

## SILABUS MATA KULIAH

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211401 : Gambar Bentuk</b>
	<b>Semester 1 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah ini berisi tentang praktek penerapan pengetahuan mengenai teknik, corak dan gaya serta penggunaan berbagai media dalam menggambar bentuk. Meliputi (unsur-unsur rupa: titik ( <i>point</i> ), garis ( <i>line</i> ), bidang ( <i>field</i> ), ruang ( <i>space</i> ), warna ( <i>color</i> ), tekstur ( <i>texture</i> ), bentuk ( <i>form/shape</i> ), gelap terang ( <i>dark and clear</i> ).	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2. Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu melatih kemampuan dan kepekaan gambar bentuk sesuai unsur dan prinsip seni rupa dengan berbagai media	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar alam benda</li> <li>2. Menggambar suasana lingkungan</li> <li>3. Menggambar flora dan fauna dengan media digital</li> <li>4. Menyusun Katalog</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi</li> <li>2. Santoso, Miky Endro. 2019. Teknik Dasar Menggambar Bentuk. Yogyakarta: Penerbit Andi</li> </ol>	

3. Suparyono, Yohannes. 1996. *Konstruksi Perspektif*. Semarang: PIKA

#### **Pustaka Pendukung**

1. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain (Membangun Kreatifitas dan Kompetensi)*. Jakarta: Erlangga
2. Pamungkas, Aditya Septian. 2017. *Menggambar Manual dan Digital itu gampang kok! (step-step Belajar Menggambar Sendiri untuk Pemula)*. Yogyakarta: Second Hope

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211402: Pengantar Desain Komunikasi Visual</b>
	<b>Semester 1/ 2 SKS</b>

#### **Deskripsi Mata Kuliah**

Pengantar Desain Komunikasi Visual merupakan mata kuliah dasar yang memberikan pengetahuan tentang hakikat dan ruang lingkup DKV. Berisi wawasan dan teori dasar desain yang digunakan untuk merancang komunikasi visual dalam program identitas, informasi dan persuasi.

#### **Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

#### **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mahasiswa mampu mengetahui tentang wawasan dan permasalahan dunia desain, mengetahui sejarah gaya desain, mampu menguasai teori kreativitas dalam desain, unsur dan prinsip desain, mempunyai pemahaman tentang perkembangan dkv, proses kreatif, mengetahui tanggung jawab profesi desainer, wilayah kerjanya, serta mahasiswa mampu mengetahui Produk dari Desain Komunikasi Visual.

#### **Bahan Kajian**

1. Wawasan dan permasalahan dunia desain
2. Sejarah gaya desain
3. teori kreativitas dalam desain
4. Unsur dan prinsip desain
5. Perkembangan dunia dkv
6. Proses kreatif
7. Produk dari dkv

<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
<b>Pustaka Pendukung</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rustan, Suriyanto. 2009. Mendesain Logo. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.</li> <li>2. Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandra A. Krasovec.2002. Desain Kemasan: PerencanaanMerek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan. Jakarta: Penerbit Erlangga.</li> </ol>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211404: Sejarah seni rupa barat</b>
	<b>Semester 1 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata Kuliah Sejarah Seni Barat merupakan bagian pertama mata kuliah sejarah seni Barat yang memberikan pengenalan, pemahaman, dan tinjauan tentang perkembangan seni di Barat sebelum zaman modern: Zaman Prasejarah, Aegea, Yunani, Romawi, Kristen Awal, Abad Pertengahan, Renaisans, Baroq, Rokoko dan perkembangan seni rupa barat di Indonesia. Pembelajaran mata kuliah ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi. Penilaian hasil belajar meliputi tugas individu dan kelompok, dan ujian akhir semester. Sumber belajar meliputi buku teks, modul, dan internet.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur</p> <p>KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.</p> <p>KU.7 Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.1. Memiliki wawasan seni dan pengetahuan sejarah seni dan desain
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mendesripsikan perkembangan seni rupa Barat kuno yang meliputi seni rupa prasejarah, renaissance dan Pengaruh Sejarah Seni Barat pada perkembangan Seni Rupa modern Indonesia , berdasarkan latar belakang sosial budaya, karakteristik tema, gaya, dan teknik berkarya.

**Bahan Kajian**

1. Penjelasan tentang dinamika Sejarah Rupa Yunani
2. Penjelasan dinamika Prasejarah, Seni Yunani dan Romawi
3. Penjelasan dinamika Sejarah Seni Rupa Zaman Tengah
4. Penjelasan dinamika Sejarah Seni Renaissance
5. Penjelasan dinamika Sejarah Seni pasca Modern
6. Penjelasan Pengaruh Sejarah Seni Barat pada perkembangan Seni Rupa modern Indonesia.

**Mata Kuliah Prasyarat**

-

**Pustaka Utama**

1. Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner
2. Canaday, John. *Mainstream of Modern Art*. Chicago: Holt, Reinhart and Winston, Inc. 1981
3. Hujatnikajennong, Agung. 2015. *Kurasi dan Kuasa: Kekuratoran dalam Medan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia*. Tangerang Selatan: CV. Marjin Kiri dan Dewan Kesenian Jakarta
4. Prihadi, Bambang. *Diktat Mata kuliah Sejarah Seni rupa Barat II*, Yogyakarta: FBS UNY. 2006.
5. Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. 2004.
6. Salam, Sofyan. *Sejarah seni rupa barat*, Makassar: UNM. 2008.
7. Soedarso SP. *Sejarah perkembangan seni rupa Modern*. Jakarta: Studio delapan puluh. 2000
8. Yunus, Yulius. *Sejarah Seni Rupa Barat Awal*. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa IKIP Bandung. 1990.
9. Sumardjo, Jakob. *Asal-usul Seni Rupa Modern Indonesia*. Bandung: Kelir. 2009.
10. Burhan, M. Agus. *Seni Rupa Modern Indonesia: Tinjauan Sosio Historis”, dalam Politik dan Gender*, Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti. 2003.

**Pustaka Pendukung**

Fleming, John & Honor, Hugh, *A World History of Art*, Sixth Edition, Laurence King Publishing LTD, 2002.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211405: Nirmana 2D</b>
	<b>Semester 1/ 4 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
<p>Nirmana 2d adalah tata unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang tampak indah atau memberikan dampak yang diharapkan. Kata “nirmana” berasal dari dua kata yaitu, “nir” yang berarti tanpa atau tidak, dan “mana” yang berarti bentuk, arti, atau makna. Jadi, nirmana adalah sesuatu yang awalnya tidak</p>	

memiliki bentuk atau makna dan dapat diolah menjadi karya rupa melalui pengolahan unsur-unsur rupa dan Desain berdasarkan asas/prinsipnya

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mahasiswa mampu membuat desain bentuk dua dimensi dan mempresentasikannya secara konseptual dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain yang meliputi keindahan bentuk dan keindahan ekspresi karya dalam berbagai media sehingga fungsi bentuk dan ruang tercapai dalam mengimplementasikan dalam konten smart City.

**Bahan Kajian**

1. Pengertian Dasar Desain Nirmana 2D
2. Unsur dan prinsip desain
3. Titik
4. Garis
5. Bidang
6. Tekstur
7. Warna

**Mata Kuliah Prasyarat**

-

**Pustaka Utama**

Irawan, B. dan Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar Desain*. Griya Kreasi: Depok Jawa Barat.

