangan pemikiran estetika mulai dari jaman Yunani, abad pertengahan, renaissance, abad modern, dan post modern. Paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep Barat dan Timur, yang meliputi konsep seni, etika, metafisika, holistika, dan lain-lain, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Hartoko, Dick. 1993. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
Sutrisno, Muji. 1993. *Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Kanisius.
Wolff, Janet. 1983. *Aesthetics and the Sociology of Art*. London:George Allen.

2104202011 PERSEPSI VISUAL

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menterjemahkan visual/gambar kedalam bahasa verbal sehari-hari.;
2. Mahasiswa mampu mengapresiasi konsep visual dalam bidang Desain Grafis.;
3. Mahasiswa mampu memformulasikan ide, gagasan, konsep kedalam bentuk visual Desain Grafis.;
4. Mahasiswa mampu menguasai tentang keragaman persepsi visual manusia, faktor yang mempengaruhi persepsi, serta tanggapan psikologis terhadap unsur visual.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang keragaman persepsi visual manusia terhadap suatu fenomena, faktor yang berpengaruh terhadap persepsi, serta tanggapan psikologis terhadap warna dan unsur visual lain dalam tinjauan fungsi dan penerapannya, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Craw & Craw. 1980. *An Outline of General Psychology*. Little Adam & Co.
Gerungan, WA. 1976. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Eresco.

2104203012 KOMPUTER GRAFIS I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memahami karakteristik format vektor pada *software Corel Draw* dan *Adobe Illustrator*;
2. Mahasiswa mampu mengoperasikan *software Corel Draw* dan *Adobe Illustrator* untuk merancang berbagai karya Desain Grafis.;
3. Mahasiswa mampu menentukan penggunaan *software* grafis sesuai dengan kebutuhan kinerjanya dalam bidang Desain Grafis.;
4. Mahasiswa mampu menghargai Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI).

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan keterampilan tentang proses operasional komputer, khususnya *software* berbasis vektor seperti *CorelDraw* dan *Adobe Illustrator*, untuk merancang berbagai karya desain grafis dengan medium monitor/layar (*on screen*) maupun kertas (*on surface*), dengan metode diskusi, pemecahan masalah dan pemberian tugas.

Referensi

Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Graphic Design*, Informatika: Bandung.
Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Informatika. Bandung.

2104203013

NIRMANA DUA MATRA

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar unsur-unsur visual dua matra.;
2. Mahasiswa mampu menyusun komposisi dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual dua matra dari berbagai bahan dan teknik.;
3. Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan konsep dan visual dalam berkarya.;
4. Mahasiswa berani mengambil keputusan dalam menentukan konsep berkarya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan ketrampilan dan penerapan tentang unsur-unsur visual dua matra, variabel penyusunan komposisi, dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual. Penguasaan unsur visual dan komposisinya dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya desain dua matra, dengan latihan dan praktek..

Referensi

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

2104203014

TIPOGRAFI I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat berbagai tipe dan karakteristik huruf, baik secara manual (*hand lettering*) maupun digital.;
2. Mahasiswa memahami sejarah perkembangan huruf dan elemen-elemen dasar tipografi.;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai tipografi untuk berbagai media promosi secara efektif.;
4. Mahasiswa mampu menggunakan beragam jenis font/huruf untuk keperluan yang beragam sesuai kebutuhan media Visual komunikasi.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang sejarah perkembangan huruf dan elemen-elemen dasar tipografi. Mahasiswa terampil mengembangkan dan mengatur struktur huruf baik secara manual (*hand lettering*) maupun digital (*software* fontographer), dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

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

2104203015

GAMBAR BENTUK

Dosen: Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memvisualkan benda/objek nyata di atas kertas dari mulai teknik dasar menggambar hingga lanjutan.;

