

Dokumen Kurikulum 2013-2018
Program Studi : Magister Desain

Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

	Bidang Akademik dan Kemahasiswaan	Kode Dokumen		Total Halaman
		Kur2013-S2-DS		[14]
	Institut Teknologi Bandung	Versi	[1]	28 Maret 2013

KURIKULUM ITB 2013-2018 – PROGRAM MAGISTER
Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain

1 Deskripsi Umum

Program Magister Desain ITB merupakan kelanjutan linier dari program studi desain strata satu yang ada di FSRD ITB mencakup prodi kriya, prodi desain interior, prodi desain komunikasi visual dan prodi desain produk industri serta kelanjutan non linier dari berbagai program studi yang memiliki kaitan kajian keilmuan dengan wilayah ilmu desain, seperti prodi arsitektur, prodi kependidikan seni rupa. Program studi magister desain merupakan tahapan program yang menitik beratkan pada kajian dan pendalaman keilmuan di bidang desain. Berbeda dengan tahap strata sarjana desain yang lebih menitik beratkan pada penguasaan metoda perancangan desain untuk memecahkan persoalan desain yang dimaksudkan memberikan dasar-dasar untuk berprofesi, maka program magister menekankan pendalaman penguasaan aspek-aspek keilmuan yang terkait dengan permasalahan desain. Untuk mencapai tujuan program studi magister desain bisa ditempuh melalui dua kerangka kajian, yaitu: kajian desain (*design by research*), dan kajian proyek desain (*design by project*). Kajian desain berfokus pada upaya pendalaman ilmu dan konsep desain dengan beragam pendekatan wawasan/keilmuan sehingga dihasilkan pemahaman desain yang lebih komprehensif untuk menghasilkan toeri berupa tesis. Sedangkan proyek desain menitik beratkan pada upaya pengembangan dan pendalaman desain melalui eksperimen dengan obyek desain berdasarkan metode dan prinsip-prinsip perancangan serta pendekatan yang kritis dengan bersumber pada teori keilmuan desain. Hasil kajian desain dan proyek desain ini berupa produk desain dan karya tulis ilmiah.

1.1 Body Of Knowledge

Mencakup pengembangan bidang keilmuan desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, dan karya dalam lingkup pendalaman keilmuan desain berupa kajian desain dalam kaitannya dengan artifak, material, sistem, budaya visual, lingkungan, perilaku dan informasi. Pada dasarnya bidang keilmuan desain (interior, komunikasi visual, produk industri, dan kriya) berkaitan dengan berbagai aspek yaitu: produk sejarah, material, sistem teknologi/metoda, budaya visual, lingkungan, kebiasaan sosial, dan media informasi. Oleh karena itu untuk mencapai hasil dari pengembangan keilmuan desain yang terkait dengan aspek-aspek di atas, mahasiswa diwajibkan memilih kajian desain (proyeknya) dengan mengkaitkan antara disiplin keilmuan desainnya dengan fokus kajian yang ditetapkan oleh program studi.

1.2 Tantangan yang Dihadapi

Perkembangan desain terkait dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum. Namun juga berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang sedang mengalami transformasi budaya. Desain selain berhubungan dengan aplikasi teknologi yang canggih juga berkaitan dengan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013-{NamaProdi}	Halaman 2 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.		

keragaman masyarakat yang menggunakannya, baik yang mampu mengadopsi dengan baik maupun yang gagap dalam menggunakannya. Masyarakat Indonesia dengan keragaman budaya, keragaman potensi sumber daya alamnya, dan keragaman tingkat perkembangannya merupakan suatu tantangan bagi desain untuk bisa menjembatani perkembangan teknologi dan penggunaannya yang tepat agar ke depan masyarakat Indonesia terhindar dari kebijakan yang keliru dalam mengadopsi dan mengadaptasi kemajuan teknologi yang tidak terhindarkan dampak penyebarannya. Dengan mengkaitkan pada tujuh bidang kajian desain yang ditawarkan, diharapkan terbangun kemampuan melihat dan menanggapi berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat global maupun lokal. Melihat kebutuhan riil masyarakat Indonesia baik sekarang maupun di masa mendatang masih banyak tantangan yang dihadapi. Melalui pendalaman kajian ilmu desain bisa diwujudkan transfer teknologi yang tepat untuk bisa mengolah sumber daya alam. Jumlah penduduk yang besar, keragaman budaya, berbagai persoalan sosial, lingkungan, dan upaya mengembangkannya membutuhkan peranan desain yang tepat dan bermanfaat.