**Pustaka Pendukung**

1. Nirmana Dwi Matra Heri Purnomo :
2. - Azaz Merancang Dwimatra Wucius Wong
3. - Desain Elementer, STSRI "ASRI" , Fajar Sldit dan Aming Prayitno

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211406: Gambar Model</b>
	<b>Semester 2 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah ini berisi tentang praktek penerapan pengetahuan mengenai teknik, corak, gaya, dan penggunaan berbagai media seperti pensil warna dan cat air serta penerapan digital dalam menggambar model.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa mampu menguasai gambar model dengan menerapkan prinsip-prinsip seni rupa/ desain dan mampu menggunakan berbagai media seperti pensil warna dan cat air serta penerapan digital.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan tentang teori menggambar model.</li> <li>2. Pengetahuan tentang teknik penggunaan berbagai peralatan dan media dalam menggambar model</li> <li>3. Corak/gaya menggambar model</li> <li>4. Gambar sayuran</li> <li>5. Gambar Manusia</li> <li>6. Gambar Ekspresi dan Gerak Dinamis Manusia dengan Media Digital</li> <li>7. Penyusunan Katalog</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	

**Pustaka Utama**

1. Suparyono, Yohannes. 1996. *Konstruksi Perspektif*. Semarang: PIKA.
2. Suhardiman. 1988. *Perspektif dan Proyeksi*. Yogyakarta: Pt Intan Pariwara.
3. Kartono, Ario. 2007. *Kreasi Seni Budaya*. Jakarta: Ganeca Exact.
4. Veri Apriyatno, 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Depok : Kawan Pustaka.

**Pustaka Pendukung**

1. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain(Membangun Kreatifitas dan Kompetensi)*. Jakarta: Erlangga
2. Howard Simon, 2003. *Teknik Menggambar*. Semarang : Dahara Prize.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211407: Tipografi</b>
	<b>Semester 3 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Berisi mengenai pembuatan atau perancangan Huruf. Perancangan huruf dalam MK Desain Tipografi ini mempelajari tentang prinsip membuat huruf dengan esensi dasar elemen bentuk-bentuk ikonik yang berlatar belakang budaya nusantara	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa dapat Kemampuan mengolah data, membuat huruf, menciptakan karakter huruf serta mengaplikasikan huruf pada desain dan media.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Pengertian dan sejarah perkembangan tipografi</li> <li>2. Pengertian secara multimedia</li> <li>3. Prinsip dasar tipografi</li> <li>4. Prinsip dasar utama penciptaan tipografi</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	

-
<b>Pustaka Utama</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adi Kusrianto, <i>Tipografi Komputer Untuk Desain Grafis</i>, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004</li> <li>2. Wucius Wong, <i>Beberapa Asas Merancang Dwimatra</i>, Penerbit ITB, Bandung, 1999</li> <li>3. Kartono, Ario. 2007. <i>Kreasi Seni Budaya</i>. Jakarta: Ganeca Exact.</li> </ol>
<b>Pustaka Pendukung</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sihombing, Danton. <i>Tipografi dalam desain grafis</i>. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003.</li> <li>2. Sachari, Agus. 2004. <i>Seni Rupa dan Desain ( Membangun Kreatifitas dan Kompetensi)</i>. Jakarta: Erlangga</li> </ol>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211408: Psikologi Komunikasi</b>
	<b>Semester 2 / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Psikologi Desain merupakan mata kuliah yang memfokuskan perhatian pada kajian khusus psikologi mengenai sistem komunikasi manusia, baik intrapersonal maupun interpersonal.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan spesifik tentang psikologi komunikasi (knowledge).</li> <li>2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam level implementasi / pengkomunikasian pesan tertentu secara visual selain verbal untuk dapat mempersuasi khalayak sasaran melalui karya DKV (skill)</li> <li>3. Mahasiswa dapat membangun sikap kritis selain kreatif dalam menjalani proses kreatif khususnya dengan memahami konsep dasar/teoritis dan prinsip persepsi/perupaannya dalam kegiatan perancangan/desain komunikasi visual (attitude)</li> </ol>	

<b>Bahan Kajian</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dan ruang lingkup psikologi</li> <li>2. Perilaku konsumen</li> <li>3. Pengaruh budaya</li> <li>4. Persepsi</li> <li>5. Kognisi</li> <li>6. Kepribadian</li> <li>7. Perkembangan anak, remaja, dan dewasa</li> <li>8. Gaya hidup, gender, dan kelas sosial</li> </ol>
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
1. Feldman, O. & Sonja Z. 2018. <i>The Psychology of Political Communicators: How Politicians, Culture, and the Media Construct and Shape Public Discourse</i> . Routledge
<b>Pustaka Pendukung</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manfredo Massironi, Translated by N Bruno. 2001. <i>The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating (Volume in the University of Alberta, Department of Psychology, Distinguished Scholar Lecture)</i>. LEA Publisher</li> <li>2. Giuseppe Riva Ph., Brenda K Wiederhold, Pietro Cipresso. 2016. <i>The Psychology of Social Networking Vol.1: Personal Experience in Online Communities</i>. Walter de Gruyter</li> </ol>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211410: Sejarah seni timur</b>
	<b>Semester 2/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah sejarah seni timur membahas ruang lingkup, perkembangan, dan ciri-ciri seni Timur sebagai sumber kajian/analisis karya seni dan desain. Sumber belajar meliputi buku teks, modul, dan internet.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur</p> <p>KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.</p> <p>KU.7 Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.

<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Setelah mengikuti mata kuliah sejarah seni timur, mampu menjelaskan sejarah seni timur dari negara Mesir, India, Cina, Jepang dan asia Pasifik lainnya	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan tentang dinamika sejarah seni timur</li> <li>2. Penjelasan dinamika Sejarah Seni Mesir</li> <li>3. Penjelasan dinamika Sejarah Seni India</li> <li>4. Penjelasan dinamika Sejarah Seni Cina</li> <li>5. Penjelasan dinamika Sejarah Seni Jepang</li> <li>6. Penjelasan Pengaruh Sejarah Seni Asia Pasifik terhadap perkembangan Seni Rupa modern Indonesia</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suryajaya, Martin. 2016. <i>Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer</i>. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner</li> <li>2. Canaday, John. <i>Mainstream of Modern Art</i>. Chicago: Holt, Reinhart and Winston, Inc. 1981</li> <li>3. Hujatnikajennong, Agung. 2015. <i>Kurasi dan Kuasa: Kekuratoran dalam Medan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia</i>. Tangerang Selatan: CV. Marjin Kiri dan Dewan Kesenian Jakarta</li> <li>4. Prihadi, Bambang. <i>Diktat Mata kuliah Sejarah Seni rupa Barat II</i>, Yogyakarta: FBS UNY. 2006.</li> <li>5. Kartika, Dharsono Sony. <i>Seni Rupa Modern</i>. Bandung: Rekayasa Sains. 2004.</li> <li>6. Salam, Sofyan. <i>Sejarah seni rupa barat</i>, Makassar: UNM. 2008.</li> <li>7. Soedarso SP. <i>Sejarah perkembangan seni rupa Modern</i>. Jakarta: Studio delapan puluh. 2000</li> <li>8. Yunus, Yulius. <i>Sekarah Seni Rupa Barat Awal</i>. Bandung: Jueusan Pendidikan Seni Rupa IKIP Bandung. 1990.</li> <li>9. Sumardjo, Jakob. <i>Asal-usul Seni Rupa Modern Indonesia</i>. Bandung: Kelir. 2009.</li> <li>10. Burhan, M. Agus. <i>Seni Rupa Modern Indonesia: Tinjauan Sosiohistoris”, dalam Politik dan Gender</i>, Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti. 2003.</li> </ol>	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
Fleming, John & Honour, Hugh, <i>A World History of Art</i> , Sixth Edition, Laurence King Publishing LTD, 2002	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211411: Nirmana 3D</b>
	<b>Semester 1/ 4 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
<p>Nirmana 3d adalah suatu prinsip-prinsip kebenaran yang dapat menjadi acuan terhadap proses perancangan desain atau karya tiga dimensi. Mata kuliah ini mempelajari tentang kerangka dan prosedur aktivitas studi estetika. (konsep/teori estetika, pengolahan elemen desain : titik, garis, bidang, ruang, dan warna) serta teknik pengembangan kreativitas dalam proses perancangan nirmana tiga dimensi, melalui metode, pendekatan, dan pemilihan teknik penyajian lebih lanjut</p> <p>Mata kuliah ini mempelajari tentang proses perancangan karya desain dengan memahami unsur dan prinsip desain dan mampu mengeksplorasi bahan/ media melalui metode, pendekatan dan pemilihan teknik penyajian tertentu menjadi sebuah karya nirmana yang memiliki ukuran pajang/ lebar/ volume dan memiliki nilai artistik./</p>	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa akan dapat membuat disain dan mempresentasikannya ke dalam bentuk karya nirmana tiga dimensi baik secara konseptual maupun visual dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain yang meliputi keindahan bentuk dan keindahan ekspresi karya dalam berbagai media.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Nirmana 3D</li> <li>2. Eksplorasi kertas</li> <li>3. Eksplorasi kayu</li> <li>4. Eksplorasi digital</li> <li>5. Proyek Nirmana 3D</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	

