**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN 2023**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

| **No.** | **Kode MK** | **Nama Matakuliah** | **Nama Matakuliah (in English)** | **Kegiatan** | **Status** | **Smtr ke** | **Prasyarat** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **K** | **Pr** | **W** | **P** |
| 1 | 0001212001 | Pendidikan Agama Islam | *Religion* | 2 |  | √ |   | 1 |   |
| 0001212003 | Pendidikan Agama Katolik |
| 0001212002 | Pendidikan Agama Kristen  |
| 0001212004 | Pendidikan Agama Hindu |
| 0001212005 | Pendidikan Agama Budha |
| 0001212006 | Pendidikan Agama Konghucu |
| 2 | 8821002289 | Filsafat Seni | *Philosophy of Art* | 2 |   | √ |   | 1 |   |
| 4 | 8821002085 | Konsep Pendidikan Seni | *Concept of Art Education* | 2 |   | √ |   | 1 |   |
| 5 | 8821002155 | Sejarah Seni Rupa Barat | *Western Art History* | 2 |   | √ |   | 1 |   |
| 6 | 8821003152 | Rupa Dasar 2 Dimensi | *Two Dimensional Basic Design* | 3 | 2 | √ |   | 1 |   |
| 7 | 8821003051 | Gambar Bentuk | *Stiil Life Drawing* | 3 | 2 | √ |   | 1 |   |
| 8 | 8821003060 | Gambar Proyeksi Perspektif | *Perspective Pojection Drawing* | 3 | 2 | √ |   | 1 |   |
| 9 | 8821003062 | Gambar Ragam Hias | *Ornamental Drawing* | 3 | 2 | √ |   | 1 |   |
| 10 | 1000002046 | Literasi Digital | *Digital Literacy* | 2 |   | √ |   | 1 |   |
| 11 | 1000002018 | Pendidikan Pancasila | *Pancasila*  | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 12 | 2064212016 | Bahasa Indonesia | *Bahasa Indonesia* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 13 | 1000002005 | Dasar Dasar Pendidikan | *Principles of Education* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 14 | 8821002207 | Teori Belajar | *Learning Theories* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 15 | 8821002296 | Sejarah Seni Rupa Asia dan Indonesia | *Asian and Indonesian Art History* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 16 | 8821003153 | Rupa Dasar 3 Dimensi | *Two Dimensional Basic Design* | 3 | 2 | √ |   | 2 | Lulus MK Rupa Dasar 2 Dimensi |
| 17 | 8821003190 | Sketsa | *Sketching* | 3 | 2 | √ |   | 2 |   |
| 18 | 8821002297 | Budaya Rupa Nusantara | *The Arts of Nusantara* | 2 |  | √ |   | 2 |   |
| 19 | 8821002298 | Bahasa Inggris | *English* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 20 | 8821000287 | Pendidikan Jasmani dan Kebugaran | *Physical Education and Fitness* | 2 |   | √ |   | 2 |   |
| 21 | 8821005290 | Seni Rupa 2 Dimensi | *2 Dimension Art* | 3 | 2 | √ |   | 3 |   |
| 22 | 8821005291 | Seni Rupa 3 Dimensi | *3 Dimension Art* | 3 | 2 | √ |   | 3 |   |
| 23 | 1000002033 | Pendidikan Kewarganegaraan | *Civics*  | 2 |   | √ |   | 3 |   |
| 24 | 8821003057 | Gambar Model | *Figure Drawing* | 3 | 2 | √ |   | 3 |   |
| 25 | 8821002204 | Telaah Kurikulum Sekolah | *Curriculum Analysis* | 2 |   | √ |   | 3 |   |
| 26 | 8821002293 | Perencanaan Pembelajaran | *Learning Planning* | 2 |  | √ |   | 3 |   |
| 27 | 8821002292 | Pengembangan Bahan Ajar | *Development of Teaching Materials* | 2 |   | √ |   | 3 |   |
| 28 | 8821003116 | Metodologi Penelitian | *Research Methodology* | 3 |  | √ |   | 3 |   |
| 29 | 2064212036 | Tinjauan Seni Rupa | *Art Appreciation* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 30 | 8821002275 | Evaluasi Belajar dan Pembelajaran | *Evaluation of Learning and Learning* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 31 | 8821002294 | Ketrampilan Mengajar dan Pembelajaran Micro | *Microteaching* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 32 | 8821002295 | Multimedia Pembelajaran | *Learning Mulmedia* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 33 | 8821002110 | Manajemen Seni | *Art Management* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 34 | 8821002192 | Statistika | *Statistic* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 35 | 8821002217 | Kewirausahaan | *Entrepreneurship* | 2 |   | √ |   | 4 |   |
| 36 | 8821003026 | Desain Grafis\* | *Graphic Design* | 3 | 2 |   | √ | 4 |   |
| 37 | 8821003101 | Kriya Logam\* | *Metal Craft* | 3 | 2 |   | √ | 4 | Lulus MK. Gambar Ragam Hias  |
| 38 | 8821003091 | Kriya Kayu\* | *Wood Craft* | 3 | 2 |   | √ | 4 |   |
| 39 | 8821003169 | Seni Lukis\* | *Painting* | 3 | 2 |   | √ | 4 | Lulus MK Sketsa |
| 40 | 8821003096 | Kriya Keramik\* | *Ceramics Craft* | 3 | 2 |   | √ | 4 |   |
| 41 | 8821003106 | Kriya Tekstil\* | *Textile Craft* | 3 | 2 |   | √ | 4 | Lulus MK. Gambar Ragam Hias  |
| 42 | 8821002300 | Pendidikan Seni Inklusi | *Inclusive Arts Education* | 2 |   |   | √ | 5 |   |
| 43 | 8821003005 | Animasi | *Animation* | 3 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 44 | 8821003012 | Audio Visual | *Audio Visual* | 3 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 45 | 2064212030 | Tipografi | *Typography* | 3 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 46 | 8821002299 | Pengetahuan HKI | *IPR knowledge* | 2 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 47 | 8821004221 | Pendalaman Seni Murni (Lukis)\* | *Project Based on Painting Art* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Seni Lukis\* |
| 48 | 8821004121 | Pendalaman Desain Grafis\* | *Project Based on Graphic Design* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Desain Grafis\* |
| 49 | 8821004223 | Pendalaman Seni Kriya (Logam)\* | *Project Based on Metal Craft* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Seni Kriya (Logam)\* |
| 50 | 8821004301 | Pendalaman Seni Kriya (Tekstil)\* | *Project Based on Tekstile Craft* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Seni Kriya (Tekstil)\* |
| 51 | 8821004226 | Pendalaman Seni Kriya (Keramik)\* | *Project Based on Ceramic Craft* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Seni Kriya (Keramik)\* |
| 52 | 8821004224 | Pendalaman Seni Kriya (Kayu)\* | *Project Based on wood Craft* | 4 | 3 |   | √ | 5 | Lulus MK Seni Kriya (Kayu)\* |
| 53 | 8821003178 | Ilustrasi Buku dan Komik \*\* | *Illustration for Books and Comics\*\** | 3 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 54 | 8821003227 | Cinderamata \*\* | *Souvenirs \*\** | 3 | 2 |   | √ | 5 |   |
| 55 | 1000020101 | Kuliah Kerja Nyata (KKNT) | *Community Services* | 20 | 20 | √ |   | 6 | Telah menempun minimal 80 SKS |
| 56 | 1000002051 | PLP-Analisis Kurikulum | *PLP-Curriculum Analysis* | 2 |   | √ |   | 7 |   |
| 57 | 1000002049 | PLP-Manajemen Sekolah | *PLP-School Management* | 2 |   | √ |   | 7 |   |
| 58 | 1000003052 | PLP-Pengembangan Rencana Pembelajaran | *PLP-Learning Plan Development* | 3 |   | √ |   | 7 |   |
| 59 | 1000003053 | PLP-Pengembangan Bahan Ajar | *PLP-Development of Teaching Materials* | 3 |   | √ |   | 7 |   |
| 60 | 1000002054 | PLP-Pengembangan Media Pembelajaran | *PLP-LEarning Media Development* | 2 |   | √ |   | 7 |   |
| 61 | 1000002055 | PLP-Asesmen Pembelajaran | *PLP-Learning Assessment* | 2 |   | √ |   | 7 |   |
| 62 | 1000002050 | PLP-Pengembangan Program Sekolah | *PLP-School Program Development* | 2 |   | √ |   | 7 |   |
| 63 | 1000004056 | PLP-Praktek Mengajar | *PLP-Teaching Practice* | 4 | 4 | √ |   | 7 |   |
| 64 | 8821006214 | Skripsi | *Thesis* | 6 | 6 | √ |   | 8 | Lulus MK Metodologi Penelitian dan telah menempuh minimal 100 SKS |
|   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |
| **Jumlah SKS** | **185** |   |   |   |   |   |