1.3 Akreditasi atau Standar Kurikulum Acuan

Standar pengembangan kurikulum ini mengacu pada standar NASAD

1.4 Referensi

Referensi pengembangan kurikulum ini mengacu pada NASAD

2 Tujuan Pendidikan dan Capaian Lulusan

2.1 Tujuan Pendidikan

Secara umum program Magister Desain bertujuan untuk:

- mengembangkan keilmuan desain,
- menumbuh kembangkan sikap *long life learning*,
- memperkuat landasan keilmuan untuk menunjang keprofesian bidang desain,
- meningkatkan kualitas interaksi keilmuan yang terkait dengan desain,
- menciptakan lulusan yang tanggap dan kritis terhadap situasi dan kebutuhan spesifik Indonesia.

Tujuan pendidikan tersebut dikaitkan dengan latar belakang keilmuan strata sarjana mahasiswa, sehingga bisa memberikan kedalaman pemahaman desain serta kemampuan melakukan tindakan pemikiran dan keputusan yang lebih arif di bidang keilmuan desain yang telah dimiliki.

2.2 Capaian (*Outcome*) Lulusan

Lulusan Program Magister Desain mampu:

- Mengembangkan ilmu-ilmu desain yang lebih mendalam serta mampu melihat ke depan terhadap fenomena-fenomena desain, khususnya yang terkait dengan latar belakang bidang desain yang dikuasainya.
- Menguasai ilmu-ilmu desain untuk menunjang kemampuan berprofesi yang lebih komprehensif dan bertanggungjawab terhadap masyarakat (*stakeholder*).
- Mengeksploitasi berbagai bidang ilmu dan pengetahuan pendukung dalam mencari optimasi suatu pengembangan desain sesuai dengan bidang desainnya.

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013- <i>{NamaProdi}</i>	Halaman 3 dari 14
<p>Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi <i>[NamaProdi]</i> ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan <i>[KodeProdi]</i>-ITB.</p>		

- Meningkatkan kualitas interaksi keilmuan yang mendukung proses perancangan untuk mencapai pada pemilihan keputusan desain dalam masyarakat.

Dari data statistik alumni program Magister Desain bidang kerja yang dijalani oleh lulusan adalah sebagai berikut:

No	Bidang Kerja	Prosentase	Jumlah
1	Pengajar/Dosen Perguruan Tinggi	25.00 %	35
2	Konsultan Desain	35.00 %	49
3	Industri dalam bidang Desain	17.14 %	24
4	Pemerintahan (Pengambil keputusan publik)	2.86 %	4
5	Lain-lain	5.00 %	7
6	Tidak di ketahui	15.00 %	21
	Jumlah:	100 %	140

Sebagian besar lulusan bekerja pada bidang yang relevan dengan pendidikannya yaitu sebagai Pengajar/Dosen Perguruan Tinggi Desain, Konsultan Desain, Pemerintahan (Pengambil Kebijakan Publik) serta industri komponen (total 78,85 %). Sementara untuk bidang yang kurang relevan sekitar 5 % dan 15 % lainnya tidak diketahui karena proses pemantauan alumni keberadaan serta bidang kerjanya tidak ada konfirmasi.

Dari bidang-bidang kerja yang dijalani para alumni, sebagian besar menempati posisi/level *high management*. Untuk lulusan yang bekerja sebagai pengajar di perguruan tinggi sebagian besar menempati posisi yang penting, seperti: ketua program studi, ketua departemen, pembantu dekan, dekan dan lain sebagainya.

