**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN 2023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

| **NO** | **KODE MK** | **NAMA MK** | **NAMA MK (IN ENGLISH)** | **KEGIATAN** | **STATUS** | **SEM** | **PRASYARAT** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **K** | **Pr** | **W** | **PIL** |
| 1 | 1000002026 | Pendidikan Agama | *Religion* | 2 | - | √ | - | 1 |  |
| 2 | 1000002046 | Literasi Digital | *Digital Literation* | 2 | - | √ | - | 1 |  |
| 3 | 9024103059 | Sejarah Desain | *Design History* | 3 |  - | √ | - | 1 |  |
| 4 | 9024103060 | Budaya Rupa Nusantara | *Indonesian Visual Culture* | 3 |  - | √ | - | 1 |  |
| 5 | 9024102063 | Bahasa Inggris | *English* | 2 |  - | √ | - | 1 |  |
| 6 | 9024104061 | Sketsa Desain | *Sketching for Design* | 4 | 4 | √ | - | 1 |  |
| 7 | 9024104062 | Rupa Dasar  | *Basic Design* | 4 | 4 | √ | - | 1 |  |
| 8 | 1000002018 | Pendidikan Pancasila | *Pancasila* | 2 | - | √ | - | 2 |  |
| 9 | 1000002003 | Bahasa Indonesia | *Bahasa Indonesia* | 2 | - | √ | - | 2 |  |
| 10 | 1000002047 | Pendidikan Jasmani dan Kebugaran | *Physical and Fitness Education* | 2 | 2 | √ | - | 2 |  |
| 11 | 9024103078 | Komunikasi Periklanan | *Advertising Communication* | 3 |  - | √ | - | 2 |  |
| 12 | 9024103079 | Estetika | *Aesthetics* | 3 | -  | √ | - | 2 |  |
| 13 | 9024104077 | Tipografi | *Typography* | 4 | 4 | √ | - | 2 |  |
| 14 | 9024103052 | Videografi | *Videography* | 3 | 3 | √ | - | 2 |  |
| 15 | 1000002033 | Kewarganegaraan | *Civics* | 2 |   |   | - | 3 |  |
| 16 | 9024103065 | Metode Desain | *Design Method* | 3 |  - | √ | - | 3 |  |
| 17 | 9024104067 | Komputer Grafis | *Graphic Computer* | 4 | 4 | √ | - | 3 |  |
| 18 | 9024104064 | Ilustrasi | *Illustration* | 4 | 4 | √ | - | 3 |  |
| 19 | 9024104066 | Fotografi | *Photography* | 4 | 4 | √ | - | 3 |  |
| 20 | 9024105068 | Desain Identitas | *Design Identity* | 5 | 2 | √ | - | 3 |  |
| 21 | 9024103069 | Statistik | *Statistics* | 3 | - | √ | - | 4 |  |
| 22 | 9024104070 | Metode Penelitian | *Research Methodology* | 4 | - | √ | - | 4 |  |
| 23 | 9024102028 | Manajemen Desain | *Design Management* | 2 | -  | √ | - | 4 |  |
| 24 | 9024103072 | Kewirausahaan | *Entrepreneurship* | 3 |  - | √ | - | 4 |  |
| 25 | 9024103073 | Tinjauan Visual | *Visual Appreciation* | 3 | -  | √ | - | 4 |  |
| 26 | 9024103046 | Teknologi Cetak | *Printing Technology* | 3 | -  | √ | - | 4 |  |
| 27 | 9024105074 | Branding | *Branding* | 5 | 5 | √ | - | 4 |  |
| 28 | 9024104085 | Desain Kemasan | *Packaging Design* | 4 | 4 |  | √ | 5 |  |
| 29 | 9024104081 | Desktop Publishing | *Desktop Publishing* | 4 | 4 |  | √ | 5 |  |
| 30 | 9024104082 | Infografis | *Infographic* | 4 | 4 |  | √ | 5 |  |
| 31 | 9024104084 | Promosi Digital | *Digital Promotion* | 4 | 4 |  | √ | 5 |  |
| 32 | 9024104083 | Motion Graphic | *Motion Graphics* | 4 | 4 |  | √ | 5 |  |
| 33 | 1000002057 | Mpk-Perencanaan | *Internship- Planning* | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 34 | 1000003058 | Mpk-Keselamatan dan Kesehatan Kerja | *Internship - Occupational Health and Safety*  | 3 | 3 |  | √ | 6 |  |
| 35 | 1000002059 | Mpk-Manajemen Operasional | *Internship - Operational Management*  | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 36 | 1000003060 | Mpk-Desain Program |  *Internship - Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 6 |  |
| 37 | 1000004061 | Mpk-Pelaksanaan Program |  *Internship - Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 6 |  |
| 38 | 1000002062 | Mpk-Penilaian Program |  *Internship - Program Assessment* | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 39 | 1000002063 | Mpk-Pendesiminasian Program |  *Internship - Program Dissemination* | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 40 | 1000002064 | Mpk-Pelaporan Program |  *Internship - Program Reports* | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 41 | 1000003095 | Magang Riset-Pengembangan Rencana Penelitian |  *Research Internship-Research Plan Development* | 3 | 3 |  | √ | 6 |  |
| 42 | 1000004096 | Magang Riset-Pengembangan Instrumen Penelitian |  *Research Internship- Research Instrument Development* | 4 | 4 |  | √ | 6 |  |
| 43 | 1000004097 | Magang Riset-Pengumpulan Data |  *Research Internship- Data Collection* | 4 | 4 |  | √ | 6 |  |
| 44 | 1000004098 | Magang Riset-Penganalisisan Data |  *Research Internship- Data Analysis* | 4 | 4 |  | √ | 6 |  |
| 45 | 1000002099 | Magang Riset-Penyusunan Laporan Penelitian |  *Research Internship- Research Reports Development* | 2 | 2 |  | √ | 6 |  |
| 46 | 1000003100 | Magang Riset-Publikasi |  *Research Internship- Publication* | 3 | 3 |  | √ | 6 |  |
| 47 | 1000003065 | KKN Asistensi Mengajar Perancangan Program | *CSP Teaching Assistant**Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 48 | 1000004066 | KKN Asistensi Mengajar Mengembangan Perangkat | *CSP Teaching Assistant**Device Development* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 49 | 1000004067 | KKN Asistensi Mengajar Pelaksanaan Program | *CSP Teaching Assistant**Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 50 | 1000003068 | KKN Asistensi Mengajar Evaluasi Program | *CSP Teaching Assistant**Program Evaluation* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 51 | 1000003069 | KKN Asistensi Mengajar Pendesiminasian Program | *CSP Teaching Assistant**Program Dissemination* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 52 | 1000003070 | KKN Asistensi Mengajar Pengembangan Laporan | *CSP Teaching Assistant**Reports Development* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 53 | 1000003089 | KKN Kewirausahaan Perancangan Program | *CSP Entrepreneurship**Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 54 | 1000004090 | KKN Kewirausahaan Pengembangan Perangkat | *CSP Entrepreneurship**Device Development* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 55 | 1000004091 | KKN Kewirausahaan Pelaksanaan Program | *CSP Entrepreneurship**Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 56 | 1000003092 | KKN Kewirausahaan Evaluasi Program | *CSP Entrepreneurship**Program Evaluation* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 57 | 1000003093 | KKN Kewirausahaan Pendesiminasian Program | *CSP Entrepreneurship**Program Dissemination* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 58 | 1000003094 | KKN Kewirausahaan Pengembangan Laporan | *CSP Entrepreneurship**Reports Development* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 59 | 1000003071 | KKN Proyek Desa Perancangan Program | *CSP Village Project**Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 60 | 1000004072 | KKN Proyek Desa Pengembangan Perangkat | *CSP Village Project**Device Development* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 61 | 1000004073 | KKN Proyek Desa Pelaksanaan Program | *CSP Village Project**Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 62 | 1000003074 | KKN Proyek Desa Evaluasi Program | *CSP Village Project**Program Evaluation* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 63 | 1000003075 | KKN Proyek Desa Pendesiminasian Program | *CSP Village Project**Program Dissemination* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 64 | 1000003076 | KKN Proyek Desa Pengembangan Laporan | *CSP Village Project**Reports Development* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 65 | 1000003077 | KKN Proyek Independen Perancangan Program | *CSP Independent Project**Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 66 | 1000004078 | KKN Proyek Independen Pengembangan Perangkat | *CSP Independent Project**Device Development* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 67 | 1000004079 | KKN Proyek Independen Pelaksanaan Program | *CSP Independent Project**Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 68 | 1000003080 | KKN Proyek Independen Evaluasi Program | *CSP Independent Project**Program Evaluation* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 69 | 1000003081 | KKN Proyek Independen Pendesiminasian Program | *CSP Independent Project**Program Dissemination* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 70 | 1000003082 | KKN Proyek Independen Pengembangan Laporan | *CSP Independent Project**Reports Development* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 71 | 1000003083 | KKN Proyek Kemanusiaan Perancangan Program | *CSP Humanitarian Project**Program Design* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 72 | 1000004084 | KKN Proyek Kemanusiaan Pengembangan Perangkat | *CSP Humanitarian Project**Device Development* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 73 | 1000004085 | KKN Proyek Kemanusiaan Pelaksanaan Program | *CSP Humanitarian Project**Program Implementation* | 4 | 4 |  | √ | 7 |  |
| 74 | 1000003086 | KKN Proyek Kemanusiaan Evaluasi Program | *CSP Humanitarian Project**Program Evaluation* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 75 | 1000003087 | KKN Proyek Kemanusiaan Pendesiminasian Program | *CSP Humanitarian Project**Program Dissemination* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 76 | 1000003088 | KKN Proyek Kemanusiaan Pengembangan Laporan | *CSP Humanitarian Project**Reports Development* | 3 | 3 |  | √ | 7 |  |
| 77 | 9024106044 | Skripsi | *Thesis* | 6 |  6 |   |   | 8 | Lulus Metodologi Penelitian |
|   |   |   | **JUMLAH SKS** | **150** |   |   |   |   |  |