**Keterangan:**

K : Jumlah SKS Perkuliahan (SKS Total)

Pr : Jumlah SKS Praktik

W : Mata Kuliah Wajib

P : Mata Kuliah Pilihan Peminatan Khusus (\*)

P : Mata Kuliah Pilihan (\*\*)

**Jumlah SKS keseluruhan:**

Jumlah SKS keseluruhan yang disediakan adalah 185 SKS dengan komposisi:

Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib : 124 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan Peminatan Khusus : 55 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan : 6 SKS

Jumlah SKS Wajib Tempuh:

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

Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib : 124 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan Peminatan Khusus : 23 SKS

Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan : 3 SKS

Catatan Tambahan:

1. Pada semester 5 mahasiswa berhak memilih tetap di dalam prodi dengan menempuh matakuliah yang disediakan di atas, atau keluar prodi.
2. Matakuliah bertanda satu bintang (\*) pada merupakan matakuliah pilihan peminatan khusus. Mahasiswa memilih 2 dari 6 matakuliah peminatan yang disediakan (pada semester 4) dan 1 dari 6 matakuliah peminatan yang disediakan (pada semester 5).
3. Matakuliah bertanda dua bintang (\*\*) merupakan matakuliah pilihan yang dapat ditempuh mahasiswa dari berbagai bidang peminatan. Mahasiswa cukup memilih satu diantara 2 matakuliah yang disediakan.

**DESKRIPSI MATAKULIAH**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI RUPA**

8821002289 Filsafat SENI (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menjalankan nilai, norma, dan etika akademik dalam berperilaku selama proses pembelajaran.
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.
3. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
4. Mahasiswa memahami tentang sifat alamiah seni.
5. Mahasiswa mampu menganalis perkembangan filsafat analitik dalam seni rupa.

Deskripsi Matakuliah:

Matakuliah ini mengkaji tentang teknik filsafat analitik, mengkaji tentang sifat alamiah seni, termasuk topik utama seperti teori seni, interpretasi, representasi, ekspresi dan emosi, pengalaman estetis, formalisme, neo-formalisme. Kuliah ini berkaitan erat dengan estetika, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi:

R. G. Collingwood. 2013. *The Principles of Art*. Case Press.

Noël Carroll. 1999. *Philosophy of Art;* A Contemporary Introduction. Rutledge.

Gordon Graham. 1997. *Philosophy of The Art;* An Introduction to Aesthetics. Routledge.

Stephen Davis. 2006. *The Philosophy of Art*. Blackwell.

Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni.* Bandung: ITB.

Sutrisno, Mudji, Christ Verhaak. 1993. *Estetka: Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.

8821002085 KONSEP PENDIDIKAN SENI (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Martadi, M.Sn.

 Ika Anggun Camellia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menjalankan nilai, norma, dan etika akademik dalam berperilaku selama proses pembelajaran.
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.
3. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
4. Mahasiswa mampu mendeskripsikan hakekat dan peranan seni yang mendasari pengembangan program pembelajaran seni budaya di sekolah.
5. Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep pendidikan seni sebagai dasar perancangan dan pelaksanaan pembelajaran seni budaya di sekolah.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pengkajian hakekat dan peranan seni yang mendasari pengembangan program pembelajaran seni rupa serta implementasinya, sebagai dasar perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di dalam lembaga pendidikan umum atau kejuruan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Strategi perkuliahan dicapai melalui pengkajian teori-tori tentang konsep pendidikan seni dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah.

Referensi:

Steve Herne, Sue Cox and Robert Watts (Ed.). 2009. *Readings in Primary Art education.* Intellect.

AJ. Soeharjo. 2011. *Pendidikan Seni.* Universitas Negeri Malang.

Arthur D. Efland. 1989. *A History of Art Education: Intellectual and Social Curents in Teaching Visual Art.* Teacher college.

Mary Stam Kieweicz. 2001. *Root of Art Education Practice.* Davis.

Ttjetjep Rohendi Rohidi, dkk. 2011. *BICARA SIFU: Art works from the Public* Art Institutions of Higher Education. Petronas

8821002155 SEJARAH SENI RUPA BARAT (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli Dajtiprambudi, M.Sn.

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

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menjalankan nilai, norma, dan etika akademik dalam pembelajaran
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan baik secara mandiri maupun berkelompok
3. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif selama proses pembelajaran
5. Mahasiswa menghargai keanekaragaman sejarah seni dan budaya dan pendapat orang lain
6. Mahasiswa menjelaskan peta gagasan karya dan seniman dalam perkembangan sejarah seni rupa Barat sejak era Renaissance sampai akhir abad 19.
7. Mahasiswa mampu menganalisis hasil karya seni rupa Barat.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah pengkajian tentang peta gagasan karya dan seniman dalam perkembangan sejarah seni rupa Barat sejak era Renaissance sampai akhir abad 19, dan memberikan kemampuan untuk menyebutkan perbedaan atau persamaan berbagai gaya seni rupa. Memahami sejarah seni rupa Eropa mulai dari masa Yunani dan Romawi, Hellinisme, Kristen awal, Byzantium, Abad Pertengahan Renaissance, Barok-Rococo, Klasikisme, dan masa Modern awal, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi:

Laurie Adams. 2010. *A History of Western Art*. McGraw-Hill.

Fred. S. Kleiner. 2013. *Gardner’s Art Through The Ages: The Western Perspective,* Volume I, II. Cengage Learning.

Bruce Cole. 1991. *Art of The Western World: From Ancient Greece to Postmodernism.* Simon & Schuster.

William Fleming. 1994. *Art & Ideas.* Wadsworth.

Shearer West (ed.). 1996. *The Bulfinch Guide to Art History*. Bulfinch.

8821003152 Rupa Dasar 2 DIMENSI (3 sks)

Dosen Pengampu: Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menjalankan nilai, norma, dan etika akademik dalam berperilaku selama proses pembelajaran.
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.
3. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
4. Mahasiswa menghargai hasil karya orang lain
5. Mahasiswa mendeskripsikan unsur-unsur dan prinsip rupa dasar 2 dimensi
6. Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip dasar visual 2 dimensi dalam perancangan rupa dasar 2 dimensi dengan berbagai variasi medium, teknik, sifat, dan struktur geometrik maupun non geometrik.

Deskripsi:

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

Referensi:

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

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

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

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

Sidik, Fajar. 1976. *Desain Elementer.* Yogyakarta: STSRI ASRI.

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

8821003051 GAMBAR BENTUK (3 sks)

Dosen Pengampu: Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

 Drs. Imam Zaini, M.Pd.

 Winarno, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik selama proses pembelajaran
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
3. Mahasiswa menghargai pendapat atau karya orang lain dan dapat bekerjasama dengan orang lain
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif selama proses pembelajaran
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah-langkah dan prinsip menggambar bentuk dengan benar
7. Mahasiswa mampu menggambar dengan mengutamakan ketepatan bentuk secara realistis.
8. Mahasiswa mampu menggambar objek dengan menerapkan berbagai macam media dan teknik.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah keterampilan menggambar alam benda dengan menerapkan unsur ketepatan bentuk secara realistis mengacu pada karakteristik, sifat, jenis, perspektif, gelap terang objek. Mengasah berbagai macam teknik dalam pembuatan gambar, mengeksplorasi unsur-unsur formal, seperti garis, ruang, skala, shading, pencahayaan, dan berbagai teknik arsir, mencakup medium pensil, charcoal, dan pena dengan strategi praktek secara intensif.