Tabel kaitan capaian lulusan dengan tujuan program studi

	Tujuan prodi 1	Tujuan prodi 2	Tujuan prodi 3	Tujuan prodi 4	Tujuan prodi 5
Capaian 1	T	T	T	T	T
Capaian 2	S	T	T	T	T
Capaian 3	S	T	T	S	T
Capaian 4	S	S	T	S	T

3 Struktur Kurikulum

Program Magister

Untuk dapat mengikuti Program Studi Magister Desain dengan baik, mahasiswa perlu memiliki latar belakang pendidikan setara sarjana dalam bidang-bidang desain, seni rupa, kria dan bidang lain yang terkait dengan desain. Mahasiswa dengan latar belakang pendidikan bidang selain itu dengan prestasi baik juga dapat diterima, asalkan memiliki bekal keilmuan yang berkorelasi dengan bidang desain. Dalam hal terakhir ini, mahasiswa harus mengambil matakuliah tambahan sebanyak 12 sks.

Secara garis besar, Kurikulum 2013 Program Studi Magister Desain terbagi ke dalam:

Total : 4 semester, 36 sks
Wajib: 25 sks
Pilihan bebas: 11 sks

Aturan kelulusan:

Program	sks Lulus			IP minimal	Lama studi maksimum
	W	P	Total		
Magister	25	11	36	2,75 ¹	3 tahun

¹ Nilai minimal C.

Tabel 8 –Matakuliah Wajib
8a – Jalur pilihan Kajian Desain

	Kode	Nama Matakuliah	sks
1	DS6101	Teori Desain I	2
2	DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	2
3	DS6103	Desain dan Kebudayaan I	2
4	DS6107	Sejarah Sosial Desain	2
5	DS6202	Teori Desain II	2
6	DS6204	Metode Penelitian Desain	3
7	DS6212	Semiotika Desain	2
8	DS6106	Kajian Desain	4

9	DS6090	Tesis	6
---	--------	-------	---

8b – Jalur pilihan Proyek Desain

	Kode	Nama Matakuliah	sks
1	DS6101	Teori Desain I	2
2	DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	2
3	DS6103	Desain dan Kebudayaan I	2
4	DS6107	Sejarah Sosial Desain	2
5	DS6202	Teori Desain II	2
6	DS6204	Metode Penelitian Desain	3
7	DS6108	Desain dan Faktor Manusia	2
8	DS6110	Kajian Proyek Desain/Kria	4
9	DS6091	Proyek Desain/Kria	6

Tabel 9 – Struktur Matakuliah Program Studi

9a - Matakuliah Wajib

Jalur Pilihan Kajian Desain

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	sks
1	DS6101	Teori Desain I	2	1	DS6202	Teori Desain II	2
2	DS6103	Desain dan Kebudayaan I	2	2	DS6204	Metode Penelitian Desain	3
3	DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	2	3	DS6209	Semiotika Desain	2
4	DS6107	Sejarah Sosial Desain	2				

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	sks
		Jumlah	8			Jumlah	7

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	Sks
1	DS6106	Kajian Desain	4	1	DS6090	Tesis	6
2				2			
3				3			
		Jumlah	4			Jumlah	6

9b –Matakuliah Pilihan

	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	Sks
1	DS5011	Desain dan Kebudayaan II	2	9	DS5019	Desain Berkelanjutan	2
2	DS5012	Desain dan Media	2	10	DS5020	Bisnis Desain II	3
3	DS5013	Isu Kontemporer Dalam Desain	2	11	DS5021	Desain dan Lingkungan Binaan	2
4	DS5014	Statistik Ilmu Sosial	2	12	DS5022	Revitalisasi Desain Tradisi	2
5	DS5015	Teori Komunikasi	2	13	DS5023	Inovasi Desain (<i>Design Thinking</i>)	3
6	DS5016	Manajemen Produksi	2	14	DS5024	<i>Creative Community and Creative Industry Development</i>	3
7	DS5017	Desain dan Gaya Hidup	2	15	DS5025	Teknologi Dan Kebudayaan	2
8	DS5018	Ergonomi Desain II	2	16	DS5026	Psikologi Desain	2

9c –Matakuliah Wajib

Jalur Pilihan Proyek Desain

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	Sks

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013-{NamaProdi}	Halaman 7 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.		