1. El-Dardiry, Dalia. (2010). 3D Design Method, [Design of Experience](#). University of Dammam: Dammam. Diakses 10 Agustus 2019

#### **Pustaka Pendukung**

1. Sahman, Human. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
2. Wong, Wucius, *Beberapa Asas Merancang Trimatra*, (Bandung : Penerbit ITB, 1986)
3. Irawan, B. dan Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar Desain*. Griya Kreasi: Depok Jawa Barat.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK2114112: Desain Komunikasi Visual Grafis</b>
	<b>Semester 3/ 5 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Desain Komunikasi Visual Grafis adalah mata kuliah yang mengintegrasikan antara pengetahuan desain dan keterampilan menggunakan teknologi hardware dan software untuk memecahkan sebuah masalah komunikasi visual dan menghasilkan solusi berupa karya desain grafis.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu mengimplementasikan konsep teoritis desain komunikasi visual dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan solusi tersebut dalam rancangan karya dkv grafis 2 D (Dimensi) dengan menggunakan software grafis.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Software grafis photoshop/coreldraw</li> <li>2. Elemen dan prinsip desain</li> <li>3. Visual identity</li> </ol>	

4. Desain Kemasan 5. Media promosi
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
<b>Pustaka Pendukung</b>
1. 1. Bark, Steve. 2012. An Introduction to Adobe Photoshop. Ventus publishing ApS. 2. Rustan, Suriyanto. 2009. Mendesain Logo. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama. 3. Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandra A. Krasovec.2002. Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan. Jakarta: Penerbit Erlangga.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211413: Grafika</b>
	<b>Semester 3 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mampu memahami konsep dasar grafika beserta sejarah perkembangan grafika, memahami teknologi pra design dan post design, memahami material dalam teknologi grafika, bahan bahan yang digunakan dalam industri grafika, memahami industri penerbitan dan percetakan, mampu menjelaskan keterkaitan grafika terhadap bidang perpustakaan, mahasiswa dapat mempraktikkan dan menganalisis naskah buku sebagai acuan dasar membuat cover buku, mampu menjelaskan konsep dasar desain grafis, mampu menganalisis konsep perancangan grafis, mampu menjelaskan tentang warna dalam perancangan grafis, mampu menganalisis warna sebagai ornamen perpustakaan, mampu menjelaskan dan menganalisis konsep tipografi, dan mahasiswa mampu membuat poster menggunakan aplikasi design secara online.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual,

	mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mata kuliah ini berisikan tentang sub materi antara lain konsep dasar grafika, teknologi pre and post design, material teknologi grafika, bahan-bahan yang digunakan dalam industri grafika, industri penerbitan dan percetakan, keterkaitan grafika dengan perpustakaan, konsep dasar desain grafis, perancangan grafis, warna dalam desain grafis, warna sebagai ornamen perpustakaan, konsep tipografi dan penciptaan poster.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengetahui sejarah perkembangan grafika, konsep dasar grafika,</li> <li>2. karakteristik, manfaat serta jenis grafika secara umum.</li> <li>3. Teknologi grafika pra design dan post design</li> <li>4. Material yang dipakai pada teknologi grafika dan penerapannya</li> <li>5. Industri percetakan dan penerbitan</li> <li>6. Keterkaitan grafika terhadap bidang perpustakaan</li> <li>7. Membuat sebuah cover buku dan mempraktikkan membuat cover buku</li> <li>8. Mengimplikasikan konsep tipografi dalam desain grafis</li> </ol>	
<b>Pustaka Utama</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendi Hendratman. (2017). Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.</li> <li>2. Danton Sihombing. (2015). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Grame dia.</li> <li>3. David Scott Kastan &amp; Stephen Farthing. (2018). On Color. London: Yale University.</li> </ol>	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
Adi Kusrianto. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: Elexmedia Komputindo	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211414: Ilustrasi Digital</b>
	<b>Semester III</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah ini adalah mata kuliah pendukung desain yang mempelajari pengetahuan dan ketrampilan tentang pembuatan ilustrasi berbantu komputer. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai kemampuan dalam membuat dan mengembangkan ide menjadi ilustrasi melalui bantuan komputer grafis.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya

	KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

#### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mahasiswa akan dapat memahami dan menerapkan teori dan prinsip dasar ilustrasi digital: vector, bitmap, teknik dan pengolahan bentuk vector. dengan teori gaya gambar ilustrasi digital: realis, posterisasi, dan media publikasi dimensi baik secara konseptual maupun visual dalam mengimplementasikan Menganalisis karya Desain hingga dapat mengkomunikasikannya kepada peserta didikomunitas seni, dan masyarakat

#### Bahan Kajian

1. Pengertian Dasar ilustrasi Digital
2. Wawasan mengenai Ilustrasi Digital.
3. Eksplorasi gagasan kreatif.
4. Eksplorasi gagasan kreatif dalam bentuk visual-narasi Character design
5. Eksplorasi gagasan kreatif dalam bentuk visual-narasi Conceptual Art
6. Eksplorasi gagasan kreatif dalam bentuk teknik Ilustrasi Eksplorasi teknik dan produksi Ilustrasi

#### Mata Kuliah Prasyarat

-

#### Pustaka Utama

Zeegen, Lawrence, *Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making*, Rockport Publishers, 2010

Lardner, Joel, Paul Roberts, *Digital Art Technique Manual for Illustrators and Artists: The Essential Guide to Creating Digital Illustration and Artworks Using Photoshop, Illustrator, and Other Software*, Barron's Educational Series, 2012

3dtotal.com, *Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters (Masters Collection)*, Focal Press, 2009

#### Pustaka Pendukung

1. Blackburn, Henry, *The Art of Illustration*, 2011
2. Loomis, Andrew, *Figure Drawing for All It's Worth*, Titan Books, 2011
3. Zeegen, Lawrence, *The Fundamentals of Illustration*, Fairchild Books AVA, 2012

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211415: Ilmu Komunikasi</b>
	<b>Semester 3/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	

Mempelajari proses komunikasi, unsur-unsur komunikasi, hambatan komunikasi, dalam kajian prinsip-prinsip komunikasi, serta memahami fungsi komunikasi. Mempelajari komunikasi verbal & komunikasi nonverbal. Mempelajari lingkup profesi desainer komunikasi visual dalam dunia komunikasi secara luas.