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.*

8821003060 GAMBAR PROYEKSI PERSPEKTIF (3 sks)

Dosen Pengampu: Drs. Imam Zaini, M.Pd.

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik selama proses pembelajaran
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
3. Mahasiswa menghargai pendapat atau karya orang lain dan dapat bekerjasama dengan orang lain
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif selama proses pembelajaran
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu mendeskripsikan tujuan dan fungsi menggambar proyeksi perspektif
7. Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakteristik berbagai macam gambar proyeksi perspektif
8. Mahasiswa menguasai metode dan teknik menggambar proyeksi perpsektif
9. Mahasiswa mampu menggambar proyeksi orthogonal dan proyeksi memusat (perspektif) untuk keperluan desain dan pembelajaran di sekolah.

Deskripsi:

Mata kuliah ini berisi tentang pengkajian dan penerapan prinsip-prinsip gambar proyeksi paralel dengan pelatihan menggambar proyeksi untuk berbagai keperluan pembuatan desain dan pembelajaran seni di sekolah. Meliputi pembahasan prinsip-prinsip gambar perspektif dan pelatihan menggambar benda berdasarkan hukum perspektif serta penerapannya dalam perspektif sketsa. Pemahaman materi perkuliahan dicapai melalui pengkajian teori-teori proyeksi perspektif dan praktek menggambar proyeksi perspektif dengan menerapkan prinsip yang tepat.

Referensi:

Angela Gair. 1990. *Perspective fo Artists*. New York: Crescent Book.

Zaini, Imam. 1990. *Menggambar Proyeksi.* Surabaya: Unipress IKIP Surabaya.

Hery Sonawan. 2007. *Menggambar Teknik*. Bandung: Alfabeta.

Giesecke, Frederick E. 1988. *Technical Drawing*. New York

8821003062 GAMBAR RAGAM HIAS (2 sks)

Dosen Pengampu: Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam proses pembelajaran
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman seni dan budaya sebagai dasar perancangan ragam hias
3. Mahasiswa dapat bekerjasama dan menghargai pendapat atau karya orang lain
4. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun secara berkelompok
5. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif dalam proses pembelajaran
6. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
7. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan tentang ornamen nusantara dan mencanegara
8. Mahasiswa memiliki keterampilan teknik menggambar ragam hias dengan deformasi, stilasi dalam menggambar ornamen geometris dan non-geometris berbasis pada objek sekitar.

Deskripsi:

Mata kuliah pengkajian fungsi, jenis, gaya dan ruang lingkup desain ragam hias, serta pelatihan membuat ragam hias corak tradisional, modern, dan pengembangannya untuk berbagai macam karya seni rupa/kerajinan, dengan strategi pengkajian berbagai macam corak ragam hias nusantara dan praktek menggambar ragam hias.

Referensi:

David Batterham. 2012. *The World of Ornament,* Vol 1 & 2. Taschen.

Franz Sales, Meyer. 1957. *Handbook of Ornament*. Dover.

Eva Wilson. Ornament. 1994. 8000 *Years: An Illustrated Handbook pf Motifs.* Harry N. Abrams.

A.N.J. Vander Hood. 1949. *Ragam-ragam Perhiasan Indonesia.* Batavia: Koniklijk Bataviansche Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen.

Abdul Kadi. 1976. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: STSRI ASRI.

Soegeng Toekio. 1984. *Mengenal Ragam Hias Indonesia.* Surakarta

8821002207 TEORI BELAJAR (2 sks)

Dosen Pengampu: Drs. Martadi, M.Sn.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam proses pembelajaran
2. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun secara berkelompok
3. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif dalam proses pembelajaran
4. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
5. Mahasiswa mampu berpikir kritis dan analitis tentang konsep-konsep dan teori belajar dari berbagai perspektif dan pendekatan
6. Mahasiswa dapat menerapkan konsep-konsep dan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi pengkajian konsep-konsep dan teori belajar dari berbagai perspektif dan pendekatan, serta penerapannya sebagai kerangka kerja untk menunjang keberhasilan belajar, pemecahan masalah belajar dan motivasi belajar, meliputi teori belajar Behaviorisme, Teori Kognitif Sosial, Teori Pengolahan Informasi, Konstruktivisme, dan Proses-proses Pembelajaran Kognitif. Pemahaman materi dicapai melalui strategi diskusi dan penelusuran pustaka tentang teori-teori belajar.

Referensi:

Schunk, Dale H, (terj), 2012, *Learning Theories an Education Perspective,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Silberman L, Melvin, (terj), 2011, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Bandung: Nusamedia

Rooijakers, Ad, 1993, *Mengajar Dengan Sukses*, Jakarta: Grasindo

8821002296 SEJARAH SENI RUPA ASIA dan INDONESIA (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

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

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, serta pendapat atau temuan orang lain
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
5. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan perkembangan seni rupa di beberapa Negara Asia yang utama (Cina, Jepang, India, dan Timur Tengah) dan Indonesia
6. Mahasiswa mampu menganalisis hasil karya seni rupa Asia dan Indonesia.

Deskripsi:

Mata kuliah ini memberikan wawasan mengenai perkembangan seni rupa di beberapa Negara Asia yang utama seperti Cina, Jepang, India. Pemilihan Negara dapat diperluas sesuai dengan perkembangan seni rupa kontemporer Mesir, Timur Tengah, Korea, dan Asia Tenggara. Wawasan pengetahuan perkembangan seni rupa difokuskan pada periode kolonial, meskipun demikian pada bagian pengantar dijelaskan secara global mengenai masa awal perkembangan seni rupa tradisi di kawasan tersebut untuk menjembatani perkembangan setelah masuk kolonialisme di kawasan Asia. Selanjutnya dijelaskan perkembangan karya seni rupa dari periode awal modernisme di kawasan tersebut hingga periode kontemporer. Penjelasan secara global dengan memilih titik-titik penting dalam kronologis seni rupa di wilayah Asia. Mata kuliah ini juga memaparkan, mengkaji, dan meneliti genealogi dan kronologi seni rupa Indonesia; mencermati pertumbuhannya; dan menganalisis perkembangan seni rupa modern Indonesia, terutama dimulai semenjak Periode 1930-an melalui Persagi (Persatuan Ahli-ahli Gambar Indonesia) sampai masa-masa yang disebut sebagai era seni rupa kontemnporer pada dekade 1990-an. Kuliah ini ditujukan untuk membangun pengertian di kalangan mahasiswa akan pentingnya menajamkan pemahaman akan sejarah seni Indonesia; mengenali biografi seniman-seniman dan karyanya; mengetahui metode sejarah seni; dan memahami sebuah gaya, teknik dan medium berkembang pada suatu masa tertentu; dan menganalisis kaitan seni dengan sejarah politik, sosial, ekonomi.

Referensi:

Koes Art Books. Modern Indonesian Art: From Raden Saleh to The Present Day. 2006.

Aminudin TH Siregar & Enin Supriyanto (ed.), Seni Rupa Modern Indonesia: Esai-esai Pilihan. Nalar. 2006

Jim Supangkat. Indonesian Modern Art and Beyond. Jakarta: Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI). 2000.

Helena Spanjaard. Exploring Modern Indonesian Art: The Collection of DR. OeiHong Djien. Singapore: SNP-International. 2004.

Helena Spanjaard. Indonesian Modern Art. Amsterdam: Gate Foundation. 1993.

Sanento Yuliman. Seni Lukis Indonesia Baru-Sebuah Pengantar. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta. 1976.

Jim Supangkat, dkk. Modernitas Indonesia dalam Representasi Seni Rupa. Jakarta: Galeri Nasional Bagian Proyek Wisma Seni Nasional Jakarta,1999

Astri Wright. Soul, Spirit and Mountain: Preoccupations of Contemporary Indonesian Painters. Oxford University Press. 1994.

Caroline Turner. Art and Social Change: Contemporary Art in Asia and the Pacific. Pandanus, Canberra. 2005.

Caroline Turner. Tradition and Change. Queensland Press. 1994.