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	Sks
1	DS6101	Teori Desain I	2	1	DS6202	Teori Desain II	2
2	DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	2	2	DS6204	Metode Penelitian Desain	3
3	DS6103	Desain dan Kebudayaan I	2	3	DS6108	Desain dan Faktor Manusia	2
4	DS6107	Sejarah Sosial Desain	2				
		Jumlah	8			Jumlah	7

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	Sks
1	DS6110	Kajian Proyek Desain/Kriya	4	1	DS6091	Proyek Desain/Kriya	6
2				2			
3				3			
		Jumlah	4			Jumlah	6

9d –Matakuliah Pilihan

	Kode	Nama Matakuliah	sks		Kode	Nama Matakuliah	sks
1	DS5011	Desain dan Kebudayaan II	2	9	DS5019	Desain Berkelanjutan	2
2	DS5012	Desain dan Media	2	10	DS5020	Bisnis Desain II	3
3	DS5013	Isu Kontemporer Dalam Desain	2	11	DS5021	Desain dan Lingkungan Binaan	2
4	DS5014	Statistik Ilmu Sosial	2	12	DS5022	Revitalisasi Desain Tradisi	2
5	DS5015	Teori Komunikasi	2	13	DS5023	Inovasi Desain (<i>Design Thinking</i>)	3
6	DS5016	Manajemen Produksi	2	14	DS5024	<i>Creative Community and Creative Industry Development</i>	3
7	DS5017	Desain dan Gaya	2	15	DS5025	Teknologi Dan	2

		Hidup				Kebudayaan	
8	DS5018	Ergonomi Desain II	2	16	DS5026	Psikologi Desain	2

4 Roadmap Matakuliah dan Kaitan dengan Capaian Lulusan

4.1 Roadmap Matakuliah

Magister Desain terdiri atas dua jalur pilihan, sehingga masing-masing jalur pilihan memiliki roadmap matakuliah.

Roadmap Jalur Pilihan Ilmu Desain

MK Pilihan	MK Pilihan	MK Pilihan	MK Pilihan	
MK Core	• Manajemen Informasi Penelitian	• Metoda Penelitian Desain	• Penelitian Desain	• Tesis Desain
MK Pre-requisite	• Teori Desain I • Desain dan Kebudayaan I • Sejarah Sosial Desain	• Teori Desain II • Semiotika Desain		
Pilihan Bidang Kajian	<i>Design and Artifacts, Design and Materials, Design and System, Design and Visual Culture, Design and Environment, Design and Human Behaviors, Design and Information</i>			

Roadmap Jalur Pilihan Desain

MK Pilihan	MK Pilihan	MK Pilihan	MK Pilihan	
MK Core	• Manajemen Informasi Penelitian	• Metoda Penelitian Desain	• Kajian Desain/Kria	• Proyek Desain
MK Pre-requisite	• Teori Desain I • Desain dan Kebudayaan I • Sejarah Sosial Desain	• Teori Desain II • Desain dan Faktor manusia		
Pilihan Bidang Kajian	<i>Design and Artifacts, Design and Materials, Design and System, Design and Visual Culture, Design and Environment, Design and Human Behaviors, Design and Information</i>			

4.2 Peta Kaitan Matakuliah dengan Capaian Lulusan

Kode dan nama matakuliah	Capaian A	Capaian B	Capaian C	Capaian D
DS6101 Teori Desain I	V	V	V	V
DS6202 Teori Desain II	V	V	V	V
DS6103 Desain dan Kebudayaan I	V	-	-	V
DS6204 Metode Penelitian Desain	V	V	V	V
DS6105 Manajemen Informasi Penelitian	V	V	-	-
DS6106 Kajian Desain	V	V	V	-
DS6107 Sejarah Sosial Desain	V	V	-	-
DS6108 Desain dan Faktor Manusia	-	V	V	V
DS6209 Semiotika Desain	V	V	-	-
DS6110 Kajian Proyek Desain/Kria	-	V	V	V
DS5011 Desain dan Kebudayaan II	V	-	-	V
DS5012 Desain dan Media	V	-	-	V
DS5013 Isu Kontemporer Dalam Desain	V	-	-	V
DS5014 Statistik Ilmu Sosial	V	-	V	V
DS5015 Teori Komunikasi	-	V	-	V
DS5016 Manajemen Produksi	-	V	V	-
DS5017 Desain dan Gaya Hidup	V	-	V	V
DS5018 Ergonomi Desain II	-	V	V	-
DS5019 Desain Berkelanjutan	V	-	-	V
DS5020 Bisnis Desain II	-	V	-	V
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB		Kur2013-{NamaProdi}		Halaman 10 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.				