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri bermutu, dan terukur KU.8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
<b>Pengetahuan</b>	P.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip dasar komunikasi serta mengimplematasikan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual.

**Bahan Kajian**

1. Pengertian komunikasi
2. Unsur-unsur komunikasi,
3. Hambatan komunikasi,
4. Prinsip-prinsip komunikasi,
5. Bentuk-bentuk komunikasi
6. Fungsi komunikasi,
7. Komunikasi verbal & komunikasi nonverbal.

**Mata Kuliah Prasyarat**

-

**Pustaka Utama**

1. Morissan, 2010. Teori Komunikasi Massa. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

**Pustaka Pendukung**

1. Tomy suprpto, 2006. Pengantar ilmu komunikasi. Yogyakarta : Medi Pressindo
2. Dedy Mulyana, *Pengantar Ilmu komunikasi*, 2001, Rosdakarya Bandung

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211416: Fotografi Desain</b>
	<b>Semester 3/ 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Fotografi desain adalah pengetahuan dan/atau pemahaman atas desain dan teknik fotografi yang berhubungan dengan proses penciptaan karya foto dalam kerangka komunikasi.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu menghasilkan karya fotografi desain dengan mengimplementasikan teknik fotografi desain dalam menyampaikan pesan komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian</b>	
1. Fotografi Desain	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
Harsanto, Prayanto Widya.2020. Fotografi Desain. Kanisius : Surabaya..	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
1. Mulyantaa, Edi S. 2021. Teknik Modern Forografi Digital. Andi Publisher : Yogyakarta 2. Smith, Brian. 2014. Secret of Great Potrait Photography. Elex Media Komputindo : Jakarta	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211417: DKV Branding</b>
	<b>Semester 4/ 5 SKS</b>

<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Branding adalah kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk memperkuat dan mempertahankan sebuah brand dalam rangka memberikan perspektif kepada orang lain yang melihatnya.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu menciptakan dan mengkomunikasikan hasil karya sebuah brand	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Brand Basic</i></li> <li>2. <i>Brand Ideals</i></li> <li>3. <i>Brand Element</i></li> <li>4. <i>Brand Dynamic</i></li> <li>5. <i>Process</i></li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Nirmana 2D</b></li> <li>2. <b>Nirmana 3D</b></li> </ol>	
<b>Pustaka Utama</b>	
Wheeler, Alina.2018. Designing Brand Identity, Published by John Wiley & Sons, Inc.,Hoboken, New Jersey	
<b>Pustaka Pendukung</b>	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211418 : Wawasan Seni Kalimantan</b>
	<b>Semester 4/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	

Wawasan Seni Kalimantan adalah mata kuliah yang mempelajari keadaan lingkungan dan alam yang ada di pulau Kalimantan berlandaskan seni dan budaya yang dimiliki oleh ke lima Provinsi yang ada di pulau Kalimantan

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mampu memahami dan mengimplementasikan wawasan seni dan kebudayaan yang ada di Kalimantan.

**Bahan Kajian**

1. Wawasan Seni Kalimantan Timur
2. Wawasan Seni Kalimantan Utara
3. Wawasan Seni Kalimantan Selatan
4. Wawasan Seni Kalimantan Tengah
5. Wawasan Seni Kalimantan Barat

**Mata Kuliah Prasyarat**

-

**Pustaka Utama**

Poerwaningsih, Andryantie. 2013. Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara Kalimantan Timur. PT. Mentari Utama Unggul : Bandung

**Pustaka Pendukung**

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211419 : Komik</b>
	<b>Semester 4 / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	

Mata kuliah ini memberikan prinsip dasar tentang media komik potensi dan peluang dari pemanfaatan medianya, cara menyusun atau merancang media komik dengan unsur penyusunnya mulai dari unsur cerita, unsur visual, dan unsur sequence. Juga pengetahuan tentang pemanfaatan dan pengembangan media komik sebagai media komunikasi visual.

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2. Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

Mampu membuat karya komik dan memanfaatkan komik sebagai media komunikasi visual

**Bahan Kajian**

1. Media komik dan unsur penyusunnya
2. Unsur cerita ( Tema, cerita, tokoh, penokohan, latar/setting)
3. Unsur visual ( Visualisasi tokoh, latar)
4. Unsur *sequence*
5. Layout

**Mata Kuliah Prasyarat**

**Ilustrasi**

**Pustaka Utama**

1. McCloud Scott; Understanding Comics; Paradox Press; New York, USA; 1999.
2. McCloud Scott; Making Comics; Paradox Press; New York, USA; 2006
3. Caputo, Tony. Visual Storytelling: The Art and Technique, Watson-Guptill, 2002
4. Nurgiyantoro, Burhan. 2007. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada.

**Pustaka Pendukung**

1. Maharsi, Indiria. (2011): Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata Buku, Yogyakarta

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211420 : Videografi</b>
	<b>Semester 3/ 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	

Mata kuliah ini merupakan pendukung mata kuliah desain yang mempelajari keterampilan tentang pengambilan gambar, dalam hal ini adalah pembuatan video interaktif. Ruang lingkup yang dibahas meliputi Pengenalan teknik dasar pengambilan gambar (naskah, properti, objek), perencanaan pekerjaan video, teknik shooting, teknik lighting, teknik audio dan pasca produksi

### Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah

<b>Sikap</b>	<p><b>S.8</b> Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p><b>S.9</b> Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri</p>
<b>Keterampilan Umum</b>	<p><b>KU.1</b> Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p><b>KU.2</b> Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur</p> <p><b>KU.9</b> Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.</p>
<b>Pengetahuan</b>	<p><b>P.1</b> Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.</p>
<b>Keterampilan Khusus</b>	<p><b>KK.1</b> Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.</p> <p><b>KK.3</b> Kemampuan bekerjasama, berorganisasi, dan berwirausaha secara mandiri serta mampu menerapkan etika keprofesionalitas bidang desain komunikasi visual dalam melaksanakan tugasnya secara mandiri ataupun bekerja di instansi/lembaga terkait yang membutuhkannya.</p>

### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mampu menghasilkan karya videografi interaktif dengan menerapkan teknik yang sesuai: pra, produksi, pasca produksi.

### Bahan Kajian

1. Videografi

#### Mata Kuliah Prasyarat

-

#### Pustaka Utama

1. Mercado, Gustavo, The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition, Focal Press, 2013
2. Heri Indarto. Modul Kuliah TFE FSMR/ISI Yogyakarta. Yogyakarta: 2000.