Vishakha N Desai. Asian Art History in the Twenty-First Century. Yale University Press. 2008..

Rebecca M. Brown, Deborah S. Hutton. Asian Art (Blackwell Anthologies in Art History, No. 2). Blackwell Publishing. 2006.

M. Tregear. Chinese Art. Thames and Hudson. 1997.

J. S. Baker. Japanese Art. Thames and Hudson. 1995

8821003153 RUPA DASAR 3 DIMENSI (3 sks)

Dosen Pengampu: Drs. Imam Zaini, M.Pd.

 Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam proses pembelajaran
2. Mahasiswa menghargai temuan atau hasil karya orang lain
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan rupa dasar 2 dimensi dengan rupa dasar 3 dimensi serta prinsip dasar pengorganisasian unsur visualnya
7. Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip dasar visual 3 dimensi dengan berbagai variasi medium dan teknik.

Deskripsi:

Mata kuliah ini berisi tentang dasar-dasar penerapan teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa tiga dimensional. Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 3 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 3 dimensi yang geometrik atau non geometrik dengan strategi latihan dan praktek.

Referensi:

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

Maser, Manfred. 1980. *Basic Principle of Design.* WMC: Brown Company Publishers.

Malcoln, Dorothea C. 1972. *Design Elements and Principles*. Massachusetts: Davis Publications Inc.

Rawson, Philip. 1988. *D e s i g n*. New York: Prentice-Hall Inc.

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

8821003190 SKETSA (3 sks)

Dosen Pengampu: Winarno, S.Sn., M.Sn.

 Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menjalankan nilai, norma, dan etika akademik selama proses pembelajaran
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan temuan orang lain
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan pengertian dan prinsip dasar gambar sketsa
7. Mahasiswa menguasai teknik sket tarikan garis spontan untuk menciptakan gambar berdasarkan pengamatan langsung atau imajinasi dari obyek sekitar.
8. Mahasiswa dapat membuat gambar bagan sesuai prinsip dan prosedur yang tepat.

Deskripsi Matakuliah:

Mata Kuliah ini menekankan pada penguasaan keterampilan dalam menerapkan teknik sket (linier) garis spontan dengan objek dan lingkungan nyata. Kegiatan perkuliahan dilakukan dengan latihan sehari-hari dan petunjuk kreatif untuk meningkatkan keterampilan dalam berbagai pendekatan. Pengenalan mencakup teknik untuk menciptakan gambar menggunakan kapur, spidol, arang, atau alat gambar papan lainnya. Topik pokok perkuliahan antara lain tips untuk mencapai keseimbangan, akurasi, spontanitas dan kecepatan, strategi untuk bekerja di lapangan, termasuk menggambar di papan tulis dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran.

Referensi:

Judy Martin. 1992. *Sketching School.* Readers Digest.

Marc Taro Holmes. 2014. *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location*. North Lights.

Jeff Mellem. 2009. *Sketching People*. North Ligts.

Frank J. 2009. *Lohan Wildlife Sketching: Pen, Pencil, Crayon, a nd Charcoal*. Dover.

Daley, Terence. 1983. *Illustration and Design: Techniques and Materials.* New Jersey: Chartwell Books Inc.

Doerjanto, Dody. 1992. *Paket Belajar Menggambar Ilustrasi*. Surabaya: PSRK-FPBS IKIP Surabaya.

Lamb, Lynton. 1962. *Drawing for Illustration.* London: University Press.

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

8821002297 BUDAYA RUPA NUSANTARA (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

 Asy Syam Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, serta pendapat atau temuan orang lain
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pemikiran dan karya seni kepada masyarakat
7. Mahasiswa memiliki kemampuan kritis dan interdisipliner dalam mengkaji budaya rupa nusantara yang berkembang pada beragam produk budaya rupa di seluruh nusantara.

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. 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

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

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

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

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

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

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

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

8821005290 SENI RUPA 2 DIMENSI (3 sks)

Dosen Pengampu: Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

 Winarno, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami konsep, bahan, alat, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa 3 dimensi.
7. Mahasiswa mampu membuat karya seni ruoa 2 dimensi dengan meragam bahan dan teknik.

Deskripsi:

Matakuliah ini mengembangkan kapasitas mahasiswa untuk mewujudkan karya seni rupa 2 dimensi dengan berbagai media dan teknik pilihannya. Mahasiswa akan terlibat dengan studio untuk proses penciptaan, sebagai tempat praktik, bereksperimen, mengeksplorasi, dan bermain dengan berbagai bahan dan proses pembuatan seni. Mahasiswa akan didorong untuk membuat karya 2 dimensi yang menggabungkan aspek formal dan mode abstraksi. Penekanan kuliah ini adalah berkarya dengan ragam bahan, proses, dan teknik berkarya seni 2 dimensi, yang dapat menjadi bekal untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran maupun sebagai bekal pengembangan pribadi, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

Bob Nickas. 2009. *Painting Abstraction:* New Elements In Abstract Painting. Phaidon Press.

Dean Nimmer. 2008. *Art From Intuition:* Overcoming your Fears and Obstacles to Making Art. Watson Guptill.

Kees Van Aalst. 2011. *Realistic Abstracts:* Painting Abstracts Based on What You See. Search Press.

8821005291 SENI RUPA 3 DIMENSI (3 sks)

Dosen Pengampu: Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

 Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Nur Wakhid H., S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami konsep, bahan, alat, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa 3 dimensi.
7. Mahasiswa mampu membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan meragam bahan dan teknik.

Deskripsi:

Matakuliah ini mengembangkan kapasitas mahasiswa untuk mewujudkan karya seni rupa 3 dimensi dengan berbagai media dan teknik pilihannya. Mahasiswa akan terlibat dengan studio untuk proses penciptaan, sebagai tempat praktik, bereksperimen, mengeksplorasi, dan bermain dengan berbagai bahan dan proses pembuatan seni. Mahasiswa akan didorong untuk membuat karya 2 dimensi yang menggabungkan aspek formal dan mode abstraksi. Penekanan kuliah ini adalah berkarya dengan ragam bahan, proses, dan teknik berkarya seni 3 dimensi, yang dapat menjadi bekal untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran maupun sebagai bekal pengembangan pribadi, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

Bob Nickas. 2009. *Painting Abstraction:* New Elements In Abstract Painting. Phaidon Press.

Dean Nimmer. 2008. *Art From Intuition:* Overcoming your Fears and Obstacles to Making Art. Watson Guptill.

Kees Van Aalst. 2011. *Realistic Abstracts:* Painting Abstracts Based on What You See. Search Press

8821003057 GAMBAR MODEL (3 sks)

Dosen Pengampu: Winarno, S.Sn., M.Sn.

 Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami prinsip-prinsip gambar model.
7. Mahasiswa mampu menggambar model/figur manusia dalam berbagai tingkatan usia, posisi, dan gerak.

Deskripsi

Mata kuliah ini berisi tentang prinsip dan keterampilan menggambar model manusia melalui pengamatan langsung pada model dalam berbagai tingkatan usia, posisi dan gerak, dengan pertimbangan ketepatan anatomi, kesesuaian proporsi, ketepatan memvisualisasikan posisi gerak, kesesuaian penggunaan medium dan kesesuaian penerapan teknik menggambar.

Referensi

Sarah Simblet. 2001. Anatomy for the Artist. DK Pub.

Anthony Rider. 1999. The Artist’s Complete Guide to Figure Drawing: A Contemporary Perspective On the Classical Tradition. Watson-Guptil.

Michael Hampton. 2009. Figure Drawing: Design and Invention.

James Lancel McElhinney. 2010. Classical Life Drawing Studio: Lesson and Teachings in the Art of Figure Drawing. Sterling.

William Maughan. 2004. The Artist’s Complete Guide to Drawing the Head. Watson-Guptil.