2. Mahasiswa mampu membuat berbagai teknik menggambar bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung.;
3. Mahasiswa mampu memahami prinsip, fungsi, dan media gambar bentuk.;
4. Mahasiswa merekam bentuk-bentuk objek atau benda sekaligus melatih kesabaran dalam berkarya.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas tentang fungsi, media, dan prinsip gambar bentuk, serta penguasaan ketrampilan berbagai teknik menggambar aneka bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

- Layfield, Kathie. 1984. *Belajar Menggambar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
 Loomis, Andrew. 1980. *Face and Figure, Sketching & Painting Out of Door*. New York; Pan Books Ltd.
 Roodwell, Jenny. 2000. *Step By Step Art School Drawing*.
 Edgar Loy Frankbonner. 2006. *Art of Still Life Drawing*, Inc. Sterling Publishing Co.
 Jack, Hamm. 1976. *Still-life drawing and painting* Grosset & Dunlap.

2104202018

SEJARAH DESAIN GRAFIS

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa akan menghormati nilai-nilai luhur seseorang dan sebuah karya-karya Desain Grafis.;
2. Mahasiswa mampu menentukan konsep dan berbagai gaya dalam mengerjakan karya-karya Desain Grafis.;
3. Mahasiswa memahami perkembangan sejarah Desain Grafis dari era Yunani Kuno, kebangkitan Modernisme Barat, post modernisme hingga sekarang.;
4. Mahasiswa mampu menganalisa secara teori berbagai bentuk karya Desain Grafis dari masa lalu hingga yang kekinian.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang perkembangan desain grafis baik di Indonesia maupun dunia, ditinjau dari pengaruh agama, etnis, geografis, dan lainnya, dengan berbagai bentuk karya yang ditemukan dari masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan masa kini, dengan strategi diskusi, penelusuran pustaka dan pemberian tugas.

Referensi

- Gardners. 1991. *Art Through the Ages*. New York: HBJ.
 Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. 2011. *Meggs' History of Graphic Design*. Wiley.
 Grace Lees-Maffei, Rebecca Houze. 2010. *The Design History Reader*. Bloomsbury Academic.
 Ann Ferebee, Jeff Byles. 2011. *A History of Design from the Victorian Era to the Present: A Survey of the Modern Style in Architecture, Interior Design, Industrial Design, Graphic Design, and Photography*. W.W. Norton.
 Kjetil Fallan. 2010. *Design History: Understanding Theory and Method*. Bloomsbury Academic.
 Stephen J. Eskilson. 2012. *Graphic Design: A New History*. Yale University Press.

2104203019

KOMPUTER GRAFIS II

Prasyarat : Komputer Grafis I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memahami karakteristik format vektor pada software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.;
2. Mahasiswa mampu mengoperasikan software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk merancang berbagai karya Desain Grafis.;
3. Mahasiswa mampu memahami karakteristik format Bitmap pada software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan keterampilan lanjutan tentang proses operasional komputer, khususnya software berbasis vektor seperti Adobe Illustrator dan software berbasis bitmap seperti Adobe Photoshop, untuk merancang berbagai karya desain grafis dengan medium monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface), dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

- Bouton, Gary David. 1999. *Inside Adobe Photoshop*, USA: New Reader Publishing.
 Rustan, S. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

2104203020

DESAIN GRAFIS I

Dosen : Asidigisianti Surya Patria ST., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat serangkaian tahapan latihan berbentuk tugas-tugas praktek, merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain *sign system*, simbol sebuah acara, program, event, label produk.;
2. Mahasiswa mampu menguasai prinsip tentang simbol grafis art dan penerapannya sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi (*Decoding dan Encoding, Makna Denotatif dan Konotatif*);
3. Mahasiswa menguasai prinsip Psikologi Persepsi (*prinsip-prinsip Gestalt*) sebagai wacana Desain Grafis.;
4. Mahasiswa bertanggungjawab mengelola data dan disiplin waktu pengerjaan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi dan Psikologi Persepsi sebagai wacana Desain Grafis serta melaksanakan serangkaian latihan berbentuk tugas-tugas praktek merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain *sign system*, simbol sebuah acara, program, event, label produk, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

- Evelyn Lip. 1996. *Desain dan Feng Shui Logo, merek dagang dan sign board*, Jakarta; PT. Elex Media Komputindo.
- Peterson, Bryan, 1997, *Using Design Basics to Get Creative Results*, Cincinnati Ohio; North Light Books.