#### Pustaka Pendukung

1. Naratama. Menjadi Sutradara Televisi. Grassindo. Jakarta: 2004
2. Honthaner, Eve Light, The Complete Film Production Handbook, Focal Press, 2013
3. Bambang, Samedhi. 2011. Sinemtografi-Videografi Suatu Pengantar. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211421: Teori Periklanan</b>
	<b>Semester 4/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
<p>Pada mata kuliah ini memberikan pemahaman teori dan pengetahuan mengenai dasar-dasar ilmu periklanan yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan.</p>	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri bermutu, dan terukur</p> <p>KU.8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
<p>Mahasiswa memiliki pengetahuan teoritis dan wawasan tentang periklanan serta mampu menerapkan sebagai pendekatan dalam proses perancangan desain komunikasi visual dalam program informasi khususnya periklanan.</p>	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iklan dan dan budaya,</li> <li>2. Ranah komunikasi kreatif periklanan,</li> <li>3. Strategi komunikasi iklan,</li> <li>4. Khalayak sasaran,</li> <li>5. Strategi media periklanan,</li> <li>6. Creative brief,</li> <li>7. Konsep periklanan</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
1. Morissan, 2010. Teori Komunikasi Massa. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
1.	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211422: Desain Merchandise</b>
	<b>Semester / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Adalah matakuliah yang bertujuan untuk meningkatkan skill penciptaan karya produk desain grafis merchandise dan souvenir sebagai media komunikasi.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; KU.3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memanfaatkan sumber daya alam dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora guna mendorong kemajuan ekonomi masyarakat dan ketahanan energi nasional yang ramah lingkungan sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
<b>Pengetahuan</b>	P.3 Menguasai pengetahuan tentang potensi lingkungan, kekayaan alam dan kebudayaan Kalimantan
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat memahami fungsi dan peran desain merchandise dan souvenir</li> <li>2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengelompokan jenis-jenis produk merchandise dan souvenir</li> <li>3. Mahasiswa memiliki kemampuan menyusun sebuah konsep visual desain merchandise dan souvenir</li> <li>4. Mampu memiliki ketrampilan mengembangkan konsep dalam gambar sketsa dan digital 2D/3D</li> <li>5. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam proses produksi seperti perencanaan, biaya produksi dan proses produksi sampai dengan distribusi</li> <li>6. Mahasiswa mampu menghasilkan desain final berupa prototipe</li> </ol>	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar desain merchandise dan souvenir kawasan</li> <li>2. Kategori produk merchandise dan souvenir kawasan</li> <li>3. Eksisting desain produk merchandise dan souvenir kawasan</li> <li>4. Konsep desain merchandise dan souvenir kawasan</li> <li>5. Pengembangan sketsa dan gambar 2D/3D digital</li> <li>6. Proses Produksi Merchandise</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	

-
<b>Pustaka Utama</b>
1. Ebster, Claus. (2015). Store Design and Visual Merchandising. Newyork: Business Expert Press, LLC 2. Morgan, Toni. (2011). Visual Merchandising window and in-store disolays for retail. London: Laurence King Published
<b>Pustaka Pendukung</b>
Griner, Charles. (2019). Floriculture: Designing & Merchandising. Boston: Cengage

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK2114123: Desain Komunikasi Multimedia</b>
	<b>Semester 5/ 5 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Desain Komunikasi Visual Multimedia adalah mata kuliah perancangan berfokus pada penciptaan strategi dan media promosi sebuah produk/ perusahaan/ organisasi/ jasa/ event/ program melalui berbagai media yang terintegrasi.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.2 Menguasai konsep teoritis pendukung keilmuan desain komunikasi visual yang mencakup: teori komunikasi, psikologi desain, manajemen, kesadaran hukum, entrepreneur, periklanan, multimedia, budaya visual, hakikat manusia dan estetika.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu mengintegrasikan ilmu desain dan penunjang desain dalam memecahkan masalah komunikasi visual baik dua dimensi maupun tiga dimensi, baik yang statis maupun bergerak ( <i>time based</i> ) sehingga fungsi informasi dan persuasi tercapai.	
<b>Bahan Kajian</b>	
1. Komunikasi pemasaran 2. Desain Brief 3. Naskah iklan 4. Metode desain 5. Multimedia: media cetak dan elektronik	

<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
riah, Maria. 2018. Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
<b>Pustaka Pendukung</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Y, Eva. 2020. Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.</li> <li>2. Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi.Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandra A. Krasovec.2002. Desain Kemasan: PerencanaanMerek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan. Jakarta: Penerbit Erlangga.</li> </ol>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211424: Motion Graphic</b>
	<b>Semester 5/ 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Motion Graphic adalah gabungan dari media visual dengan menggabungkan bahasa film dengan desain grafis	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu menghasilkan karya visual berupa video multimedia dengan menggabungkan desain grafis .	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar Editing Video</li> <li>2. A Brief History of motion graphic</li> <li>3. Motion graphic in interactive media</li> <li>4. Using Effect and presets</li> </ol>	

5. Animating text and layers 6. Collecting and editing materials 7. Layout and composition 8. Video editing and publishing
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
1. Videografi 2. Komik
<b>Pustaka Utama</b>
<b>Pustaka Pendukung</b>
1.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211425: Pengetahuan Hak Kekayaan Intelektual</b>
	<b>Semester 6 / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
HKI dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Karya-karya intelektual yang dimaksud di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra ataupun teknologi, dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan bahkan biaya.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
1. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan spesifik tentang psikologi komunikasi (knowledge). 2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam level implementasi / pengkomunikasian pesan tertentu secara visual selain verbal untuk dapat mempersuasi khalayak sasaran melalui karya DKV (skill) 3. Mahasiswa dapat membangun sikap kritis selain kreatif dalam menjalani proses kreatif khususnya dengan memahami konsep dasar/teoritis dan prinsip	

persepsi/perupaian dalam kegiatan perancangan/desain komunikasi visual (attitude)

### Bahan Kajian

1. Prinsip-prinsip HAKI
2. Klasifikasi HKI
3. Ruang lingkup HKI
4. Ruang lingkup hak cipta
5. Jenis paten
6. Prosedur mendapatkan hak paten
7. Subjek hak cipta
8. Hak-hak yang terdapat dalam hak cipta
9. Pemeliharaan paten
10. Pelanggaran hak paten
11. Ruang lingkup hak merek
12. Prosedur mendapatkan hak merek
13. Pelanggaran hak merek
14. Ruang lingkup rahasia dagang
15. Pelanggaran rahasia dagang

### Mata Kuliah Prasyarat

-

### Pustaka Utama

1. Feldman, O. & Sonja Z. 2018. The Psychology of Political Communicators: How Politicians, Culture, and the Media Construct and Shape Public Discourse. Routledge

### Pustaka Pendukung

1. Manfredo Massironi, Translated by N Bruno. 2001. The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating (Volume in the University of Alberta, Department of Psychology, Distinguished Scholar Lecture). LEA Publisher
2. Giuseppe Riva Ph., Brenda K Wiederhold, Pietro Cipresso. 2016. The Psychology of Social Networking Vol.1: Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211427: Desain Komunikasi Visual Lingkungan</b>
	<b>Semester 6 / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Desain Komunikasi Visual Lingkungan merupakan mata kuliah studio DKV yang memiliki luaran berupa project akhir yang berkaitan dengan lingkungan. Konsep lingkungan mengenai perancangan objek fisik dan lingkungan binaan sesuai dengan prinsip ekonomi, sosial dan lingkungan yang berkelanjutan.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya

	KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

#### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan spesifik tentang psikologi komunikasi (knowledge).
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam level implementasi / pengkomunikasian pesan tertentu secara visual selain verbal untuk dapat mempersuasi khalayak sasaran melalui karya DKV (skill)
3. Mahasiswa dapat membangun sikap kritis selain kreatif dalam menjalani proses kreatif khususnya dengan memahami konsep dasar/teoritis dan prinsip persepsi/perupaannya dalam kegiatan perancangan/desain komunikasi visual (attitude)