DS5021 Desain dan Lingkungan Binaan	V	-	V	V
DS5022 Revitalisasi Desain Tradisi	V	-	V	V
DS5023 Inovasi Desain (<i>Design Thinking</i>)	-	-	V	V
DS5224 <i>Creative Community and Creative Industry</i>	-	V	V	V
DS5025 Teknologi dan Kebudayaan	V	-	V	V
DS5026 Psikologi Desain	V	-	V	V

5 Atmosfer Akademik

Kebijakan tentang suasana akademik mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Prasarana dan Sarana

Naskah Akademik Keputusan SA No. 01 tahun 2003 tentang Kebijakan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni di ITB menyebutkan bahwa ITB adalah Perguruan Tinggi Berbudaya Riset. Sebagai universitas berbudaya riset, suasana akademik (*academic atmosphere*) yang kondusif adalah suasana akademik yang diidamkan berupa suasana yang dicerminkan oleh sikap keskolaran yang ditopang oleh sikap-sikap keskolaran keterpaduan keilmuan dengan pengalaman beserta pemanfaatannya untuk berbagi pengetahuan. Dalam sebuah institusi pendidikan, seringkali suasana akademik juga dikaitkan dengan kebebasan akademik serta kebebasan mimbar akademik yang merupakan hak yang dimiliki oleh *civitas akademika* dalam melakukan komunikasi pengetahuan dan kegiatan akademik.

Tersedianya sarana dan prasarana fisik dalam suatu lingkungan yang memadai akan sangat menunjang berkembangnya suasana akademik yang kondusif. Fasilitas ruang tunggu dosen di Ruang Pimpinan menjadi tempat interaksi yang kondusif, baik sesama dosen maupun dosen dengan Ketua Program Studi. Kebijakan fakultas untuk menyediakan fasilitas ruangan untuk Program Pascasarjana yang diperuntukan sebagai Ruang Pimpinan dan Pengelola, Ruang Sekretariat, Ruang Kuliah dan Ruang Sidang Tesis/Disertasi yang penggunaannya bersifat *sharing* dengan program magister dan sewaktu-waktu dapat digunakan S1 menjadikan suasana lingkungan akademik yang kondusif selain sangat efisien penggunaannya. Dampak dari kebijakan fakultas tersebut akan membuka peluang bagi kemungkinan peningkatan jumlah peserta S3 di masa depan, karena selain kurikulumnya yang berjenjang untuk S1 – S2 – S3 juga melalui pemanfaatan secara optimal fasilitas ruangan yang telah ada untuk Ruang Diskusi Mahasiswa, Ruang Bimbingan, Ruang Tunggu Dosen dan Ruang Seminar yang digunakan secara bersama menyebabkan terjadinya interaksi dan komunikasi bahkan diskusi yang intens antara peserta program magister.

Sarana/fasilitas pendukung untuk menunjang kegiatan akademik selain ruang kuliah, tersedia pula ruang baca yang memadai di perpustakaan yang dapat dimanfaatkan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013-{NamaProdi}	Halaman 11 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.		

oleh mahasiswa untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah, tugas penelitian dan penyusunan disertasi, serta ruang yang dilengkapi Fasilitas Komputer yang terakses dengan Jaringan internet sehingga dapat dimanfaatkan untuk menelusuri *e-journal* dan *e-book*. Secara umum penggunaan fasilitas mempunyai aturan yang jelas sesuai aturan ITB.

2. Informasi

Program Studi Magister Desain menyajikan informasi berkaitan dengan kegiatan akademik maupun kegiatan non akademik. Secara periodik sekretariat akan memberikan informasi mulai dari pengumuman registrasi administrasi dan akademik, jadwal kegiatan akademik, jadwal perkuliahan, jadwal ujian semester, jadwal ujian seminar dan promosi, informasi akademik lainnya. Sedangkan informasi non akademik berisikan informasi berkaitan dengan penawaran beasiswa (*scholarship*), lowongan pekerjaan, kegiatan seminar dan pelatihan dan lain-lain, yang dikoordinasikan bersama fakultas. Informasi-informasi tersebut disediakan dan dimuat baik di website, melalui pesan elektronik (e-mail dan SMS) maupun ditempel pada papan informasi yang telah disediakan,