Catatan :

MK Pilihan Semester 5 : Mahasiswa wajib memilih dan menempuh, boleh memilih menempuh perkuliahan di prodi

 sendiri atau di luar prodi di dalam kampus minimal 20 sks

MK Pilihan Semester 6-7 : Mahasiswa wajib memilih dan menempuh perkuliahan di luar kampus dalam bentuk

 Magang dan KKN MBKM minimal 20 sks per semester

Keterangan

K = Jumlah sks perkuliahan (sks total)

Pr = Jumlah sks praktik

W = Jumlah sks Wajib

P = Matakuliah Pilihan

Nilai matakuliah prasyarat minimal : D

Rincian

Jumlah Matakuliah Wajib : 90 sks

Jumlah Matakuliah pilihan yang tersedia : 160 sks

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 150 sks dengan komposisi:

Jumlah Matakuliah Wajib : 90 sks

Jumlah Matakuliah Pilihan minimal : 60 sks

 dengan rincian :

 Matakuliah pilihan Prodi Sendiri/Prodi lain : 20 sks

 Matakuliah pilihan Magang MBKM : 20 sks

 Matakuliah pilihan KKN MBKM : 20 sks

**DESKRIPSI MATAKULIAH**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

9024103059 SEJARAH DESAIN (2 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila\_CPL -3 (S-3) (sikap)
2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinil yang lain\_CPL -5 (S-5) (sikap)
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
4. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku\_ CPL-13 (KU-1) (keterampilan umum)
5. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur\_CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
6. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang Sejarah Desain \_CPL -21(P-1) (pengetahuan)
7. Mampu mengkaji karya Desain (fashion, arsitektur, produk, grafis, dan komunikasi visual) dengan pendekatan teoretik dan kontekstual dalam konteks kekinian\_CPL -27 (KK-4) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk memahami pembabakan periode dalam sejarah desain (produk, fashion, arsitektur, kriya, grafis, komunikasi visual) mulai dari zaman prasejarah (prehistoric), peradaban kuno (ancient), zaman pertengahan (medieval), zaman kebangkitan (renaissance), zaman pencerahan (enlightenment), desain abad 19, dan desain modern abad ke-20 hingga sekarang. Bahan kajian yang disampaikan secara khusus mengulas sejarah desain (Barat dan Indonesia) dari segi sosial, politik, budaya, teknik atau teknologi yang berperan terhadap munculnya karya desain. Perkuliahan disampaikan dengan pendekatan student centered (constructivism), dengan metode pengajaran konsep yang disampaikan melalui ceramah-diskusi, dan evaluasi.