2104203021

NIRMANA TIGA MATRA

Prasyarat: Nirmana Dua Matra

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar unsur-unsur visual tiga matra.;
2. Mahasiswa mampu menyusun komposisi dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual tiga matra dari berbagai bahan dan teknik.;
3. Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan konsep dan visual dalam berkarya.;
4. Mahasiswa berani mengambil keputusan dalam menentukan konsep berkarya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang unsur-unsur visual tiga matra, variabel penyusunan, komposisi dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual. Penguasaan unsur visual dan komposisinya dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya desain tiga matra, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

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

2104203022

TIPOGRAFI II

Prasyarat : Tipografi I

Dosen: Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.
Asidigisianti Surya Patria ST., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

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

Deskripsi Matakuliah

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

Referensi

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

2104203023 SKETSA DESAIN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

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

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan keterampilan tentang membuat sketsa (manual maupun digital) khususnya membuat *thumbnails*, *rough layout*, dan *thigh tissue* untuk mendukung metodologi perancangan desain grafis, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Navneet. 2000. *Learn Pencil & Hading, Sketching II*. India; Navneet Publications Ltd.
Rankin, David,2000. *Fast Sketching Techniques*. North Lights Book

2104203024 GAMBAR TEKNIK

Dosen : Drs. Imam Zaini, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat gambar bentuk/objek secara terukur.;
2. Mahasiswa mampu menguasai konsep, metode dan prosedur menggambar teknik.;
3. Mahasiswa mampu menggambar teknik sebagai dasar perancangan gambar kerja dengan berbagai penampakan proyeksi dan perspektif.;
4. Mahasiswa mampu meningkatkan daya detail dalam berkarya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan membaca gambar teknik, penerapan gambar teknik dalam perancangan gambar dua dimensional terutama untuk gambar kerja dengan berbagai penampakan proyeksi dan perspektif serta obyek gambar yang dilengkapi dengan ukuran, dengan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas.

Referensi

Hasan Basri Siregar, 2010, *Menggambar teknik*. Jakarta : Graha Ilmu
Angela Gair. 1990. *Perspective for artist*. New York : Crescent Book.
Hery Sonawan. 2007. *Menggambar teknik*. Bandung : Alfabeta
Giesecke, Frederick E. 2001. *Technical drawing*. New York.

2104202026 TINJAUAN DESAIN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mengenal, menghargai, memahami sistem dan kinerja para profesional dalam bidang Desain Grafis.;
2. Mahasiswa mampu bekerja secara profesional sesuai dengan cabang disiplin ilmu Desain Grafis yang dikuasai. ;
3. Mahasiswa memperoleh wacana dan pemahaman terbaru dalam perkembangan disiplin ilmu Desain Grafis pada saat perkuliahan maupun secara langsung di lapangan dengan melakukan studi keilmuan terpadu.;
4. Mahasiswa mampu memahami permasalahan yang muncul sekaligus memberikan solusi dalam aktifitas kreatif Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang berbagai permasalahan desain, khususnya Desain Grafis melalui kajian teoritis maupun praktis dengan berbagai model pendekatan dalam kaitannya peranan desain untuk mengatasi masalah kehidupan manusia, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