8821002204 KURIKULUM SEKOLAH (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Martadi, M.Sn.

 Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu menganalisis hakekat kurikulum, komponen kurikulum, Standar Kompetensi/Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar,
7. Mahasiswa dapat memahami pengembangan kurikulum secara aplikatif dalam pembelajaran, terutama tentang tujuan, isi, bahan, metode, dan teknik pengukuran keberhasilan pembelajaran Seni Rupa.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang hakekat kurikulum, komponen kurikulum, Kompetensi Standar/Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, serta pengembangan kurikulum secara aplikatif dalam pembelajaran, terutama tentang tujuan, isi, bahan, metode, dan teknik pengukuran keberhasilan pembelajaran, dengan diskusi dan penelusuran pustak.

Referensi:

Hamalik, Oemar, 2012, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara

Nasution, 2010, *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara

Mulyasa, E, 2006, *Kurikulum Yang Disempurnakan: Pengembangan Capaian Pembelajaran dan Kompetensi Dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Muslich, 2007, *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, Jakarta: Bumi Aksara

Susanto, 2007, *Pengembangan KTSP: Dengan Perspektif Manajemen Visi*, Matapena

8821002293 PERENCANAAN PEMBELAJARAN (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Martadi, M.Sn.

 Fera Ratyaningrum. S.Pd., M.Pd.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami tujuan perencanaan pembelajaran inovatif
7. Mahasiswa memahami prinsip-prinsip membuat perencanaan pembelajaran inovatif
8. Mahasiswa dapat membuat perencanaan pembelajaran inovatif bidang seni rupa sesuai dengan kurikulum sekolah.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam merencanakan pembelajaran inovatif dalam bidang seni rupa yang efektif dan secara sistematis sesuai kurikulum, dengan memperhatikan aspek tujuan, materi, metode dan model kegiatan belajar mengajar, media, serta evaluasi, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

Abd. Gafur. 1982. Desain Instruksional Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar. Solo: Tiga Serangkai.

HM. Djumberan Syah Indar. 1990. Perencanaan Pengajaran Strategi dan Implementasinya. Surabaya: Karya Abdi Tama.

NA. Ametembun. 1987. Perencanaan Pengajaran Suatu Pendekatan Kompetensi Profesional Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Pertama.

Soekarto. 1988. Desain Instruksional Sebuah Pendekatan Praktis Untuk Pendidikan Teknologi dan Keguruan. Jakarta: Dikti P2 LPTK.

Gulo, W, 2005. Strategi belajar mengajar, Jakarta: Grasindo

Sri Anitah W, Dkk, 2008. Strategi pembelajaran SD, Jakarta: UT

Muslimin, Ibrahim, 2000. Pembelajaran Kooperatif. Unesa: Upress

Mustaji,2005. Pembeljaran berbasis Konstruktivistik, PT Freeport indonesia

Nurhadi, dkk. 2003. Pembelajarn Kontekstual, Malang: Universitas Negeri Malang

Muhammad Azhar, Lulu, Dr. 1991. Proses Belajar Mengajar Pola Cara Belajar Siswa Aktif. Surabaya: Usaha Nasional

Mulyasa. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Rosdakarya

Dikti, 2008. Pembelajaran Inovatif, jakarta

Trianto, 2007. Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik

8821003116 METODELOGI PENELITIAN (3 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai metode penelitian seni kualitatif maupun kuantitatif
7. Mahasiswa mampu memecahkan persoalan penelitian
8. Mahasiswa mampu merancang proposal penelitian

Deskripsi:

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai pemahaman dan metode penelitian mencangkup penentuan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pendekatan teori, teknik pengumpulan data, proses analisis dan proses menarik kesimpulan penelitian. Memberikan pemahaman mengenai proses pemilihan teori yang sesuai dalam memecahkan persoalan penelitian, serta memberikan penjelasan mengenai proses analisis kualitatif dan kuantitatif. Memberikan wawasan mengenai teknik penulisan laporan penelitian, dengan strategi kajian teori-teori penelitian dan praktek pembuatan proposal penelitian.

Referensi:

Laurie Schneider Adams. The Methodologies of Art: An Introduction, 2nd edition. Westview Press. 2009.

Tjetjep Rohendi Rohidi. Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Pustaka Utama. 2011.

J. Gary Knowles. Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues. SAGE Publications. 2007.

Sarah Pink. Doing Visual Etnography. SAGE Publication. 2013.

2064212036 TINJAUAN SENI RUPA (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

 Asy Syam Elya Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
6. Mahasiswa dapat menganalisis dan menunjukkan sikap apresiatif terhadap kasus-kasus dalam sejarah seni rupa.
7. Mahasiswa mampu mengkaji karya-karya seni rupa.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang kajian apresiatif terhadap karya-karya seni rupa dan pembahasan kasus-kasus dalam sejarah seni rupa. Wilayah kajian mulai dari masa post-impresionism hingga perang dunia II, meliputi aspek-aspek filosofis, historis, fisikoplastis, estetis, simbolis, ekspresi, orisinalitas, produksi, kreasi, dan teknik, dengan diskusi, kajian teori, dan kunjungan studi di lapangan.

Referensi:

E.H. Gombrich. 1995. *The Story of Art*. Phaidon Press.

\_\_\_\_\_\_\_. 2014. *The 21st-Century Art Book.* Phaidon Press.

Edward Lucil-Smith. 1996. *Visual Art in the 20th Century.* Laurence King.

Diana Newall. 2008. *Appreciating Art: An Expert Companion to Help You Understand*, Interpret and Enjoy. Herbert Press.

Sudarmadji, dkk. 1983. *Apresiasi Seni Rupa.* Pembangunan Jaya.

Soedarso SP. 1973. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi.* Saku Dayarsana

8821002275 EVALUASI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (2 sks)

Dosen Pengampu: Drs. Imam Zaini, M.Pd.

 Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
6. Mahasiswa memahami hakekat penilaian pengajaran seni rupa meliputi prinsip, jenis alat, prosedur badan teknik pengolahan hasil penilaian untuk mendiagnosis kesulitan belajar siswa
7. Mahasiswa mampu menyusun instrumen penilaian pendidikan seni rupa

Deskripsi:

Mata kuliah ini memberikan pemahaman pengetahuan tentang hakekat penilaian pengajaran seni rupa meliputi prinsip, jenis alat, prosedur pengembangan dan teknik pengolahan hasil penilaian untuk mendiagnosis kesulitan belajar siswa, dan latihan menyusun instrumen penilaian pendidikan seni rupa, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

D. Mulyadi. 1998. *Kritik Seni*. Surakarta; Universitas Sebelas Maret.

Raka Joni T. 1985. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Jakarta; Depdikbud Dikti.LP2 LPTK.

Sem C. Bangun. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung; ITB.

Soeharjo AJ. 1986. *Petunjuk Pengajaran Seni Rupa*. Malang; IKIP Malang.

Sudarmadji. 1979. *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta; Dinas Musium dan Sejarah Pemerintah DKI. Jakarta.

Suwadji. 1985. *Evaluasi Hasil Belajar Ketrampilan*. Jakarta; Depdikbud Dikti P2 LPTK

8821002295 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN (2 sks)

Dosen Pengampu: Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

 Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami tujuan media pembelajaran
7. Mahasiswa dapat menganlisis prinsip-prinsip media pembelajaran
8. Mahasiswa dapat merancang berbagai media pembelajaran seni rupa baik berupa media dua maupun tiga dimensional, secara manual maupun digital dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Deskripsi:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman prinsip-prinsip media pembelajaran, serta pelatihan membuat berbagai media pembelajaran seni rupa baik berupa media dua maupun tiga dimensional, berbasis manual dan digital terutama melalui penggunaan teknologi komputer, dengan strategi pengkajian teori dan praktek membuat media pembelajarn seni rupa. Multimedia pembelajaran merupakan gabungan yang menggabungkan text, grafis, gambar, foto, video, audio, dan animasi. Secara terintrograsi, multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu linier dan interaktif. Format pembelajaran mata kuliah ini dilakukan secara tutorial, drill, simulasi, dan percobaan.

Referensi:

Daryanto. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Penerbit Gava Media, Jogjakata, 2010.

Hackbarth, Steven. The educational technology handbook. New Jersy: Educational Technology Publishing, 2006

Robert Heinich at.al. Instructional Media and Technologies for Learning, seventh edition. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio, 2002.