 Referensi:

Hollis, Richard. 1994. Graphic Design: a Conscise History. London: Thames and Hudson.

Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan. Bandung: Penerbit ITB.

Conway, Hazel. 2006. Design History; a Student’s Handbook. London: Routledge.

Armstrong, Helen. 2009. Graphic Design Theory. New York: Princeton Architectural Press.

9024103060 BUDAYA RUPA NUSANTARA (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

Dr. Martadi, M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa CPL -4 (S-4)
2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinil yang lain CPL -5 (S-5)
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
4. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
5. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secra efektif kepada pihak lain yang membutuhkan; CPL -16 (KU-4)
6. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya; CPL -17 (KU-5)
7. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang inti Desain Komunikasi Visual. CPL -21(P-1)
8. Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -25 (KK-2)
9. Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan teoretik dan kontekstual dalam konteks kekinian CPL -27 (KK-4)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk mengkaji tentang perkembangan budaya rupa di Indonesia dan pengaruhnya dalam penciptaan karya visual 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. Budaya Rupa Nusantara adalah pengayaan wawasan dan pengetahuan mengenai bahasa rupa yang berkembang pada beragam produk budaya rupa di seluruh nusantara.

 Referensi:

Claire Holt. 1967. Art in Indonesia: Continuities and Change. New York: Cornell University Press

Wiyoso Yudoseputro. 2008. Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama. Jakarta: YSVI & IKJ

Dekranas. 2009. Exquisite Indonesia (The finest craft of the archipelago). Jakarta

Primadi Tabrani. 2006. Bahasa Rupa. Bandung: Penerbit ITB

Anne Richter. 1994. Art & Crafts of Indonesia. Chronicle Books

Agus Sachari. 2007. Budaya Visual Indonesia. Jakarta: Erlangga.

FX. Rahyono. 2009. Kearifan Budaya dalam Kata. Jakarta: Wedatama Widyasastra

Aryo Sunaryo. 2009. Ornamen Nusantara. Semarang: Dahara Prize

9024102063 BAHASA INGGRIS (3 sks)

Dosen Pengampu: Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd

Kanya Catya, S.T., M.A.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya; CPL -17 (KU-5)
3. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan keada pekerja yang berada di bawah tanggunjawabnya; CPL -18 (KU-6)
4. Menguasai pengetahuan dasar ilmu bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan berkomunikasi dengan bahasa yang berterima dan pemahaman teks.
5. Mampu menerapkan keahlian bahasa Inggris dan memanfaatkan TIK untuk (1) berkomunikasi dan (2) memahami teks lisan dan tulis dalam konteks-konteks keseharian dan umum terbatas. Membuat keputusan dalam memilih bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa berterima sesuai dengan konteksnya.

 Deskripsi Matakuliah:

Matakuliah ini membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre-intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan cara ceramah dan diskusi.

 Referensi:

Phillips, Deborah. Official Guide to the TOEFL Test With CD-ROM, 4th Edition (Official Guide to the Toefl Ibt). McGraw-Hill. USA. 2012.

Worcester, Adam, et al. Building Skill for the TOEFL iBT: Beginning. Compass Publishing. 2008.

Cullen, Pauline, et al. The Official Cambridge Guide to IELTS Student's Book With Answers with DVD-ROM. Oxford University Press. 2014.

Parthare, Emma; Parthare, Gary; May, Peter. Headway Academic Skills IELTS Study Skills Edition: Level 1 Student's Book.Oxford University Press. 2013.

Lougheed, Lin. Longman Preparation Series for the TOEIC Test: Listening and Reading, 5th Edition. Pearson Education. NY. 2007

9024104061 SKETSA DESAIN (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si

 Capaian Pembelajaran:

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan menjadi desainer secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
2. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur; CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidangdesain komunikasi visual Digital CPL -21(P-1) (pengetahuan)
5. Menguasai ketrampilan menggambar sketsa secara sistematis dan komunikatif CPL -22 (KK-04) (ketrampilan khusus)
6. Mampu merancang strategi dan konsep melalui sketsa sebagai bagian dari bidang ilmu Desain Komunikasi Visual CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
7. Mampu mengembangkan sketsa sebagai bagian dari proses perancangan Desain Komunikasi Visual CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai konsep-konsep desain melalui proses sketsa desain sebagai langkah awal dalam merancang berbagai kebutuhan desain komunikasi visual yang meliputi perancangan cover majalah, layout, poster, dan sebagainya.

 Referensi:

James Leake, Jacob Borgerson. Engineering Design Graphics: Sketching, Modeling, and Visualization. Wiley. 2008.

Mark Baskinger, William Bardel. Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach for Better Design. Watson-Guptil. 2013.

Roselien Steur, Koos Eissen. Sketching: The Basics. BIS Publishers. 2011.

Rankin, David. Fast Sketching Techniques. North Lights Book.2000.

9024104061 RUPA DASAR (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_(S08)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_(S-09)
3. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya; \_(KU-05)
4. Menguasai teori perancangan Desain Grafis dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.\_(P-02)
5. Mampu merencanakan proses perancangan Desain Grafis dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir\_(KK-01)
6. Mampu merancang karya Desain Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah\_(KK-03)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa meliputi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi 3D). Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi unsur visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 2D dan 3D yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya Nirmana.

 Referensi:

Alan Pipes. 2008. Foundations of Art and Design. Lawrence King.

Bates, Kenneth F. 1970. Basic Design Principle and Practice. New York: The World Publishing Company

Fukuda, Akio. 1992. Studio Design Patterns 2. Japan: Kashiwashobo

Garret, Lilian. 1980.Variable Penyusunan. Yogyakarta : ISI.

Itten. 1970. The Element of Colour. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.