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

2104203027 ILLUSTRASI I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menggambar dengan teknik manual maupun digital sebuah narasi ke berbagai media komunikasi visual.;
2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan pola berfikir kreatif, inovatif, dan wawasan global untuk mengeksekusi sebuah karya-karya Ilustrasi.;
3. Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan konsep berfikir kreatifnya dari karya gambar ilustrasi yang telah dirancang.;
4. Mahasiswa menempatkan potensi diri dalam berkarya ilustrasi sebagai bentuk kemampuannya di masa depan dalam bidang Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan dan ketrampilan menggambar ilustrasi mengenai adegan keseharian dengan menggunakan berbagai teknik dasar ilustrasi. Latihan yang akan diberikan kepada mahasiswa adalah mengenai pembuatan ilustrasi hitam putih dengan berbagai teknik dasar menggambar ilustrasi. Perkuliahan dilaksanakan dengan metode *direct instruction*, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

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

2104203028 FOTOGRAFI I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memperlakukan berbagai bahan dan alat-alat fotografi dengan baik untuk menghasilkan karya-karya fotografi.;
2. Mahasiswa memahami sejarah perkembangan dan teori dasar fotografi manual dengan menggunakan kamera SLR. ;
3. Mahasiswa memahami estetika dan etika pengambilan gambar.;
4. Mahasiswa memiliki kemampuan merekam waktu dengan segala aktifitasnya melalui kamera.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang teori dasar fotografi, dan penggunaan berbagai peralatan dan bahan penunjang fotografi sehingga mampu menghasilkan karya-karya fotografi yang baik, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

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

2104203029 GRAFIKA

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mengkalkulasi waktu pengerjaan, bahan, dan alat untuk memproduksi cetakan pada karya –karya Desain Grafis.;
2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah dan prosedur *proofing*, *pre press*, *final artwork file preparing*, dan pemilihan material cetak.;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan karya-karya Desain Grafis komputer ke dalam bentuk produksi cetak manual maupun digital.;
4. Mahasiswa mampu mengelola peralatan, bahan dan disiplin waktu pengerjaan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang aktivitas percetakan dan proses kepada mahasiswa khususnya sistem kerja percetakan, urutan kerja, hingga teknologi cetak. Mahasiswa dikenalkan dengan *proofing*, *pre press*, *final artwork file preparing*, dan pemilihan material cetak, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Scheder, Georg. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.
Dameria, A. 2014. *Basic Printing*. Jakarta: Link Match Graphic.
Chen Design Associates. 2002. *One Colour Graphics*. Rockport Publisher.

2104203030

DESAIN GRAFIS II

Prasyarat : Desain Grafis I

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko S.Sn., M.Ds.
Asidigisianti S.P., ST., M.Pd

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menguasai penyusunan *corporate identity* dalam konteks promosi.;
2. Mahasiswa mampu merancang logo, kemasan dengan kriteria dan standarisasi profesional untuk mendukung promosi merk produk dan perusahaan serta dapat mengaplikasikannya dalam berbagai media.;
3. Mahasiswa mampu mempresentasikan, mengelola data, pekerjaan, disiplin waktu, hasil akhir, pra hingga produksi.;
4. Mahasiswa mampu mengembangkan potensi diri dalam berkarya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang peran lambang/symbol grafis dalam periklanan terutama ditinjau dari upaya membangun image tertentu (*Profil, Visi, Misi, Identitas*) suatu perusahaan, produk, di benak khalayak sasaran melalui simbol/lambang grafis yang komunikatif ditunjang dengan praktek penugasan merancang corporate identity (logo) untuk beberapa jenis/bidang usaha, produk *identity* (kemasan) dan beberapa aplikasinya seperti *stationery, greeting cards, visual merchandising* dan sebagainya, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Carter, E David. How to Improve Your Corporate Identity
Farbey, AD. 1997. How to Produce Successful Advertising, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
Evelyn Lip. 1996. Desain dan Feng Shui Logo, merek dagang dan sign board, Jakarta; PT. Elex Media Komputindo.