Fred T Hofstetter, Multimedia literacy 3rd ed. The McGraw-Hill Companies, Inc., 2001.

Y Mardika. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Makalah tidak diterbitkan, 2010.

Moeljadi Pranata. Teori Multimedia Instruksional. Universitas Negeri Malang dan Banyu Media Publishing: Malang, 2010

8821002110 MANAJEMEN SENI (2 sks)

Dosen Pengampu: Dr. Djuli djatiprambudi, M.Sn.

 Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

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

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar manajemen seni.
7. Mahasiswa dapat mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan kolega, sejawat, stakeholder baik di dalam maupun di luar lembaganya
8. Mahasiswa menganalisis pengelolaan model-model jejaring dan pengelolaan kegiatan yang berkaitan dengan mekanisme kerja berbagai elemen infrastruktur dalam medan seni rupa.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman terhadap model-model jejaring dan pengelolaan kegiatan yang bertalian dengan mekanisme kerja berbagai elemen infrastruktur dalam medan seni rupa. Membahas berbagai karakter spesifik medan seni rupa di Indonesia dan perbandingan dengan infrastruktur medan seni rupa internasional. Pembahasan melalui asas fungsionalisme (rantai produksi–distribusi–konsumsi seni rupa), meliputi perkembangan paling mutakhir kerja artistik seniman, tipologi ruang-ruang seni (museum, galeri, balai lelang), kegiatan-kegiatan seni rupa (tipologi pameran, biennale, triennale, program residensi seniman), kekuratoran, kritik seni dan media massa, penyalur seni (art dealer) dan kolektor, serta penjelasan tentang HaKI dalam seni rupa.

Referensi:

Heather Darcy Bhandari, Jonathan Melber. 2014. Art/Work: Everything You Need to Know (and Do) as You Pursue Your Art Career. Simon & Schuster.

Anabelle Ruston. 2005. Artist’s Guide to Selling Work. A & C Black Publishers.

Meg Brindle. 2011. The Arts Management Handbook: New Directions for Students and Practitioners. Routledge.

William James Byrnes. 2008. Management and The Arts. Focal Press

8821002192 STATISTIK (2 sks)

Dosen Pengampu : Dr. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

 Asy Syam Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.

1. Capaian Pembelajaran
2. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
3. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
4. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
5. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
6. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
7. Mahasiswa menguasai prinsip-prinsip dasar statistik untuk penelitian.
8. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip startistik pada penelitian yang dilakukan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini menekankan analisis dan interpretasi data untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang interpretasi data terkait dengan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Pembahasan mata kuliah ini terdiri dari teori dan metode mengenai cara mengumpulkan, mengukur, mengklasifikasi, menghitung, menjelaskan, mensintesis, menganalisis, dan menafsirkan data yang diperoleh secara sistematis. Di dalamnya terdiri dari sekumpulan prosedur tentang tata cara mengumpulkan data, meringkas data, mengolah data, menyajikan data, menarik kesimpulan dan interpretasi data berdasarkan kumpulan data.

Referensi

R. Mark Sirkin. Statistic for Social Sciences. SAGE Publication. New York, USA, 2005

Alan Agresti, Barbara Finlay. Statistical Methods for Social Sciences. Prentice Hall. New Jersey USA, 2008

Gravetter F.J. dan Larry. Pengantar Statistika Sosial. Penerbit Salemba Empat Jakarta, 2014

Supranto J. The Power of Statistic untuk Pemecahan Masalah. Penerbit Salemba Empat, Jakarta, 2009

Hasan, M. Iqbal. Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif). Penerbit Bumi Aksara, Jakarta, 1999.

8821002217 KEWIRAUSAHAAN (2 sks)

Dosen Pengampu : Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

   Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memiliki keterampilan untuk mengembangkan usaha/bisnis kreatif
7. Mahasiswa mampu membuat dan menjalankan rencana bisnis secara mandiri.

Deskripsi:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman bisnis kreatif baru, bagaimana membuat dan menjalankan bisnis secara mandiri. Panduan keterampilan untuk mengembangkan usaha yang menarik bagi seniman. Kuliah ini dirancang untuk membantu seniman memperoleh pengetahuan dan keterampilan penting untuk mengembangkan visi dan strategi untuk masa depan dan membuat visi itu menjadi bisnis yang sukses. Topik tertentu 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 perdagangan melalui internet, inovasi dan tren masa depan, dengan strategi teori dan praktek pembuatan rencana usaha.

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, Kewirausaaan, UNESA: Suarabaya

8821003026 DESAIN GRAFIS\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd.

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami dan menguasai perancangan karya desain grafis berupa logo, identitas usaha, sampul Buku/Majalah/Kaset/CD, Kalender Promosi dan sejenisnya.
7. Mahasiswa mampu merancang karya desain grafis untuk periklanan.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dalam penguasaan prinsip-prinsip penyusunan komponen-komponen desain berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan perwajahan grafis dan penyampaian informasi masa. Perancangan karya desain grafis berupa logo, identitas usaha, sampul Buku/Majalah/Kaset/CD, Kalender Promosi dan sejenisnya, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi:

Cotton, Bob. 1990. *The New Guide to Graphic Design*. Phaidon Press Limited Quarto Publishing.

Murphy & Rowe. 1993. *How to Design Trade Mark and Logos*. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc.

Rhenald Kasali. 1992. *Managemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Russel, J. Thomas. 1988. *Klweppner’s Advertising Procedure*. Englewood Cliffs Prentice Hall.

Tom Goss. 1990. *Print Best Logo & Symbols*. New York: RC Publication Inc.

8821003101 KRIYA LOGAM\* (3 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Gambar Ragam Hias

Dosen Pengampu: Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami bahan, alat dan berbagai macam teknik pembuatan karya kriya logam
7. Mahasiswa menguasai langkah-langkah pembuatan karya kriya logam dan proses finishing
8. Mahasiswa mampu membuat karya logam dua dimensional dengan teknik etsa dan teknik tekan.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan bahan, alat dan berbagai macam teknik pembuatan karya kriya logam, hingga proses finishing, serta penerapannya, dalam rangka penguasaan ketrampilan untuk mewujudkan karya logam dua dimensional dengan teknik etsa dan teknik tekan. Strategi pembelajaran yang dilakukan melalui pemahan teori/materi, praktek mendesain, dan praktek membuat karya kriya logam dua dimensi.

Referensi:

Hughes, Richard and Rowe, Michael. 1994. *The Colouring Brozing & Patination of Metals.* London; Thames and Hudson.

Sukani. 1984. *Pengetahuan Bahan dan Alat Logam*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Untracht, Oppi. 1968. *Metal Techniques for Craftmen*. New York, USA: Doubleday & Co. Inc.Garden City.

8821003091 KRIYA KAYU\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.

 Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami bahan dan alat pembuatan kriya kayu
7. Mahasiswa mampu merancang desain kriya kayu
8. Mahasiswa dapat membuat karya kriya kayu dengan menekankan pada inovasi dan kreativitas
9. Mahasiswa dapat melakukan finishing kriya kayu dengan berbagai alternatif teknik dan bahan.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman dan penguasaan ketrampilan membuat kerajinan kayu, meliputi pemahaman tentang bahan dan alat, pembuatan rencana, dan pembuatan karya kriya, serta menerapkan berbagai macam teknik finishing. Strategi pelaksanaan meliputi pendalaman materi dan praktek membuat karya kriya kayu.

Referensi:

Agus Sunaryo. 1997. *Reka Oles Kayu.* Semarang: Kanisius.

Dodong Budianto A. 1996. *Mesin Tangan Industri Kayu*. Semarang: Kanisius.

Dumanouw. 2001. *Mengenal Kayu.* Semarang: Kanisius.

Suwadji Bastomi. 1986. *Seni Kriya Ekspresi dan Perkembangannya.* Semarang: IKIP Semarang

8821003169 SENI LUKIS\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Winarno, S.Sn., M.Sn.

 Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai dan dapat menerapkan prosedur, alat, bahan dalam seni lukis.
7. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik dasar melukis.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentan pembahasan hakekat dan prinsip-prinsip seni lukis serta pelatihan menciptakan seni lukis dengan menitik beratkan pada nilai kreativitas, dengan strategi latihan dan praktek membuat karya seni lukis.