Waller, Louise. 1982. Art Fundamentals Theory And Practice. Wm.C. Brown Company Publishers

Wong, Wucius. 1989. Principle of Two Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

9024103078 KOMUNIKASI PERIKLANAN (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui sikap apresiatif terhadap karya-karya periklanan \_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang komunikasi periklanan komersial maupun non komersial\_CPL -21(P-1) (pengetahuan)
3. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam mengidentifikasi dinamika komunikasi periklanan\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
4. Mampu mengkaji karya desain komunikasi periklanan dengan pendekatan teoretik dan kontekstual dalam konteks kekinian\_CPL -27 (KK-4). (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai teori komunikasi periklanan meliputi proses komunikasi periklanan; regulasi dalam periklanan, analisis situasi dan target sasaran; budgeting, dan pemilihan media. Pemahaman terhadap dasar-dasar komunikasi periklanan komersial dan non komersial; dinamika perkembangan iklan cetak maupun digital dari agensi periklanan. Melakukan kajian iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

 Referensi:

Moriarty, Sandra, dkk. Advertising. Kencana.2011

Palupi, Hastono D. Advertising that Sells. Gramedia Pustaka Utama.2006

Santosa. Sigit. Creative Advertising. Elex Media Komputindo.2009.

9024103079 ESTETIKA (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

Dr. Martadi, M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui sikap apresiatif terhadap karya-karya desain\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur kajian nilai estetik karya desain komunikasi visual\_CPL -21(P-1) (pengetahuan)
3. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam mengidentifikasi nilai-nilai estetika desain\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
4. Mampu mengkaji karya desain komunikasi dengan pendekatan teori estetika yang relevan\_CPL -27 (KK-4). (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

AAM. Djelantik. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung. Artline.1999.

Sumardjo, Jakob. Filsafat Seni.Bandung ; ITB.2000.

Jane Forsey. The Aesthetics of Design. Oxford University Press. 2013.

Mark Foster Gage. Aesthetic Theory: Essential Texts for Architecture and Design. W.W. Norton & Company. 2011

9024104077 TIPOGRAFI (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan menjadi seorang Tipografer secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
2. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur; CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang Tipografi. CPL -21(P-1) (pengetahuan)
5. Menguasai teori Tipografi dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Mampu merancang strategi dan konsep karya Tipografi sebagai bagian dari bidang ilmu Desain Komunikasi Visual CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
7. Mampu mengembangkan huruf sebagai bagian dari karya Desain Komunikasi Visual CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai teori, strategi, konsep pada Tipografi, baik perancangan huruf maupun penerapan huruf pada media. Meliputi terminologi dalam Tipografi, Struktur tipografi, tipografi sebagai medium sekaligus pesan (medium is the message), strategi eksplorasi huruf, strategi dan konsep mengembangkan huruf, serta mengatur struktur huruf. Bahan kajian yang diberikan adlah sejarah perkembangan huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, elemen dasar tipografi, tipografi media, dan tipografi lingkungan. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

 Referensi:

Kusrianto, Adi, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis, Yogyakarta: Andi, 2004,

Rustan, Surianto, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia, 2011

Sihombing, Danton, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia, 2015

Adityawan, Arief, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept, 2010

9024103052 VIDEOGRAFI (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai teori Videografi dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Mampu menyusun skenario dalam proses perancangan karya videografi. CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
7. Mampu menjelaskan proses pembuatan karya video untuk sebuah promosi digital di media sosial dan film secara sistematis dan komunikatif, dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

Tabrani, Primadi [dkk], Diktat Kuliah Audio Visual 1 & 2, ITB, Bandung.

Arijon, Daniel; Grammar of the Film Language; Focal Press.;New York; 1976.

Davis, Desmond; The Grammar of Television Production; Barril & Jenkins; London; 1978.

Utz, Peter; Create Exellent Video; Practice Hall; London; 1990.

Tabrani, Primadi [dkk]; Penataran Skrip Multimedia, Buku petunjuk peserta; DKV-ITB & STSI Surakarta; 1999.

Sutisno, Skenario TV & Video; Grasindo; Jakarta; 1993

9024104067 Komputer Grafis (4 sks)

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

M. Ro’is Abidin, S.Pd., M.Pd.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur\_CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang komputer grafis didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
5. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
6. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang Komputer Grafis\_CPL -21(P-1) (pengetahuan)
7. Menguasai metodologi perancangan Komputer Grafis \_CPL -23 (P-3) (pengetahuan)
8. Mampu merancang karya Komputer Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah\_CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
9. Mampu mengembangkan Komputer Grafis dengan pendekatan creativepreneurship\_CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai keterampilan merancang berbagai karya Desain Komunikasi Visual dengan media monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface). Bahan kajian yang disampaikan adalah mode warna cahaya dan pigmen, karakteristik software vektor dan bitmap, serta teknik-teknik dalam menggunakan tools (how to). Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan pengajaran konsep dan praktek tutorial.

 Referensi:

Bouton, Gary David. 2015. CorelDRAW X7: The Official Guide. New York: McGraw Hill.

Chelius, Chad and Schwartz, Rob. 2019. Learn Adobe Illustrator CC For Graphic Design And Illustration, Second Edition. Adobe Press

Concepcion, Rafael. 2019. Adobe® Photoshop® CC and Lightroom® CC for Photographers Classroom in a Book®, Second Edition. Adobe Press

Faulkner, Andrew and Chavez, Conrad. 2017. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press

9024104064 Ilustrasi (4 sks)

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

Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan menjadi seorang Ilustrator secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
2. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur; CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Menguasai konsep, prinsip, dan prosedur bidang Ilustrasi CPL -21(P-1) (pengetahuan)
5. Menguasai ketrampilan Ilustrasi manual dan digital dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (KK-04) (ketrampilan khusus)
6. Mampu merancang karya Ilustrasi untuk kebutuhan di masyarakat sebagai bagian dari bidang ilmu Desain Komunikasi Visual CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
7. Mampu mengembangkan ilustrasi sebagai bagian dari karya Desain Komunikasi Visual CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai keterampilandasar-dasar ilustrasi, khususnya mengenai adegan keseharian dengan menggunakan berbagai teknik dasar ilustrasi. Latihan yang akan diberikan kepada mahasiswa adalah mengenai pembuatan ilustrasi hitam putih dengan berbagai teknik dasar menggambar ilustrasi.

 Referensi:

Dalley, Terence. 1983. Illustration and Design: Techniques and Materials. Jersey: Chartwell Books, Inc.