Sebagai pendukung kegiatan akademik, sejak tahun 2002/2003, telah dioperasikan dua buah situs, yang hanya dapat diakses dari jaringan kampus ITB :

1. Situs publik <http://akademik.itb.ac.id>, situs untuk sivitas akademika ITB, yang sementara ini digunakan untuk melakukan “pengumuman elektronik” terutama kepada mahasiswa dan dosen. Situs ini dibuat karena sistem akademik masih belum mampu mengelola banyak pengguna.
2. Situs operasional pelaksana <http://akademik.itb.ac.id/six>, situs yang hanya dapat diakses oleh Ketua dan Sekretaris Senat Akademik, Sekretariat Majelis Wali Amanat, Rektor, para WR, para Direktur, Dekan, WDA, KaProdi, SekProdi, dan TU Fakultas/Prodi, para petugas pelaksanaan pengoperasian sistem akademik di tingkat DitDik (termasuk *back office*) yang ditentukan oleh DirDik. Situs ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang diberi *user id* dan *Password*. Semua data, dokumen dan informasi akademik dapat diakses secara *online* pada kedua situs tersebut, yang selain memuat arsip penting untuk kegiatan akademik juga memuat sejarah kegiatan secara otomatis.

3. Seminar

Seorang mahasiswa program magister senantiasa dituntut untuk menghadirkan pemahaman ilmunya, ide dan gagasannya dalam forum diskusi secara terbuka. Dengan tuntutan demikian diharapkan proses *sharing knowledge* tetap terjaga baik antar sesama mahasiswa, mahasiswa dengan dosen. Kegiatan seminar tersebut dilakukan mahasiswa dalam beberapa mata kuliah.

4. Konsultasi

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013-{NamaProdi}	Halaman 12 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.		

Kegiatan konsultasi yang efektif dibangun dari proses interaksi akademik sivitas akademika yang dimulai sejak kegiatan tatap muka perkuliahan pada masa awal studi. Lebih jauh, kegiatan konsultasi sebagai sarana untuk menunjang keberhasilan studi, menjadi suatu kebutuhan bagi mahasiswa Program Magister.

Konsultasi yang dilakukan bersifat akademik dan non akademik. Konsultasi yang bersifat akademik dimanfaatkan mahasiswa sejak tahapan perkuliahan di kelas. Biasanya mahasiswa berkonsultasi tidak secara formal dan konsultasi yang dilakukan hanya untuk membantunya dalam mengerjakan tugas-tugas mata kuliah atau penelitian sederhana yang diberikan dosen. Konsultasi secara formal, Program Studi Magister Desain memfasilitasi kegiatan konsultasi secara terjadwal yang dilakukan dalam masa bimbingan pada saat penelitian dan penulisan disertai antara mahasiswa dengan pembimbing.

Disamping terjadwal secara periodik, konsultasi ini termonitor hasilnya untuk mengetahui perkembangan kemajuan penelitian. Sedangkan konsultasi yang bersifat non akademik, Program Studi Magister Desain tidak mempunyai data yang terdokumentasi. Konsultasi yang dilakukan biasanya seputar pemecahan masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa di institusi tempat bekerjanya, yang dikonsultasikan kepada dosen yang mempunyai kepakaran yang relevan dengan permasalahannya untuk mendapatkan solusi yang baik.

5. Pembahasan Usulan Penelitian dan Penulisan Tesis

Rancangan Proposal Penelitian mahasiswa dimulai pada mata kuliah Metode Penelitian desain, yang selanjutnya dikembangkan mulai dari tahap proposal sampai dengan teori-teori dasar yang akan digunakan pada penelitian Tesis, pada mata kuliah Penelitian Desain. Apabila sudah memenuhi kriteria kelayakan yang ditentukan sebagai proposal, maka program studi dapat merekomendasikan dan menetapkan pembimbing melalui rapat koordinasi yang melibatkan WDA, Dosen Penelitian Desain, Dosen Metodologi Desain dan Para Ketua KK di lingkungan desain FSRD.