#### Bahan Kajian

1. Isu ekologi terhadap seni dan desain
2. Kampanye kesadaran lingkungan
3. Merespon isu lingkungan dengan seni rupa
4. Desain bangunan dan lingkungan
5. Penciptaan produk kriya dan lingkungan
6. Gaya hidup "hijau"
7. Environmental graphic, norma, etika & implementasi
8. Karya produk desain, pemanfaatan limbah, dan sumber daya yang tersedia
9. Optimalisasi produk kriya dalam konteks material, teknik, dan energi
10. *Universal desain*

#### Mata Kuliah Prasyarat

-

#### Pustaka Utama

1. Feldman, O. & Sonja Z. 2018. The Psychology of Political Communicators: How Politicians, Culture, and the Media Construct and Shape Public Discourse. Routledge

#### Pustaka Pendukung

1. Manfredo Massironi, Translated by N Bruno. 2001. The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating (Volume in the University of Alberta, Department of Psychology, Distinguished Scholar Lecture). LEA Publisher
2. Giuseppe Riva Ph., Brenda K Wiederhold, Pietro Cipresso. 2016. The Psychology of Social Networking Vol.1: Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211428: Animasi</b>
	<b>Semester 6/ 3 SKS</b>

<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Animasi adalah mata kuliah lanjutan dari Komik dan Motion graphic yang merupakan gambar bergerak dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu menghasilkan karya audio visual berupa animasi 2d dan 3d	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar Editing Video</li> <li>2. A Brief History of motion graphic</li> <li>3. Motion graphic in interactive media</li> <li>4. Using Effect and presets</li> <li>5. Animating text and layers</li> <li>6. Collecting and editing materials</li> <li>7. Layout and composition</li> <li>8. Video editing and publishing</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Videografi</li> <li>2. Komik</li> </ol>	
<b>Pustaka Utama</b>	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
1.	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211429: Metode Penelitian Desain</b>
	<b>Semester 6 / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	

Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan penerapan metode-metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang dibutuhkan dalam Desain Komunikasi Visual dan tata cara penulisan ilmiah yang benar dengan menganalisis data-data primer maupun sekunder dengan menerapkan eksplorasi visual dan komunikasi.

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah**

<b>Sikap</b>	S.5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; S.8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.4 Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir yang dapat diaplikasikan untuk pembangunan nasional, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
<b>Pengetahuan</b>	P.2 Menguasai konsep teoritis pendukung keilmuan desain komunikasi visual yang mencakup: teori komunikasi, psikologi desain, manajemen, kesadaran hukum, entrepreneur, periklanan, multimedia, budaya visual, hakikat manusia dan estetika.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

1. Mahasiswa mampu memahami metode-metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang berguna dalam merancang karya grafis/ komunikasi visual.
2. Mahasiswa mampu menerapkan aspek penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam perancangan komunikasi visual.
3. Mahasiswa mampu membuat laporan penelitian ilmiah.

**Bahan Kajian**

1. Tata tulis ilmiah
2. Pembuatan judul, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah
3. Metodologi penelitian
4. Riset kualitatif dan kuantitatif
5. Analisis hasil riset
6. Publikasi hasil riset (jurnal/proceedings)

**Mata Kuliah Prasyarat**

-

**Pustaka Utama**

1. Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT Kanisius
2. Y, Eva. (2020). Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. Yogyakarta: Deepublish Publisher

**Pustaka Pendukung**

Mukhtar. (2013). Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211430: Teknik Presentasi</b>
	<b>Semester 2 / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Teknik presentasi adalah bagian dari ilmu komunikasi. Komunikasi itu sendiri adalah penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, melalui suatu media. Pada teknik presentasi ini akan mempelajari terkait konten, desain, dan cara penyampaian kepada <i>audience</i> .	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip Teknik Presentasi serta mengimplementasikan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mempersiapkan dan menstrukturkan konten presentasi</li><li>2. <i>Presentation canvas</i></li><li>3. <i>Psychology of movement</i></li><li>4. Prinsip desain grafis presentasi</li><li>5. Gaya menyampaikan konten secara jelas dan menarik</li><li>6. <i>Pyramid Compression</i></li><li>7. <i>Speech Fillers</i></li></ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	

1. Feldman, O. & Sonja Z. 2018. The Psychology of Political Communicators: How Politicians, Culture, and the Media Construct and Shape Public Discourse. Routledge

#### **Pustaka Pendukung**

1. Manfredo Massironi, Translated by N Bruno. 2001. The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating (Volume in the University of Alberta, Department of Psychology, Distinguished Scholar Lecture). LEA Publisher
2. Giuseppe Riva Ph., Brenda K Wiederhold, Pietro Cipresso. 2016. The Psychology of Social Networking Vol.1: Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211431: Tinjauan Desain</b>
	<b>Semester 6/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mencermati, mengamati, dan mengkritisi fenomena desain (karya, falsafah, strategi, sejarah, teori-teori dan metode desain, nilai estetika, perubahan gaya hidup) maupun hal yang menyangkut perancangan baik fisik maupun konseptual.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri bermutu, dan terukur KU.8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
<b>Pengetahuan</b>	P.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa memahami fenomena desain (karya, falsafah, strategi, sejarah, teori-teori dan metode desain, nilai estetika, perubahan gaya hidup) maupun hal yang menyangkut perancangan baik fisik maupun konseptual sehingga mampu mengembangkan diri, lebih kreatif dalam memberi solusi di bidang desain komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain dari masa ke masa</li> <li>2. Teori desain menurut para ahli</li> <li>3. Karya dan proses desain</li> <li>4. Desain dan pembangunan</li> </ol>	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211431: Tinjauan Desain</b>
	<b>Semester 6/ 2 SKS</b>
5. Fashion sebagai komunikasi 6. Apresiasi karya desain	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
1. Widagdo, 2001. Desain dan kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
1. Malcolm Barnard, 2011. Fashion sebagai Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra.	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211532 : Film</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah ini mengenalkan prinsip-prinsip sinematografi yang meliputi kamera, komposisi editing, close up dan kontinuiti. MK film juga akan mempelajari penulisan naskah film serta menciptakan film pendek di akhir mata kuliah.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa mampu menciptakan film pendek dengan mengimplementasikan unsur sinematografi.	
<b>Bahan Kajian</b>	
1. Kamera 2. Kontinuiti 3. Close Up 4. Editing	

5. Komposisi
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fotografi Desain</li> <li>2. Videografi</li> <li>3. Motion graphic</li> </ol>
<b>Pustaka Utama</b>
Harsanto, Prayanto Widya.2020. Fotografi Desain. Kanisius : Surabaya..
<b>Pustaka Pendukung</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulyantaa, Edi S. 2021. Teknik Modern Forografi Digital. Andi Publisher : Yogyakarta</li> <li>2. Smith, Brian. 2014. Secret of Great Potrait Photography. Elex Media Komputindo : Jakarta</li> </ol>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211533: Periklanan Lanjutan</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal/ 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang dapat ditekuni oleh mahasiswa setelah memahami teori periklanan. Periklanan Lanjutan adalah mata kuliah yang menekankan pada proyek iklan cetak dan atau video.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa memiliki keterampilan dalam merancang iklan komersial dan non komersial dalam bentuk periklanan cetak dan atau video	
<b>Bahan Kajian</b>	