Simpson, Ian. The New Guide to Illustration. New Jersey: Chartwell Books, Inc.1990.

dtotal Publishing. Sketching from the Imagination: Fantasy. 2014

9024104066 FOTOGRAFI (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah atau melaksanakan tugas dengan kondisi yang berbeda; \_CPL -15 (KU-3 (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, mengorganisasikan proses pra produksi dan produksi pemotretan ;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data atau karya fotografi untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi; CPL -20 (KU-8) (keterampilan umum)
6. Menguasai fakta, konsep, prinsip, teori, dan prosedur di bidang fotografi; CPL -21(P-1) (pengetahuan)
7. Memiliki kualifikasi dari segi teknis, estetis, dan pengembangan gagasan dalam menghasilkan karya fotografi CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
8. Mampu merancang karya fotografi dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Pengenalan fotografi sebagai bahasa visual yang universal. Mata kuliah ini memberikan konsentrasi pada kemampuan teknis, pengembangan gagasan dan kemampuan pemecahan masalah untuk menghasilkan karya fotografi. Ruang lingkup pembelajaran mencakup ilmu pengetahuan, teknik, seni, dan keterampilan (science, engineering, art, and craft of producing images)

 Referensi:

Tulleken, Van Kit. The Techniques of Photography. Nederland: Time Life Books. 1980.

Doerjanto, Dody. Fotografi 1. Surabaya: Unesa Univercity Press. 2005.

Garrett, Colin. Belajar Fotografi disadur dari buku Taking Fotographs. Jakarta: BPK Gunung Mulia. 1983.

Allen, Elizabeth dan Triantaphillidou, Sophie. The Manual of Photography. USA: Focal Press. 2011.

9024105068 DESAIN IDENTITAS (5 sks)

Matakuliah Prasyarat:-

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

Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri dalam merancang karya desain identitas \_CPL -9 (S-9) (sikap)
2. Menguasai teori desain identitas dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah\_CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu merencanakan proses perancangan desain identitas dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir\_CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai keterampilan dalam merancang karya desain identitas pribadi/perusahaan/lokasi dengan mempertimbangkan sistematika perancangan identitas visual, identitas verbal, aplikasi media hingga publikasi. Bahan kajian yang diberikan meliputi karakteristik dan fungsi Identitas pribadi/perusahaan/lokasi; tahap perancangan karya hingga desain final dalam hal ini dibangun melalui corporate image dan corporate culture. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

 Referensi:

Andry Masri. Strategi Visual. Jalasutra.2010

Heller, S. 101 Ideas That Changed Graphics Design. Laurence King Publishing.2012

Trout, J. Big Brands, Big Trouble. John Willey & Sons. Inc.2001

9024102028 MANAJEMEN DESAIN (2 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan CPL -6 (S-6) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan menjadi seorang Manajer secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur; CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
4. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data terkait arsip karya dan proyek. CPL -20 (KU-8) (keterampilan umum)
5. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang Manajemen Desain. CPL -21(P-1) (pengetahuan)
6. Mampu merencanakan proses manajemen Desain tahap Planning, Organizing, Directing dan Controlling CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan manajemen diri dan leadership pada dunia kerja bidang Desain Komunikasi Visual. Bahan kajian mengenai pengenalan dasar-dasar manajemen, manajemen diri, pengembangan diri/motivasi diri, leadership, pengenalan profesi dan system kerja Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktik

 Referensi:

DeLee. Magic of Creative j Preneur. ABNG.2012.

Klaus. Peggy. Soft Skills. Libri.2012

Martokoesoemo. H. Prianto. Success Driven Professionals. Gramedia Pustaka Utama.2009.

M. Manullang. Dasar-Dasar Manajemen. Gajah Mada University Press.2009.

Prasetyowibowo, Bagas. Manajemen Desain. Delapan Sepuluh, Bandung.2002.

Watanabe. Ken. Problem Solving. Publishing One.2009.

Wibowo. Manajemen perubahan. Rajawali Pers.2007.

W.L. Ronald. Prosedur Periklanan. Indeks.2009.

9024103072 KEWIRAUSAHAAN (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Kanya Catya, S.T., M.A.

Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, persistensi dan kewirausahaan CPL -10 (S-10) (sikap)
4. Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan yang tepat dengan didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
5. Mampu bekerja sama, berkomunikasi secara persuasif, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
6. Menguasai teori kewirausahaan dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
7. Mampu merencanakan proses perancangan bussiness plan seperti sociopreneurship dan creativepreneurship yang meliputi tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
8. Mampu mengembangkan produk atau jasa dengan pendekatan creativepreneurship CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 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. Kuliah ini dirancang untuk membantu mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan penting dalam mengembangkan usaha. Topik materi yang dibahas meliputi: 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:

Atmosoeprapto, Kisdarto. Menuju SDM Berdaya. Jakarta: Gramedia. 2000.

Hendro. Dasar-Dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga. 2011.

Setiawan, Toni. Entrepreneurship. Jakarta: Oryza. 2012.

Taylor, Harold. Manajemen Waktu. Jakarta: Binarupa Aksara. 1990.

Tim Handal Niaga Pustaka. Pintar manajemen. Jakarta: Handal Niaga Pustaka. 1999.

Wijandi, Soesarsono. Pengantar Kewiraswastaan. Jakarta: Sinar Baru Algensindo. 1997

9024103065 Metode Desain (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd

Dr. Martadi, M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
3. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan\_CPL -10 (S-10)
4. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku\_CPL-13 (KU-1)
5. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3)
6. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secra efektif kepada pihak lain yang membutuhkan\_CPL -16 (KU-4)
7. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi\_CPL -20 (KU-8)
8. Menguasai Design Thinking Process dengan berbagai pendekatan konseptual dan pemecahan masalah¬\_CPL -22 (P-2)
9. Menguasai metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual CPL -23 (P-3)
10. Mampu merencanakan Design Thinking Process dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan ujicoba, dalam menyelesaikan permasalahan desain\_CPL -24(KK-1)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan metode, prosedur, strategi dalam perancangan proyek desain berdasarkan proses beperpikir desainer (design thinking) dan bagaimana desainer berpikir secara kreatif dalam memecahkan permasalahan desain berdasarkan teori-teori desain yang telah dipelajari sebelumnya. Proses berpikir desainer disampaikan dalam bentuk teori design thinking yang kemudian diterapkan dalam suatu gagasan untuk memecahkan permasalahan desain.

 Referensi:

Ambrose, Gavind & Harris, Paul. Design Thinking. Swiss. AVA Publishing SA. 2010.

Bowers, John. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. New Jersey. John Wiley & Sons, Inc. 2011.