Referensi:

Friend, David. 1986. *The Creative Way to Paint*. New York: Watson Guptill Publications.

Smith, Edward Lucie. 1989. *Art Now*. New Jersey: The Wellfleet Press

8821003096 KRIYA KERAMIK\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

 Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat menjelaskan bahan dan alat pembuatan keramik bakaran rendah (gerabah)
7. Mahasiswa menguasai teknik pembuatan keramik bakaran rendah (gerabah), meliputi teknik pinch (tekan), Coil (pilin), dan slab
8. Mahasiswa mampu mengolah bahan keramik untuk bakaran rendah (gerabah)
9. Mahasiswa mampu membuat keramik bakaran rendah dengan teknik dan prosedur yang benar.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman bahan, alat dan teknik pembuatan keramik bakaran suhu rendah (gerabah) dengan suhu 750°C -850°C, serta latihan bereksplorasi dalam pengolahan bahan, pembentukan dengan teknik pinch (tekan), Coil (pilin), dan slab, dan dekorasi keramik. Strategi yang digunakan adalah praktek mengolah bahan, membentuk, membuat dekorasi keramik, dan melakukan pembakaran keramik dengan suhu rendah.

Referensi:

Clark, Kenneth. 1996. *The Potters Manual*. London.

Hoge, Elisabeth and Horn, Jane. 1998.

Glenn, Nelson. 1960. *C e r m i c s.* USA.

RA. Razak. *Industri Keramik*. Jakarta: Balai Pustaka

8821003106 KRIYA TEKSTIL\* (3 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Gambar Ragam Hias

Dosen Pengampu: Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan dan alat kriya tekstil
7. Mahasiswa menganalisis prinsip dan prosedur pembuatan karya kriya tekstil
8. Mahasiswa mampu membuat karya kriya tekstil dengan kreasi bentuk teknik dan media.

Deskripsi:

Mata kuliah ini mengenai prinsip dan prosedur pembuatan karya seni rupa dengan kreasi kriya tekstil, melalui berbagai macam bentuk dan teknik, dengan strategi pemahaman teori dan praktek membuat karya kriya tekstil.

Referensi:

Susanto, Sewan. 1973. *Seni Kerajinan Batik Indonesia.* Jakarta: Departemen Perindustrian.

Hamzuri. 1981. *Batik Klasik*. Jakarta: Jambatan.

Seri BIPIK 28. *Zat Warna dan Zat Pembantu dalam Pembatikan.* Jakarta: Departemen Perindustrian

8821003005 ANIMASI (3 sks)

Dosen Pengampu: Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd..

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan animasi dua dimensi dan tiga dimensi
7. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan penggunaan software animasi dua dimensi dan tiga dimensi
8. Mahasiswa mampu merancang karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi sebagai media cerita atau promosi.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua/tiga dimensi melalui komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi/tiga dimensi terutama Adobe Flash, Adobe After Effect sebagai media cerita atau promosi, dengan strategi praktek pembuatan karya animasi dua dimensi dan tiga dimensi.

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

8821003012 AUDIO VISUAL (3 sks)

Dosen Pengampu: Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan media audio visual statis dan dinamis untuk berbagai keperluan komunikasi periklanan di media elektronik.
7. Mahasiswa mampu merancang karya audio visual.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini memberikan pemahaman karakteristik media audio visual, dasar-dasar teknologi komunikasi, konsep serta peranan media audio visual dalam kegiatan komunikasi. Penguasaan penerapan media audio visual statis dan dinamis untuk berbagai keperluan komunikasi periklanan di media elektronik, dengan strategi teori dan praktek merancang karya audio visual.

Referensi:

Davis and Wooler. 1990. *The Grammer of Television Production.* Berrie and Jenkins.

Halls, John. 1990. *Visual Scrifting.* London: Focal Press

2064212030 TIPOGRAFI (3 sks)

Dosen Pengampu: Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd..

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahaisiwa dapat mendeskripsikan sejarah dan ruang lingkup tipografi
7. Mahasiswa dapat mendeskripsikan prinsip-prinsip tipografi
8. Mahasiswa menguasai berbagai tipe dan karakteristik huruf
9. Mahasiswa dapat mengaplikasikan tipografi dalam karya seni rupa dan desain grafis.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman huruf sebagai elemen utama tipografi sebagai komponen utama dalam pembuatan karya seni rupa dan desain grafis yang komunikatif dan estetis serta penguasaan berbagai tipe dan karakteristik huruf untuk diterapkan dalam susunan dan keperluan tertentu, dengan strategi pemahaman teori dan kegiatan berkarya/praktek dengan menerapkan tipografi.

Referensi:

Carter, Rob. 1985. *Typographic Design*. New York: VNR Co.

Cavanaugh, Sean. 1995. *Digital Type Design Guide.* Indiana: Hayden Books.

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

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

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Desain Grafis.* Jakarta: Gramedia

8821004221 PENDALAMAN SENI MURNI (LUKIS)\* (4 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Seni Lukis\*

Dosen Pengampu: Winarno, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat menciptakan karya seni lukis dengan menemukan ciri khas/gaya pribadi dalam mengungkapkan ide/gagasan melalui karya lukis yang dibuat
7. Mahasiswa mampu memamerkan karyanya dalam sebuah kegiatan/even pameran.

Deskripsi:

Mata kuliah ini berisi tentang pelatihan lanjut seni lukis dengan penekanan pencarian gaya pribadi, dengan sasaran ketrampilan dan kreativitas dalam mengungkapkan ide/gagasannya melalui karya lukis, dengan strategi praktek penciptaan karya seni lukis dan diakhiri pameran.

Referensi:

Friend, David. 1986. *The Creative Way to Paint.* New York: Watson Guptill Publications.

Smith, Edward Lucie. 1989. *Art Now.* New Jersey: The Wellfleet Press

8821004121 PENDALAMAN DESAIN GRAFIS\* (4 Sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Desain Grafis\*

Dosen Pengampu: Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd.

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai prinsip-prinsip penyusunan komponen-komponen desain berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan komunikasi melalui media masa
7. Mahasiswa mampu memamerkan karyanya dalam sebuah kegiatan/even pameran.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang prinsip-prinsip penyusunan komponen-komponen desain berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan Komunikasi melalui media masa. Perancangan berbagai karya desain grafis sesuai dengan bidang yang ditekuninya dalam pilihan konsentrasi, dengan strategi praktek penciptaan karya desain grafis dan diakhiri dengan pameran.

Referensi:

Farbey, AD. 1997. *How to Produce Successful Advertising.* Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.

Rhenald Kasali. 1992. *Managemen Periklanan.* Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Russel, J. Thomas. 1988. *Klweppner’s Advertising Procedure.* Englewood Cliffs Prentice Hall

Team. 1994. *The Best Brochure Design*. Massachusetts: Rockport Publisher.

8821004223 PENDALAMAN SENI KRIYA (LOGAM)\* (4 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Kriya Logam\*

Dosen Pengampu: Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa mengharg ai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai kombinasi teknik (ukir, etsa, tekan) dan kontruksi guna mendukung ketrampilan membuat karya kriya logam dua dimensi dan tiga dimensi.
7. Mahasiswa mampu merancang desain karya kriya logam dua dimensi dan tiga dimensi
8. Mahasiswa mampu membuat karya kriya logam dua dimensi dan tiga dimensi dengan berbagai macam teknik yang telah dipelajari yaitu teknik ukir meliputi: teknik rancapan, wudulan, endak-endakan, dan krawangan dengan teknik etsa dan teknik tekan
9. Mahasiswa mampu melakukan finishing sesuai dengan karya yang telah dibuat

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang kajian teknik pembuatan karya kriya logam, dengan penguasaan konstruksi guna mendukung keterampilan membuat karya kriya logam dua dimensi dan tiga dimensi. Teknik yang diterapkan meliputi kombinasi antara teknik ukir (rancapan, wudulan, endak-endakan, dan krawangan) dengan teknik etsa dan teknik tekan. Strategi pencapaian pembelajaran melalui kegiatan praktek membuat karya kriya logam dan diakhiri dengan pameran.