2104202032

KOMUNIKASI PERIKLANAN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai konsumen dan produsen.;
2. Mahasiswa mampu berkomunikasi secara verbal dan visual dalam mempromosikan produk dan jasa.;
3. Mahasiswa mampu merancang konsep berfikir komunikasi periklanan untuk layanan masyarakat maupun iklan komersial.;
4. Mahasiswa mampu mengkritisi, mengapresiasi iklan layanan masyarakat dan iklan komersial.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang komunikasi dalam pemasaran, promosi, dan khususnya periklanan, baik untuk layanan masyarakat maupun komersial seperti promosi produk dan jasa. Penguasaan riset periklanan, strategi periklanan, penentuan pendekatan dan teknik komunikasi bagi sasaran komunikasi yang telah dipilih sesuai tujuan komunikasi, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Susanto, Astrid S. 1977. *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Binacipta.
Kasali, Renald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafit.

2104202038

METODE DESAIN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu berfikir kritis dalam proses berkarya.;
2. Mahasiswa menguasai landasan teoritis tentang desain, membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Grafis. ;
3. Mahasiswa mampu mengembangkan konsep dan eksplorasi ide sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan Desain Grafis.;
4. Mahasiswa mampu menjawab permasalahan Desain Grafis dengan memberikan solusi, sambil merekam proses pemecahan masalahnya (*design log*).

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang landasan teoritis tentang desain, membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Grafis. Pengembangan konsep dan eksplorasi ide sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan desain grafis, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka..

Referensi

Sarwono, J. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
Lawson, B. 2007. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Yogyakarta: Jalasutra.

2104203033

ILUSTRASI II

Prasyarat : Ilustrasi I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai konsumen dan produsen.;
2. Mahasiswa mampu berkomunikasi secara verbal dan visual dalam mempromosikan produk dan jasa.;
3. Mahasiswa mampu merancang konsep berfikir komunikasi periklanan untuk layanan masyarakat maupun iklan komersial.;
4. Mahasiswa mampu mengkritisi, mengapresiasi iklan layanan masyarakat dan iklan komersial.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang komunikasi dalam pemasaran, promosi, dan khususnya periklanan, baik untuk layanan masyarakat maupun komersial seperti promosi produk dan jasa. Penguasaan riset periklanan, strategi periklanan, penentuan pendekatan dan teknik komunikasi bagi sasaran komunikasi yang telah dipilih sesuai tujuan komunikasi, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Susanto, Astrid S. 1977. *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Binacipta.
Kasali, Renald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafit.

2104203034

FOTOGRAFI II

Prasyarat : Fotografi I

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memperlakukan berbagai bahan dan alat-alat;
2. fotografi dengan baik untuk menghasilkan karya-karya fotografi.;
3. Mahasiswa menguasai keterampilan dalam bidang fotografi manual;
4. maupun digital, baik format hitam putih dan berwarna.;
5. Mahasiswa mampu memperlakukan sebuah produk atau jasa kedalam ;
6. sebuah karya fotografi promosi secara profesional.;
7. Mahasiswa memahami estetika dan etika pengambilan gambar.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pengayaan wawasan dalam bidang fotografi, baik hitam putih maupun berwarna. Visualisasi konsep dalam bentuk foto-foto produk, foto digital, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

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

2104203035

DESKTOP PUBLISHING

Prasyarat : Komputer Grafis I dan 2

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software layout secara terpadu.;
2. Mahasiswa mampu menguasai teori khususnya *layout* pada media cetak seperti media massa, majalah, dan *coffee table book*.;
3. Mahasiswa mampu merancang sekaligus menerapkan kaidah-kaidah layout yang baik pada sebuah media cetak.;
4. Mahasiswa mampu bekerjasama secara tim.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan teori dan praktik dalam penerbitan khususnya *layout* pada media cetak seperti media massa, majalah, dan *coffee table book*, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Rustan, S. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
Ambrose, G. 2011. *Basic Design Layout*. Swiss:AVA Book.
Dameria, A. 2014. *Basic Priting*. Jakarta: Link Match Graphic.