1. Above The Line
2. Below The line
3. project

#### **Mata Kuliah Prasyarat**

-

#### **Pustaka Utama**

1. Kriyantono, Rachmat. 2010. Manajemen Periklanan: Teori dan Praktek. Malang : Tim UB Press

#### **Pustaka Pendukung**

1. Morissan, 2010. Teori Komunikasi Massa. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211534: Desain Produk Servis</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
<p>Desain Produk Servis merupakan proses menciptakan solusi berkelanjutan dan pengalaman paling optimal bagi pelanggan. Selama perencanaan, para desainer harus memecah layanan menjadi beberapa bagian dan mengadaptasi solusi yang paling sesuai dengan masalah pelanggan. Untuk memenuhi semua kebutuhan pengguna, mereka juga harus menganalisis keperluan mereka berdasarkan lokasi, umur, dan faktor-faktor lainnya. Inisiatif ini umumnya dilakukan dalam konteks untuk meningkatkan kualitas penyediaan layanan untuk para customer.</p>	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	<p>KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p>
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip Desain Produk Servis serta mengimplementasikan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. layanan untuk customer</li> <li>2. Metode partisipator customer</li> <li>3. Brand transparency</li> </ol>	

4. Pesan dan layanan yang konsisten
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
1. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B., 2016, <i>Sprint: how to solve big problems and test new ideas in just five days</i> . Bantam Press.
<b>Pustaka Pendukung</b>
1. Chou, C. J., Chen, C. W., & Conley, C. (2015). An Approach to Assessing Sustainable Product Service system. <i>Journal of Cleaner Production</i> , 277- 287.
2. Surjani, R. M., Ciptomulyono, U., & Anityasari, M. (2015). Collaborative Design of Product-service systemwith Multi-Segment: Framework and Model. <i>International Conference on Advance Science and Technology (ICAST)</i> .

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211535: Prototype Desain</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Prototype merupakan sebuah metode pengembangan produk visual yang cukup banyak digunakan. Dengan metode ini, pengembang dan pelanggan bisa saling berinteraksi selama proses pengembangan produk visual. Hal ini tentu sangat menguntungkan dan semakin memudahkan dalam pembuatan desain visual.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
1. Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip tahapan prototype desain serta mengimplementasikan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian</b>	
1. Requirements Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan) 2. Quick Design (Desain cepat) 3. Build Prototype (Bangun Prototipe) 4. User Evaluation (Evaluasi Pengguna Awal)	

5. Refining Prototype (Memperbaiki Prototipe)
6. Implement Product and Maintain (Implementasi dan Pemeliharaan)
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
1. Kathryn McElroy. 2017. Prototyping for Designers DEVELOPING THE BEST DIGITAL & PHYSICAL PRODUCTS. O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.
<b>Pustaka Pendukung</b>
1. Bjarki Hallgrímsson. 2012. Prototype and Modelmaking for Product Design. Laurence King Publishing Ltd 361–373 City Road London EC1V 1LR

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211536: Bisnis Desain</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Bisnis desain merupakan mata kuliah pilihan yang mempelajari prinsip kewirausahaan dalam bidang desain komunikasi visual. Materi yang dipelajari meliputi konsep dasar bisnis desain, persiapan awal memulai bisnis dan pemasaran produk dan jasa desain komunikasi visual.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S.10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
<b>Pengetahuan</b>	P.2 Menguasai konsep teoritis pendukung keilmuan desain komunikasi visual yang mencakup: teori komunikasi, psikologi desain, manajemen, kesadaran hukum, entrepreneur, periklanan, multimedia, budaya visual, hakikat manusia dan estetika. P.3 Menguasai pengetahuan tentang potensi lingkungan, kekayaan alam dan kebudayaan Kalimantan
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya. KK.3 Kemampuan bekerjasama, berorganisasi, dan berwirausaha secara mandiri serta mampu menerapkan etika keprofesian bidang desain komunikasi visual dalam melaksanakan tugasnya secara mandiri ataupun bekerja di instansi/lembaga terkait yang membutuhkannya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
1. Mampu membuat proposal bisnis 2. Mampu memahami teori marketing 3. Mengetahui aturan dan etika profesi	

<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menganalisa swot perusahaan</li> <li>5. Mengetahui cara menganalisis trend</li> <li>6. Menguasai cara presentasi desain</li> </ol>
<b>Bahan Kajian</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marketing</li> <li>2. Proposal bisnis</li> <li>3. Presentasi desain</li> <li>4. Bisnis desain komunikasi visual</li> <li>5. Trend analysis</li> <li>6. SWOT</li> <li>7. Etika Profesi</li> </ol>
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>
-
<b>Pustaka Utama</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sadikin, Ali dkk. (2020). Pengantar Manajemen dan Bisnis. Yogyakarta: K-Media</li> <li>2. Wijoyo, Hadion dkk. (2021). Pengantar Bisnis. Sumbar: Insan Cendekia Mandiri</li> <li>3. Indrawan, Irjus. (2020). Pendidikan Kewirausahaan dan Etika Bisnis. Purwokerta Selatan: Pena Persada</li> </ol>
<b>Pustaka Pendukung</b>

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211537: Pengelolaan Gallery dan Museum</b>
	<b>Pilihan Semester Gasal</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Pemahaman mendasar tentang aspek-aspek pengelolaan (manajemen) yang berkaitan dengan mekanisme mempublikasikan karya dalam Pengelolaan Gallery dan Museum	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mahasiswa akan dapat memahami dan menerapkan teori dan prinsip dasar ilustrasi digital: vector, bitmap, teknik dan pengolahan bentuk vector. dengan teori gaya gambar ilustrasi digital: realis, posterisasi, dan media publikasi dimensi baik secara konseptual maupun visual dalam meingplementasikan Menganalisis karya Desain hingga dapat mengkomunikasikannya kepada peserta didikomunitas seni, dan masyarakat	
<b>Bahan Kajian</b>	
Gallery Dan Musuem Tata Kelola Pameran Manajemen Seni	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
Zeegen, Lawrence, <i>Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making</i> , Rockport Publishers, 2010  Lardner, Joel, Paul Roberts, <i>Digital Art Technique Manual for Illustrators and Artists: The Essential Guide to Creating Digital Illustration and Artworks Using Photoshop, Illustrator, and Other Software</i> , Barron's Educational Series, 2012  3dtotal.com, <i>Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters (Masters Collection)</i> , Focal Press, 2009	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blackburn, Henry, <i>The Art of Illustration</i>, 2011</li> <li>2. Loomis, Andrew, <i>Figure Drawing for All It's Worth</i>, Titan Books, 2011</li> <li>3. Zeegen, Lawrence, <i>The Fundamentals of Illustration</i>, Fairchild Books AVA, 2012</li> </ol>	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211539: Strategi Produk Kreatif</b>
	<b>Pilihan Semester Genap / 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Strategi produk kreatif merupakan proses memberikan informasi, memberi pengaruh, dan meningkatkan target pasar akan jasa atau produk agar bisa diterima dan dibeli oleh pasar. Sebagai bagian dari strategi pemasaran, strategi produk kreatif memiliki tiga sifat yaitu komunikatif yang bertujuan memberi informasi dan menarik perhatian konsumen, insentif yang bertujuan untuk mempengaruhi pelanggan dengan nilai dan keistimewaan tertentu, dan mengundang agar pembelian terjadi saat atau setelah promosi dilakukan.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya

	KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
1. Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip Strategi Produk Kreatif serta mengimplementasikan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klasifikasi Strategi produk kreatif</li> <li>2. Jenis strategi produk kreatif</li> <li>3. manfaat strategi produk kreatif</li> <li>4. Implementasi strategi produk kreatif</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
1. Kotler, P. & Gary, A. 2008, <i>Prinsip-prinsip Pemasaran</i> . Jakarta: Erlangga	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
1. S. Lakshmi, 2016, <i>Consumer Buying Behavior Towards Online Shopping</i> . International Journal of Research – Granthaalayah. vol 4, iss 8, pp. 60-65, Aug.	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211540: Batik dan Tenun</b>
	<b>Pilihan Semester Genap/ 2 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah kerajinan batik memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk memahami bahan batik tulis, cap dan print, baik alam maupun buatan/sintetis serta membuat desain, berkarya, dengan mengaplikasikan teknik batik tulis. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan, alat, dan teknik. Materi perkuliahan mencakup jenis bahan, karakteristik bahan, kegunaan bahan, jenis alat, fungsi alat, teknik batik. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik. Evaluasi dilakukan dengan tes, karya tugas harian, dan presentasi karya.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi,persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mata kuliah ini berisikan tentang sub materi antara lain konsep dasar batik, menjelaskan alat dan bahan, proses pembuatan karya batik dan perkembangan evaluasi batik.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat konsep pengembangan kerajinan batik</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat desain kerajinan batik</li> <li>3. Mahasiswa mampu menjelaskan alat dan bahan pada kerajinan batik</li> <li>4. Mahasiswa mampu menjelaskan proses pembuatan karya kerajinan batik</li> <li>5. Mahasiswa mampu mengevaluasi proses pembuatan dan karya pengembangan kerajinan batik</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Djoemena, Nian, S. Ungkapan Sehelai Batik, Jakarta: Penerbit Djambatan, 1990.</li> <li>2. Hamzuri, 1985. Batik Klasik. Jakarta: Djambatan</li> <li>3. ismunandar, R.M. Batik Tradisional – Mancanegara, Semarang: Pahara Prize, 1985.</li> </ol>	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tirta, Iwan. Emban Seni Kriya Indonesia, Sejarah Batik Indonesia, Yogyakarta: GKBI Yogyakarta, 2005.</li> </ol>	

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211541 Seni Grafis</b>
	<b>Pilihan Semester Genap</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Mata kuliah seni grafis ini Memberikan kemampuan bagi Mahasiswa untuk memahami bahan dan alat cetak grafis, Pembuatan desain, Pola, memahami dan mengaplikasikan. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan,alat, teknik cetak dalam, cetak sablon (serigraphy) Materi perkuliahan mencakup jenis bahan, karakteristik bahan, kegunaan bahan, jenis alat, fungsi alat, dan teknik. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktek. Sedangkan evaluasi dilakukan dengan tes, karya tugas harian, dan presentasi karya.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

<b>Keterampilan Umum</b>	KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU.5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi.

#### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mata kuliah ini berisikan tentang sub materi antara lain konsep dasar seni grafis, teknologi pre and post design, material teknologi grafis, bahan-bahan yang digunakan dalam seni grafis, konsep dasar seni grafis, perancangan seni grafis, warna dalam desain grafis, konsep penciptaan seni grafis.

#### Bahan Kajian

1. Mahasiswa mengetahui pengertian, prinsip cetak dalam seni grafis teknik cetak dalam, cetak sablon (serigraphy).
2. Memahami pengertian cetak multi warna, dengan teknik cetak dalam, cetak sablon (serigraphy). sehingga memberikan bekal kemampuan secara teoritis dan praktik sebagai landasan untuk mempelajari seni grafis
3. Memahami berbagai bahan, alat, teknik cetak dalam dan cetak sablon
4. Mampu mencipta karya seni grafis cetak dalam dan cetak sablon

#### Mata Kuliah Prasyarat

-

#### Pustaka Utama

1. Budiwirman, Irwan. 1998. Seni Grafis: Sebuah Tinjauan. Padang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Padang (tidak diterbitkan).
2. Bentara Budaya, Jakarta . 2000. Setengah abad Seni Grafis Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
3. Manurung, Jintar. 1978. Seni Grafik. Medan: IKIP Medan.

#### Pustaka Pendukung

1. Eichenberg, Fritz. 1977. Lithography and Silkscreen: Art and Technique. New York: Harry N. Abrams, Inc
2. Scheder, Georg. 1976. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211542: Virtual Tour</b>
	<b>Pilihan Semester Genap/ 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Virtual Tour berisi tentang penggunaan media dan alat-alat berupa foto, panorama, video dan audio yang memungkinkan pengunjung untuk berjalan melalui pemandangan karya menggunakan computer, TV atau ponsel.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik

	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.

#### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mampu mengoperasikan software yang disediakan dengan memaksimalkan media dan alat-alat berupa foto, panorama, video dan audio hingga menjadi sebuah karya utuh Virtual Tour yang memberikan pengalaman kepada pengunjung dalam melihat tempat dengan cara paling mirip untuk benar-benar mengalami hal itu dalam kehidupan nyata.

#### Bahan Kajian

1. 3D Vista
2. 3D Vista Virtual Tour
3. Hotspot Interactive
4. Skin & Interface
5. Penerbitan & Berbagi
6. Google Street View

#### Mata Kuliah Prasyarat

-

#### Pustaka Utama

1. Musiafa, Zayid. (2020). "Multimedia Immersive Virtual Tour 3D Panorama 360". Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin.

#### Pustaka Pendukung

1. <https://www.3dvista.com/en/products/virtualltour,n.d>.

<b>Mata Kuliah</b>	<b>DK211543: Video Mapping</b>
	<b>Pilihan Semestter Genap / 3 SKS</b>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	
Video mapping atau biasa disebut projection mapping merupakan salah satu teknik pemetaan video pada bidang tiga dimensi atau bidang yang tidak rata maupun berpola.	
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan mata kuliah</b>	
<b>Sikap</b>	S. 8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik

	S.9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
<b>Keterampilan Umum</b>	KU.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU.2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
<b>Pengetahuan</b>	P.1 Menguasai konsep teoritis ilmu desain secara umum dan konsep teoritis desain komunikasi visual.
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK.1 Kemampuan analisis, estetis, kolaboratif dan keandalan daya inovasi dalam merancang karya desain komunikasi visual, mengkomunikasikan ide melalui elemen visual untuk mencapai fungsi informasi, persuasi, dan identitas dari suatu komunikasi. KK.2 Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS, menyelesaikan masalah dalam bidang perancangan identitas dan publikasi yaitu periklanan, promosi, pemasaran, hubungan masyarakat, media, dan lainnya.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
Mampu memahami dan membuat video mapping sederhana yang di proyeksikan pada berbagai bidang dengan mengubah objek yang umum menjadi lebih interaktif.	
<b>Bahan Kajian</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Generative Projection Mapping</li> <li>2. Projection Mapping Show</li> <li>3. Immersive Projection Mapping</li> </ol>	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	
-	
<b>Pustaka Utama</b>	
-	
<b>Pustaka Pendukung</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="http://videomappingindonesia.com/">http://videomappingindonesia.com/</a></li> <li>2. <a href="sembilanmatahari.com">sembilanmatahari.com</a></li> <li>3. <a href="https://holutionteam.com/">https://holutionteam.com/</a></li> </ol>	