Sarwono, J. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2007

Lawson, B. Bagaimana Cara Berpikir Desainer. Yogyakarta: Jalasutra. 2007

Kumar, Vijay. 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2016.

Martin, B. & Hanington, B. Universal Methods of Design. Baverly, MA: Rockport Publishers. 2012.

O’Grady, Jenn + Ken Visocky. A Designer’s Research Manual, Second Edition, Updated + Expanded. USA: Quarto Publishing Group USA Inc 2017.

9024103073 TINJAUAN VISUAL (3 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai teori Semiotika, Retorika, dan idiom estetik Postmodern dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Menguasai tahapan dan sudut pandang dalam meninjau karya desain CPL -23 (P-3) (pengetahuan)
7. Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -25 (KK-2) (keterampilan khusus)
8. Mampu mengimplementasikan teori-teori di atas dalam mencari maksud /pesan tersembunyi dari karya desain komunikasi visual, yang kemudian diharapkan bisa merekonstruksi karya tersebut sesuai dengan konsep dan tema yang diangkat CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini membahas tentang tahapan-tahapan dan sudut pandang dalam tinjauan karya desain komunikasi visual meliputi berbagai konsep pemahaman dasar tentang desain, persoalan, bidang kajian, aspek historis, serta era Pramodern, Modern, dan Postmodern dalam desain. Mata kuliah ini berusaha menghubungkan pokok bahasan dengan realitas dan menjelaskan implementasi konsep-konsep semiotika, retorika, dan idiom estetik postmodern dalam pemikiran tentang Desain Komunikasi Visual.

 Referensi:

Adityawan, A. (2010). Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta: Concept Media

Budiman, K. (2011). Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonositas. Yogyakarta: Jalasutra

Gumelar, M.S. (2012). Art And Design Principles: khusus akademisi & professional. GMP - Publishing

Kurniawan. (2001). Semiologi Roland Barthes. Magelang: Indonesiatera

Lechte, J. (2001). 50 Filsuf Kontemporer: Dari Strukturalisme sampai Postmodernitas. Yogyakarta: Kanisius

Piliang, Y.A. (2003). Hipersemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra

Sunarto, W. (2013). Gaya Desain: Tinjauan Sejarah. Jakarta: Pascasarjana IKJ

Heskett, John. (2005). Design: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press

9024103046 TEKNOLOGI CETAK (2 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

M. Ro’is Abidin, S.Pd., M.Pd.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah atau melaksanakan tugas dengan kondisi yang berbeda; \_CPL -15 (KU-3 (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, mengorganisasikan proses Cetak mulai dari Pracetak, Pencetakan, hingga Pascacetak (finishing) ;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai fakta, konsep, prinsip, teori, dan prosedur di bidang percetakan; CPL -21(P-1) (pengetahuan)
6. Memiliki kualifikasi dari segi teknis, estetis, dan pengembangan gagasan dalam menghasilkan karya cetak CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
7. Mampu merancang karya cetak dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan teknologi, prosedur, dan sistem kerja percetakan meliputi cetak datar (offset), cetak tinggi (flexography), cetak dalam (rotogravure), serta cetak saring (silk screen) mulai dari pra hingga pasca produksi. Disampaikan juga perkembangan termutakhir teknologi cetak serta pengenalan berbagai karakteristik material untuk cetak seperti kertas fancy, art paper, kain, kanvas, dan sebagainya. Pemahaman terhadap perkembangan teknologi percetakan dan dinamikanya dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

 Referensi:

Chen Design Associates. One Colour Grpahics. Rockport Publisher.2002

Dameria, Anne, 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic

Dameria, Anne, 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic

Dameria, Anne, 2004. Color Managemen. Jakarta : Link&Match Graphic

Scheder, Georg, 1985, Perihal Cetak Mencetak, Yogyakarta : Kanisius

9024105074 BRANDING (5 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai teori branding dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Menguasai metodologi perancangan branding CPL -23 (P-3) (pengetahuan)
7. Mampu merencanakan proses perancangan Branding dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
8. Mampu mengembangkan branding dengan pendekatan creativepreneurship CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

David E. Carter. Global Corporate Identity 2. Harper Design.2005.

Alina Wheeler. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. John Wiley & Sons. 2012.

Marty Neumeier. The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design. New Riders. 2005.

Scott Stratten, Alison Stratten. Unbranding. 100 Pelajaran Brandign di Era Disruptif. Jakarta. Elex Media Komputindo. 2018.

Handoko Hendroyono. Semua orang adalah Brand Gardener. Tangerang. Literati. 2012.

Michael Johnson. Branding in Five and a half steps. Thames and Hudson. 2016

Catharine Slade-Brooking. Creating a Brand Identity: A Guide for Designers. Laurence King Publishing. 2016.

Wally Olins Brand New: The Shape of Brands to Come. Thames and Hudson. 2014.

9024104070 Metodologi Penelitian (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd

Dr. Martadi, M.Sn.

Dr. Djuli Djatiparmbudi, M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
3. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku\_CPL-13 (KU-1)
4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3)
5. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secra efektif kepada pihak lain yang membutuhkan\_CPL -16 (KU-4)
6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi\_CPL -20 (KU-8)
7. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur penelitian Desain Komunikasi Visual. CPL -21(P-1)
8. Menguasai Metodologi Penelitian untuk membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Komunikasi Visual dari berbagai pendekatan konseptual dan metode pemecahan masalah¬\_CPL -22 (P-2)
9. Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1)
10. Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -25 (KK-2)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan prosedur penelitian untuk mendapatkan data sebagai landasan dalam proses perancangan karya Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan dilakukan melalui ceramah tatap muka, tanya jawab dan diskusi di dalam kelas.

 Referensi:

Creswell, J. W. Research Design, Qualitative & Quantitative Approaches. Thousand Oaks: Sage Publication. 1994.

Rohidi, Tjetjep Rohendi. Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara. 2011.

Sarwono, J. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2007.

Sumartono. Metodologi Peneletian Kualitatif Seni Rupa dan Desain. Jakarta: Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan. 2017.

Soewardikoen, Widiatmoko Dididt. Metodolodi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT. Kanisius. 2019.

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2016.

Denzin, Norman K, & Lincoln Yvonna S. Handbook of Qualitative Research. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.