2104203036

DESAIN GRAFIS III

Prasyarat : Desain Grafis II

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak, elektronik dan multimedia.;
2. Mahasiswa mampu merencanakan media komunikasi visual secara kreatif dengan memperhatikan karakteristik media untuk mencapai efektivitas dalam visual komunikasi.;
3. Mahasiswa mampu menangkap keinginan pasar atau konsumen dengan data yang bisa dipertanggungjawabkan.;
4. Mahasiswa mampu berperan penuh dalam menentukan bentuk media visual komunikasi berkaryanya.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang pentingnya perencanaan media kreatif sebagai satu perpaduan strategi komunikasi dalam mencapai tujuan periklanan secara efektif dan melatih ketrampilan merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak, media elektronik dan multimedia, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Jeffkin, Frank. 1997, *Periklanan*, Jakarta : Erlangga
Lowe, Brett William, 1996, *Periklanan yang Efektif*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
Yadin, Daniel L., 1999, *Creating Effective Marketing Communications*, Jakarta : PT. Gramedia Utama.

2104203037

ANIMASI

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi terutama *Adobe Flash* & tiga dimensi terutama *3DS Max* .;
2. Mahasiswa mampu menguasai prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan s animasi.;
3. Mahasiswa mampu mewujudkan sebuah narasi kedalam bentuk visual animasi digital.;
4. Mahasiswa mampu menggunakan teknologi sebagai sarana penunjang aktifitas kreatif manual.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi & tiga dimensi terutama *Adobe Flash* & *3DS Max*, dengan strategi teori, bimbingan dan proyek.

Referensi

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

2104202031

MANAJEMEN DESAIN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memahami potensi diri.;
2. Mahasiswa mampu mengorganisir diri masing-masing dalam kinerjanya sebagai praktisi Desain Grafis profesional.;
3. Mahasiswa mampu menguasai dasar manajemen dan aplikasi manajemen dalam dunia Desain Grafis sehari-hari, seperti mulai dari konsep, perancangan, pra produksi, produksi, pemasaran dan evaluasi.;
4. Mahasiswa bertanggungjawab mengelola data, dokumen manual maupun digital, berperilaku profesional dan disiplin waktu bekerja.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan konsep dasar tentang manajemen, meliputi pengertian, unsur-unsur, fungsi manajemen, dan aplikasi manajemen dalam dunia desain grafis yang meliputi proses manajemen diri, perancangan karya desain grafis sampai kepada proses manajemen pemasaran desain grafis, dengan metode diskusi, problem solving dan pemberian tugas.

Referensi

Manulang, M. 1996. *Dasar-dasar Manajemen*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
Handoko, Hari. 1993. *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
Prasetyowibowo, Bagas. 2002. *Manajemen Desain*. Bandung: Delapan Sepuluh.

0002202008

KEWIRAUSAHAAN

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

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

Deskripsi Matakuliah

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

Referensi

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

2104203041

VIDEOGRAFI

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merekam sebuah kegiatan masyarakat yang menarik menjadi karya-karya audio visual.;
2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik dan peran media audio visual dalam kegiatan komunikasi visual. ;
3. Mahasiswa mampu menerapkan media audio visual baik statis maupun dinamis.;
4. Mahasiswa mampu menjadi sutradara pada sebuah aktifitas rekam komunikasi visual.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang karakteristik media audio visual dan perbedaannya dengan media cetak. Dasar-dasar teknologi komunikasi media audio visual, konsep serta peranan media audio visual dalam kegiatan komunikasi. Penguasaan ketrampilan penerapan media audio visual statis dan dinamis dengan metode diskusi, apresiasi dan pemberian tugas.