Referensi:

Abdul Rachman, John Stefford & Guy Mc. *Teknologi Kerja Logam*. Jakarta: Erlangga.

Harun AR, George Lowe. 1986. *Teori dan Praktek Keja Logam.* Jakarta: Erlangga.

Untracht, Oppi. 1968. *Metal Techniques for Craftmen.* New York, USA: Doubleday & Co. Inc.Garden City

8821004301 PENDALAMAN SENI KRIYA (TEKSTIL)\* (4 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Kriya Tekstil\*

Dosen Pengampu: Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

 Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa memiliki kemampuan dalam merancang dan mewujudkan karya kriya batik melalui perpaduan bahan, alat, dan teknik pembuatan, dalam wujud 2 dan 3 dimensi
7. Mahasiswa mampu memamerkan karyanya dalam sebuah kegiatan/even pameran.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang ketrampilan dalam merancang dan mewujudkan karya kriya batik melalui perpaduan bahan, alat, dan teknik pembuatan, dalam wujud 2 dan 3 dimensi, dengan strategi praktek penciptaan karya kriya batik dan diakhiri dengan pameran.

Referensi:

Sewan Susanto. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: BBKB.

BBKB. 2007. *Naturak Dyes.* Yogyakarta: MU:3 Communication.

8821004226 PENDALAMAN SENI KRIYA (KERAMIK)\*(4 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Kriya Keramik\*

Dosen Pengampu: Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

 Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai penggunaan bahan dan alat pembuatan keramik bakaran tinggi (porselain, stoneware)
7. Mahasiswa menguasai teknik pembuatan keramik bakaran tinggi (porselain, stoneware) manual dan cetak
8. Mahasiswa mampu mengolah bahan keramik untuk bakaran tinggi (porselain, stoneware)
9. Mahasiswa mampu membuat kriya keramik bakaran tinggi dengan teknik dan prosedur yang benar.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman teknik pembuatan keramik bakaran tinggi (porselain, stoneware) dengan suhu 1150°C-1250°C mulai dari pencarian, pengolahan dan komposisi bahan hingga pembentukan bodi dengan teknik manual maupun cetak. Latihan bereksplorasi terhadap berbagai kemungkinan bahan/pendekorasian, dan pembakaran suhu tinggi untuk menghasilkan keramik bakaran tinggi (porselain, stoneware), dengan strategi praktek penciptaan karya kriya keramik dan diakhiri dengan pameran.

Referensi:

Clark, Kenneth. 1996. *The Potters Manual*. London.

Glenn, Nelson. 1960. *C e r m i c s.* USA.

Tiwi Bika Affandi, Sanusi. 1981. Pembakaran Keramik. Surakarta: Universitas Sebelas Maret University Press.

8821004224 Pendalaman Seni Kriya (Kayu)\* (4 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Kriya Kayu\*

Dosen Pengampu: Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn..

 Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa dapat membuat desain/rancangan karya kriya kayu ukir tradisional/modern beserta konsepnya
7. Mahasiswa dapat membuat karya kriya kayu dengan menerapkan ukir tradisional/modern
8. Mahasiswa mampu melakukan finishing karya kriya kayu sesuai langkah dan prosedur yang benar.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini memberikan acuan ketrampilan membuat kerajinan kayu dengan teknik ukir, meliputi pemahaman tentang bahan dan alat, serta pembuatan gambar rencana sampai dengan pembuatan karya kriya kayu tingkat lanjut, dengan strategi praktek penciptaan karya kriya kayu  terapan dan hiasan dan diakhiri dengan pameran.

Referensi:

Agus Sunaryo. 1997. *Reka Oles Kayu*. Semarang: Kanisius.

SP. Gustami. 1998. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara.* Yogyakarta: Kanisius.

Sudarmono, dkk. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Ukir Kayu.* Jakarta: Depdikbud.

Suwadji Bastomi. 1982. *Seni Ukir.* Semarang: IKIP Semarang Press.

8821003178 ILUSTRASI BUKU DAN KOMIK\*\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Drs. Imam Zaini, M.Pd.

 Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu menerapkan teknik, jenis, dan gaya ilustrasi untuk kebutuhan aplikatif editorial dan publishing.
7. Mahassiswa mampu membuat karya ilustrasi buku dan komik.

Deskripsi Matakuliah:

Mata kuliah ini berisi tentang pemahaman dan penerapan teknik, jenis, dan gaya ilustrasi untuk kebutuhan pada media cetak. Meliputi ilustrasi untuk editorial, book publishing, children book, dan  comic & graphic novel. Perkuliahan dilakukan melalui perancangan proyek, mahasiswa terlebih dahulu melakukan studi karakter dan setting, studi lapangan dan pemahaman terhadap karakter media yang akan digunakan, serta karakter sasaran (audience) yang dituju.

Referensi:

Alan. 2003. Children’s Books covers. Powers.

Bang, Molly. 2000. Picture This: How Pictures Work. Boston, MA: Seastar Books.

Bunanta, Murti. 2000. Cerita Rakyat Indonesia. Kelompok Pecinta Buku Anak.

Cummins, Julie. 2003. Reading Young Children’s Visual Texts. Arizpe & Styles.

Eccleshare, Julia. 2009. 1001 children’s books. Universe/Rizzoli International.

Harthan, John. 1997. The History of The Illustrated Book, The Western Tradition. Thames and Hudson Ltd. London.

Lanes, Selma G. 1980. The Art of Maurice Sendak. New York: Abrams.

Scott McCloud. 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels. William Morrow.

Tony Caputo, Jim Steranko, Harlan Ellison. 2002. Visual Storytelling: The Art and Technique. Watson-Guptil.

Martin Salisbury. 2004. Illustrating Children’s Books: Creating Pictures for Publication. Barron’s Educational.

Ana Benaroya. 2013. Illustration Next: Contemporary Creative Collaboration. Thames & Hudson.

8821003227 CINDERAMATA\*\* (3 sks)

Dosen Pengampu: Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

 Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

 Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa menguasai prinsip-prinsip desain cinderamata
7. Mahasiswa mampu membuat cinderamata dalam bentuk prototipe dengan berbagai macam teknik sesuai karakteristik bahan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini berisi tentang penguasaan konsep dan praktek membuat desain cinderamata sebagai mata kuliah pilihan dalam bentuk “prototipe”, bersifat unik (khas) dari bahan dasar kayu, logam, kulit, semen, kain, mixed dan bahan lainnya, baik yang bersifat bersifat murni atau terapan.

Referensi

Ebdi, Sadjiman S. 2009. *Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain.* Yokyakarta & Bandung: Jalasutra.

Wong, Wucius. 1972. *Principle of Three Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

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

Peterson, Bryan, 1997. *Using Design Basics to Get Creative Results.* Cincinnati Ohio: North Light Boo

8821006214 SKRIPSI (6 sks)

Prasyarat : Lulus Mata Kuliah Metodologi Penelitian

Dosen Pengampu: TIM Prodi

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa menginternalisasi dan menjalankan nilai, norma, dan etika akademik
2. Mahasiswa menghargai keanekaragaman budaya, pendapat, dan hasil karya orang lain.
3. Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri.
4. Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
5. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
6. Mahasiswa mampu merencanakan proposal penelitian untuk menyusun skripsi.
7. Mahasiswa mampu meneliti dan menulis laporan penelitian dalam format skripsi sesuai pedoman
8. Mahasiswa mampu melaksanakan bimbingan dengan Dosen Pengampu pembimbing
9. Mahasiswa mampu menyeselesaikan penulisan skripsi sesuai target yang ditentukan
10. Mahasiswa mampu melaksanakan ujian skripsi sesuai jadwal yang ditentukan
11. Mahasiswa mampu memperbaiki laporan skripsi sesuai masukan dari penguji
12. Mahasiswa dapat menyelesaikan revisi dan mengumpulkan laporan skripsi sesuai jadwal yang telah ditentukan.

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 Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Tim Penyusun, 2021.

Buku suplemen Pedoman Layout Skripsi Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain. Tim Penyusun, 2020.