9024103069 STATISTIK (3 sks)

Dosen Pengampu: Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd

Dr. Martadi, M.Sn.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
3. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku\_CPL-13 (KU-1)
4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3)
5. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secra efektif kepada pihak lain yang membutuhkan\_CPL -16 (KU-4)
6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi\_CPL -20 (KU-8)
7. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur statistika untuk penelitian Desain Komunikasi Visual. CPL -21(P-1)
8. Menguasai Statistika Penelitian untuk membangun mengolah data-data dan menguji hipotesis untuk penelitian desain \_CPL -22 (P-2)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan Statistik untuk penelitian yang diaplikasikan untuk kepentingan pengolahan data dan pengujian hipotesis dalam penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan dilakukan melalui ceramah tatap muka, tanya jawab dan diskusi di dalam kelas.

 Referensi:

Sugiyono. Statistik untuk penelitian. Bandung: Alfabeta. 2006.

Morissan. Statistik Sosial. Jakarta. Kencana. 2016.

9024104085 DESAIN KEMASAN (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd

Kanya Catya, S.T., M.A.

Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
3. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku\_CPL-13 (KU-1)
4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3)
5. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secra efektif kepada pihak lain yang membutuhkan\_CPL -16 (KU-4)
6. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur perancangan dan pengembangan kemasan UMKM\_CPL -21(P-1)
7. Menguasai teori perancangan kemasan dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah kemasan dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, isu-isu lingkungan dan isu-isu global CPL -22 (P-2)
8. Mampu merencanakan proses perancangan kemasan dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1)
9. Mampu merancang karya Desain Kemasan dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah UMKM CPL -26(KK-3)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan proses merancang dan mengembangkan kemasan dari produk yang UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) sudah ada. Perancangan dan pengembangan kemasan selain menerapkan teori dan prinsip desain kemasan juga harus mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, isu-isu lingkungan dan isu-isu global. Bahan kajian yang disampaikan adalah penguasaan merancang pola lipat, potong, layout warna, teks, grafis/gambar pada kemasan, membuat dummy (bentuk/ukuran asli 100%). Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan praktek.

 Referensi:

Ambrose, Gavin & Harris ,Paul. Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand. Switzerland: AVA Publishing SA. 2011

Julianti, S. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.2014.

Klimchuck, M. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.2006.

Tjipto, Sudjadi. Desain Grafis Kemasan UMKM. Yogyakarta: Deeppublish. 2019.

Wahyudi , Nanang & Satriyono,Sonny. Mantra Kemasan Juara. Jakarta: Gramedia. 2017.

9024104081 DESKTOP PUBLISHING (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

M. Ro’is Abidin, S.Pd., M.Pd.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur\_CPL -14 (KU-2) (keterampilan umum)
4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang desktop publishing didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
5. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
6. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang desktop publishing\_CPL -21(P-1) (pengetahuan)
7. Menguasai metodologi perancangan desktop publishing\_CPL -23 (P-3) (pengetahuan)
8. Mampu merancang karya desktop publishing dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah\_CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
9. Mampu mengembangkan desktop publishing dengan pendekatan creativepreneurship\_CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menjelaskan teori publikasi serta untuk menguasai keterampilan merancang menggunakan perangkat lunak tata letak (Adobe InDesign). Bahan kajian yang diberikan adalah teori layout (media cetak dan website), printing process, penerbitan media cetak, karakteristik software Adobe InDesign, serta teknik-teknik dalam menggunakan tools (how to). Perkuliahan disampaikan dengan metode direct instruction, dengan pengajaran konsep dan praktek tutorial.

 Referensi:

Dabner, David. 2003. Design and Layout Understanding and Using Graphics. Pageone

Ambrose, Gavin. 2011. Basic Design Layout. Swiss: AVA Book

Smith, Christopher. 2012. Adobe® InDesign® CS6 Digital Classroom. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Adobe. 2012. Adobe® InDesign® CS6 Classroom in a Book®. USA: Adobe Press.

9024104082 INFOGRAFIS (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

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

M. Ro’is Abidin, S.Pd., M.Pd.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya; CPL -17 (KU-5)
5. Menguasai teori perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2)
6. Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah untuk menguasai teori dan konsep-konsep dasar serta lanjutan dari tahapan pembuatan sebuah infografis, menguasai keterampilan dalam memvisualisasikan data dan menyampaikan informasi melalui langkah-langkah yang sistematis dengan pendekatan estetis. Bahan kajian yang diberikan adalah: pengelolaan data, dokumen yang terkait dengan berita aktual dan sejarah, pemilihan dan pengelolaan media digital maupun cetak, melayout gambar, teks, garis info/penghubung, panel, background sesuai dengan kaidah-kaidah dalam Desain Komunikasi Visual. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek.

 Referensi:

Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Gramedia, Jakarta, 2012

Randy Krum. Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design. Wiley. 2013

Christoper Lee. Yuk, Optimalkan Visualisasi Data Dengan Chart dan Infografis. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2014.

Isabel Meirelles. Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations. Rockport. 2013

Sandra Rendgen. Information Graphics. Taschen. 2012

M. Smiciklas. The power of Infographics: Using Pictures To Communicate And Connect With Your Audiences. Indianapolis, IN: Que Corporation,U.S., 2012.

9024104084 Promosi Digital (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

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

Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mahasiswa memiliki kemandirian dalam melakukan suatu proyek berbasis multimedia baik secara tim maupun perseorangan, mulai dari tahap perencanaan proposal proyek, penyusunan jadwal kerja, pengumpulan dan analisa data, penyusunan konsep kreatif hingga eksekusi desain;   CPL -10 (S-10) (sikap)
4. Mahasiswa mampu mengeksplorasi beragam kemungkinan solusi desain untuk suatu permasalahan tertentu, dengan mempertimbangkan beragam aspek lain yang terkait, menentukan media dan metode komunikasi yang sesuai dan tepat sasaran;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
5. Menguasai fakta, konsep, prinsip, teori, dan prosedur di bidang promosi digital dan desain web; CPL -21(P-1) (pengetahuan)
6. Mahasiswa mampu menguasai promosi digital yang efektif, interaktif dan taktis dalam mendukung suatu pesan melalui web design motion graphic dan special effect untuk kepentingan sosial atau komersial; CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman dan pendalaman metode perancangan promosi digital, mencari solusi kreatif dan mengembangkan konsep pendekatan media digital sebagai wahana dengan berdasarkan pada suatu kebutuhan komunikasi dan persuasi dalam suatu perancangan komunikasi visual. Lebih jauh lagi, kuliah ini memberikan pengalaman agar mahasiswa menguasai sistem digital media yang efektif, interaktif dan taktis dalam mendukung suatu pesan melalui web design untuk kepentingan sosial atau komersial. Ruang lingkup dalam mata kuliah ini mencakup teori dan pengetahuan serta wawasan promosi digital yang meliputi dua bagian besar, yaitu: bagian pertama adalah materi mengenai latar belakang dan berbagai teori), bagian kedua adalah materi mengenai perkembangan media (desain web).