Referensi

Halls, John. 1990. *Visual Scripting*. London : Focal Press.
Davis and Wooler. 1990. *The Grammar of Television Production*. Berrie and Jenkins.

2104203042

DESAIN GRAFIS IV

Prasyarat : Komputer Grafis III

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak maupun elektronik.;
2. Mahasiswa mampu merencanakan media komunikasi visual secara kreatif dengan memperhatikan karakteristik media untuk mencapai efektivitas dalam visual komunikasi.;
3. Mahasiswa mampu menangkap keinginan pasar atau konsumen dengan data yang bisa dipertanggungjawabkan.;
4. Mahasiswa mampu berperan penuh dalam menentukan bentuk media visual komunikasi berkaryanya..

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan ketrampilan tentang pentingnya perencanaan media kreatif sebagai satu perpaduan strategi komunikasi dalam mencapai tujuan periklanan secara efektif dan melatih ketrampilan merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak, media elektronik dan multimedia, dengan metode diskusi dan pemberian tugas.

Referensi

Jeffkin, Frank. 1997, *Periklanan*, Jakarta : Erlangga
Lowe, Brett William, 1996, *Periklanan yang Efektif*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
Yadin, Daniel L., 1999, *Creating Effective Marketing Communications*, Jakarta : PT.

2104203043

PRESENTASI

Dosen : Drs. Martadi, M.Sn.
Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif di hadapan klien.;
2. Mahasiswa mampu mempersiapkan materi/dokumen/file/bahan, peralatan presentasi dan menggunakan bahasa tubuh secara efektif.;
3. Mahasiswa mampu menyajikan karya-karya terbaik Desain Grafis dengan menggunakan teknik digital.;
4. Mahasiswa mampu berperilaku sopan dan berpenampilan menarik sekaligus meyakinkan selayaknya Desainer Grafis profesional.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang merancang dan menyajikan karya-karya Desain Grafis kepada dan atau di hadapan klien melalui komunikasi verbal dan visual dengan menggunakan teknik manual maupun digital secara efektif. Materi yang disampaikan pada perkuliahan ini adalah mempersiapkan dokumen/file/bahan, peralatan presentasi, merancang strategi presentasi hingga melakukan teknik presentasi dengan bahasa tubuh yang meyakinkan dan profesional.

Referensi

Effendi, Onong Uchjana. 1992. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Gerungan, WA. 1976. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Eresco.
Malik, Dedy Djamiludin. 1994. *Komunikasi Persuasif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Susanto, Astrid S. 1977. *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Binacipta.

2104203039

DESAIN KEMASAN

Prasyarat : Desain Grafis I dan II

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang bentuk, struktur, pola kemasan sebuah produk komersil.;
2. Mahasiswa mampu merancang kemasan sekaligus mempertimbangkan pra, produksi, strategi pemasaran, isu-isu hukum, lingkungan dan global.;
3. Mahasiswa mampu mempersiapkan data akhir secara detail sebelum proses produksi atau cetak kemasan.;
4. Mahasiswa mampu memperhatikan nilai-nilai detail karya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji dan melatih tentang teknik merancang desain kemasan dan mengembangkannya dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, lingkungan dan global, dengan pendekatan survey, dan pemecahan masalah.

Referensi

Klimchuck, M. 2006. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga
Julianti, S. 2014. *The Art of Packaging*. Jakarta: Gramedia.

0002203010

PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mempraktikkan secara langsung ilmu Desain Grafisnya di tempat magang sesuai bidang keahlian dan profesinya. ;
2. Mahasiswa mampu bekerja secara tim untuk menyelesaikan pekerjaan Desain Grafis.;
3. Mahasiswa mampu membuat laporan dengan mempelajari sistem kerja dari tempat mereka magang.;

4. Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai masyarakat pekerja nyata.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pengalaman lapangan sesuai profesi di bidang desain grafis, yang didahului dengan survey, pendaftaran, pembekalan, terjun ke lokasi magang, supervisi, pembimbingan yang diakhiri dengan pembuatan Laporan Kerja Praktek Lapangan dan Seminar Hasil Paraktik Kerja Lapangan.