6. Hubungan Dosen-Mahasiswa Keikutsertaan Mahasiswa Dalam Kegiatan Ilmiah

Suasana akademik yang telah terbangun saat ini dapat dilihat dari hubungan dosen dan mahasiswa yang terjalin dalam suasana yang demokratis, yang ditunjukkan pada saat proses belajar mengajar, bimbingan, seminar, dialog dan jenis kegiatan akademik dan non akademik lainnya. Demikian pula hubungan antar Dosen terjalin erat yang memungkinkan terjadinya *sharing knowledge*. Selain kegiatan perkuliahan, program studi juga memfasilitasi adanya kegiatan bersama yang melibatkan mahasiswa dan pengajar, seperti diskusi bulanan, kuliah tamu, dan penelitian bersama yang melibatkan dosen dan mahasiswa yang diselenggarakan oleh prodi.

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013-{NamaProdi}	Halaman 13 dari 14
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi [NamaProdi] ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan [KodeProdi]-ITB.		

7. Asesmen Pembelajaran

Panduan dari Magister Desain berupa aturan tentang perkuliahan, meliputi: 1) persiapan pembukaan kelas matakuliah, 2) penugasan mengajar, 3) persiapan matakuliah, 4) persiapan daftar hadir, berita acara, 5) pelaksanaan kuliah, 6) pelaporan jalannya perkuliahan, 7) ujian-ujian, 8) evaluasi hasil, 9) laporan-porto folio. Asesmen terhadap outcome kuliah: kuisioner, pengukuran dari hasil ujian/tugas matakuliah. Untuk matakuliah prerequisite-pengkajian lanjutan dari hasil sebelumnya, misalnya: outcome dari Metode Penelitian menghasilkan proposal penelitian, kemudian dilanjutkan pada matakuliah Penelitian/Pengkajian Desain.

Dokumen Kurikulum 2013-2018
Program Studi : Magister Desain
Lampiran I

Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

	Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Institut Teknologi Bandung	Kode Dokumen		Total Halaman
		Kur2013-S2-DS		[23]
		Versi	4	05 Desember 2012

KURIKULUM ITB 2013-2018 – PROGRAM MAGISTER
Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain

DS6101 Teori Desain I

Kode Kuliah <i>DS6101</i>	Kredit : 2	Semester : Ganjil	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain & Desain	Sifat: Wajib
Sifat kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Teori Desain I			
Silabus Ringkas	Mempelajari berbagai teori yang melandasi penciptaan karya desain konteksnya; untuk menumbuhkan daya kritis dalam menganalisa fenomena desain yang timbul di masyarakat.			
Silabus Lengkap	Mempelajari berbagai teori yang melandasi penciptaan karya desain konteksnya; untuk menumbuhkan daya kritis dalam menganalisa fenomena desain yang timbul di masyarakat. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut 1. Memahami dasar falsafah dalam proses mendesain. 2. Memahami mengenai berbagai metode pendekatan desain 3. Telaah desain sebagai metoda, sains dan seni 4. Keterkaitan seni dan rekayasa (engineering) dalam desain 5. Metodologi desain dalam kaitannya dengan berbagai premis (sosial,ekonomi,teknologi dan seni) Formulasi strategi mendesain			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Setelah mengikuti mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa mengetahui dan memahami konteks desain dari berbagai seginya (Metodologi; Penelitian & Profesi) serta interdisipliner keilmuan dan sub bidang desain seperti: Interior; Produk; Komunikasi Visual & Kriya.			
Luaran (Outcomes)	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu memahami konteks Desain dari berbagai segi keilmuan maupun praktisnya			
Mata Kuliah Terkait	1. DS6103 Desain dan Kebudayaan I	Corequisit		
	2. DS6105 Manajemen Informasi Penelitian	Corequisit		
	3. DS6107 Sejarah Sosial Desain	Corequisit		
Pustaka	1. Victor Margolin (ed) : <i>Design Discourse</i> , The University of Chicago Press, 1989 2. Catherine Mc Dermot, <i>Essential Design</i> , Bloombury, 1992 3. Charles Jencks (ed) <i>The Post – Modern Reader</i> , St.Martin Press. N.Y., 1992 4. Penny Sparke : <i>Design Tim Contest</i> , A Quarto Book, 1987 5. Richard and Victor Margolin (ed) <i>Dicovering Design, Exploration in Design Studies</i> , The University of Chicago Press, 1995.			