 Referensi:

Austin, Tracy & Doust, Richard. New Media Design. London: Laurence King Publishers. 2007.

Lester, Paul M. Visual Communication: Images with Messages. USA: Wadsworth. 2000.

Lupock, Lisa. Designing Multimedia: A Visual Guide to Multimedia and Online Graphics. California: Peachpit Press. 1996.

Marcotte, Ethan. Responsive Web Design. USA: Eyrolles Paperback. 2011.

Susanto, GM. The Power of Digital Marketing. Jakarta: Gramedia. 2017.

9024104084 Motion Graphic (4 sks)

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.

M. Ro’is Abidin, S.Pd., M.Pd.

 Capaian Pembelajaran:

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai teori dan prinsip Animasi dalam bentuk Motion graphic dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Mampu merancang karya Motion graphic dengan menguasai keterampilan untuk merancang gambar bergerak menggunakan Software After Effects atau Animate. dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1) (keterampilan khusus)
7. Mampu menggunakan teknologi software Software After Effects atau Animate., sebagai sarana penunjang dalam pembuatan motion graphic seperti moving type dan bumper video secara sistematis dan komunikatif, dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

Chumm, Russel, 2017, Adobe Animate CC Classroom in a Book.

Kaulam, Salamun, 2008, Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max

Informatika , 2010, the magic of 3d Blender

Steve, C. 2001. Motion Graphic . USA: Rockport

Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil

Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect . Bandung: Informatika

Praktik Kerja Lapangan (20 SKS) (diturunkan dalam beberapa Matakuliah MPK/Magang Praktik Kerja MBKM)

 Matakuliah Prasyarat:

Dosen Pengampu: Marsudi, S.Pd., M.Pd. dan Tim

Capaian Pembelajaran:

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan menjadi seorang desainer Desain Komunikasi Visual secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
2. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
3. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil praktik kerja lapangan. CPL -20 (KU-8) (keterampilan umum)
4. Menguasai sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif selama melaksanakan PKL. CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
5. Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing dan penyelia dan menerapkan teori-teori yang relevan CPL -23 (P-3) (pengetahuan)
6. Mampu merancang karya bagian dari bidang ilmu Desain Komunikasi Visual sesuai brief yang diberikan pihak PKL/perusahaan. CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
7. Mampu mengembangkan ide-ide yang kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan proyek PKL.(CPL -28(KK-5) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

Buku Pedoman Praktik Kerja Lapangan Desain Komunikasi Visual. Tim Penyusun, 2019

KULIAH KERJA NYATA (20-3 SKS (diturunkan dalam beberapa Matakuliah KKN Tematik MBKM))

 Matakuliah Prasyarat:-

Dosen Pengampu: Marsudi, S.Pd., M.Pd. dan Tim

Kanya Catya, S.T., M.A. dan Tim

 Capaian Pembelajaran:

 Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu;

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik\_CPL -8 (S-8) (sikap)
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri\_CPL -9 (S-9) (sikap)
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;\_CPL -15 (KU-3) (keterampilan umum)
4. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovasi dalam pekerjaannya;\_CPL -17 (KU-5) (keterampilan umum)
5. Menguasai teori perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah CPL -22 (P-2) (pengetahuan)
6. Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)
7. Mampu mengembangkan Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan creativepreneurship CPL -28(KK-5)) (keterampilan khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah salah satu mata kuliah dengan tujuan utama untuk memberikan pengalaman pengabdian dan pemberdayaan masyarakat kepada mahasiswa. Pengalaman dalam bentuk keterlibatan dalam peran di masyarakat melalui KKN akan memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun masyarakat itu sendiri. Proses KKN mempunyai ciri khusus yang memadukan antara teori dengan praktek, sehingga selain mahasiswa belajar hidup bermasyarakat namun bisa memberikan pemberdayaan pada masyarakat.

 Referensi:

Tim Pusat KKN Unesa. Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata Universitas Negeri Surabaya”. LPPM Unesa. Surabaya. 2019.

Dirjendikti. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Direktorat Jenderal Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2020.

Unesa. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Universitas Negeri Surabaya 2020. Unesa. Surabaya. 2020.

9024106044 Skripsi (6 sks)

 Matakuliah Prasyarat: Lulus Matakuliah Metodologi Penelitian minimal D

Dosen Pengampu: Marsudi, S.Pd., M.Pd. dan Tim

 Capaian Pembelajaran:

1. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagai subjek dan objek pemecahan masalah penelitian CPL -6 (S-6 (sikap)
2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam melaksanakan perkuliahan dan penelitian CPL -8 (S-8) (sikap)
3. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan sesui bidang keahliannya secara mandiri CPL -9 (S-9) (sikap)
4. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku; CPL-13 (KU-1) (Keterampilan Umum)
5. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya di dasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri; CPL -15 (KU-3) (Keterampilan Umum)
6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi. CPL -20 (KU-8) (Keterampilan Umum)
7. Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang inti Desain Komunikasi Visual. CPL -21(P-1) (Pengetahuan)
8. Menguasai metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual CPL -23 (P-3) (Pengetahuan)
9. Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -24(KK-1) (Keterampilan Khusus)
10. Mampu merencanakan proses pengkajian karya Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir CPL -25 (KK-2) (Keterampilan Khusus)
11. Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah CPL -26(KK-3) (Keterampilan Khusus)
12. Mampu mengkaji karya Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan teoretik dan kontekstual dalam konteks kekinian CPL -27 (KK-4) (Keterampilan Khusus)
13. Mampu mengembangkan Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan creativepreneurship CPL -28(KK-5) (Keterampilan Khusus)

 Deskripsi Matakuliah:

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

 Referensi:

Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Tim Penyusun, 2020