Referensi

Buku Pedoman Praktik Kerja Lapangan Desain Grafis. 2017. Jurusan Desain Unesa.

2104204045

TUGAS AKHIR

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.
M. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menentukan konsep berkarya Desain Grafis masing-masing secara profesional.;
2. Mahasiswa mampu menyajikan karya-karya Desain Grafis sebagai visualisasi konsep berfikir, model pendekatan berdasarkan kaidah estetis, ilmu dan teknologi.;
3. Mahasiswa mampu membuat Laporan Tugas Akhir.;
4. Mahasiswa mampu bertanggungjawab dan bereprilaku profesional.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan ketrampilan tentang pembuatan dan penyajian karya desain grafis sebagai visualisasi konsep berfikir, model pendekatan berdasarkan kaidah estetis, ilmu dan teknologi. Pameran karya grafis sebagai presentasi paket perancangan karya grafis yang lengkap dan komprehensif sesuai dengan praktek profesi desain yang semestinya, dengan strategi bimbingan dan praktek.

Referensi

Kasali, Renald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
Oldash, Mark. 1995. *Creative for Graphic Designers*. Cincinnati, Ohio: North Light Books..

2104103046

DESAIN WEB

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang pola dasar karya digital dunia maya.;
2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik, proses dan teknik perancangan desain web sekaligus menguasai software digital sebagai media operasionalnya.;
3. Mahasiswa mampu membuat desain web untuk berbagai tujuan promosi produk dan jasa di dunia maya.;
4. Mahasiswa mengenal Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI).

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji karakteristik, proses dan teknik perancangan Desain Web serta aplikasinya. Pembuatan desain antar muka (*interface*) web untuk berbagai tujuan penerapan, dengan metode tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas-tugas praktek.

Referensi

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

2104103047

KOMIK

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat cerita untuk kemudian dikomunikasikan melalui media komik.;
2. Mahasiswa mampu menganalisa kepekaan terhadap isu-isu global.;
3. Mahasiswa mampu membuat komik melalui pengolahan komponen cerita secara komprehensif terkait dengan aspek sosial budaya dan produksi.;
4. Mahasiswa mampu terus berfikir kreatif dan produktif.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji hakekat komik sebagai media ungkap dalam bentuk bahasa gambar yang ditampilkan secara kreatif. Pembuatan komik melalui pengolahan komponen cerita secara komprehensif terkait dengan aspek sosial budaya dan produksi, dengan metode diskusi, pemecahan masalah dan pemberian tugas.

Referensi

Mc. Cloud, Scott, 2001, *Understanding Comics*, Jakarta, KPG.
Doerjanto, Dody. 1992. *Paket Belajar Menggambar Ilustrasi*. Surabaya: PSRK FPBS IKIP Surabaya.
Lamb, Lynton. 1990. *Drawing for Illustration*, London: University Press.

2104103048

POSTER

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

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang poster melalui pengolahan unsur-unsur komunikasi visual.;
2. Mahasiswa mampu mengembangkan desain poster sesuai dengan konsep dan gayanya.;
3. Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan konsep berkaryanya kepada masyarakat.;
4. Mahasiswa mampu menangkap isu-isu global.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang karakteristik poster, proses dan teknik perancangannya, pembuatan karya desain poster melalui pengolahan unsur-unsur visual dan pengembangan gaya sesuai konsep aplikasinya, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

Jeffkin, Frank. 1997, *Periklanan*, Jakarta : Erlangga
Ries, Al., 2002, *Positioning : The Battle for Your Mind*, Jakarta: Salemba Empat.
Peterson, Bryan, 1997, *Using Design Basics to Get Creative Results*, Cincinnati Ohio; North Light Books.