DS6202 Teori Desain II

Kode Kuliah <i>DS6202</i>	Kredit : 2	Semester : Genap	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain & Desain	Sifat: Wajib
Sifat kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Teori Desain II			
Silabus Ringkas	Kuliah ini merupakan kapita selekta dari disiplin Desain interior; desain Produk; Desain Komunikasi Visual & Kriya Seni, dengan tujuan agar mahasiswa mampu memahami desain dalam lingkup inter-disipliner.			
Silabus Lengkap	<p>Dipelajari berbagai teori dan metodologi yang melandasi penciptaan karya desain pada konteksnya. Disamping itu akan disinggung tentang desain dalam konteks keprofesian dan desain dalam konteks penelitian. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :</p> <p>a. Memahami dasar falsafah dalam proses mendesain Interior; Produk; Komunikasi Visual & kriya.</p> <p>b. Memahami mengenai berbagai metode pendekatan desain Interior; Produk; Komunikasi Visual & kriya.</p> <p>c. Telaah Desain Interior; Produk; Komunikasi Visual & Kriya sebagai metoda, sains dan seni</p> <p>d. Keterkaitan seni dan rekayasa (engineering) dalam Desain Interior; Produk; Komunikasi Visual & Kriya.</p> <p>Metodologi Interior; Produk; Komunikasi Visual & kriya dalam kaitannya dengan berbagai premis (sosial, ekonomi, teknologi dan seni)</p>			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa memahami berbagai teori yang melandasi desain ditinjau dari sudut pandang keilmuannya, serta mampu menggunakan salah satu teori tersebut untuk dipergunakan pada studi kasus yang dipilihnya.			
Luaran (Outcomes)	Setelah Mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memahami berbagai landasan teoritis bidang desain serta metodologi yang terkait dengan bidang desain			
Mata Kuliah Terkait	DS6202 Teori Desain II			Corequisite
	DS6204 Metode Penelitian Desain			Corequisite
	DS6212 Semiotika Desain			Corequisite
Pustaka	1. Victor Margolin (ed) : <i>Design Discourse</i> , The University of Chicago Press, 1989			
	2. Catherine Mc Dermot, <i>Essential Design</i> , Bloombury, 1992			
	3. Charles Jencks (ed) <i>The Post – Modern Reader</i> , St.Martin Press. N.Y., 1992			
	4. Penny Sparke : <i>Design Tim Contest</i> , A Quarto Book, 1987			
	5. Richard and Victor Margolin (ed) <i>Discovering Design, Exploration in Design Studies</i> , The University of Chicago Press, 1995.			

DS 6103 Desain dan Kebudayaan I

Kode Kuliah DS 6103	Kredit 2 SKS	Semester Ganjil	KBK/Bidang Keahlian Desain & Kebudayaan I	Sifat Wajib (S2)
Sifat Kuliah		Kuliah		
Kelompok Kuliah		Matakuliah Penunjang Keahlian		
Nama Matakuliah		Desain dan Kebudayaan I		
1.1 Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman tentang relasi antara desain sebagai bagian budaya benda (<i>material culture</i>) dan budaya non-benda (<i>non-material culture</i>)			
Silabus Lengkap	Memberikan pemahaman tentang konteks kebudayaan dari desain sebagai budaya benda, dengan melihat implikasinya pada tataran budaya non-benda, seperti perilaku, ide (ideologi), mental, mindset, moral, makna dan nilai-nilai budaya. Karena desain memiliki sifat teleologis, yaitu struktur dan aktivitas bertujuan (<i>purposive activity</i>) yang diproyeksikan untuk sebuah masa depan, maka landasan kebudayaan sudah menjadi bagian yang harus dipertimbangkan dalam proses desain. Melalui pemahaman tentang konteks kebudayaan dari desain, diharapkan segala dimensi kebudayaan dari desain dapat dipahami secara komprehensif.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman tentang relasi antara desain sebagai bagian dari budaya benda, dan implikasi timbal baliknya dengan budaya non-benda.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa diharapkan mempunyai kesadaran tentang pentingnya mempertimbangkan implikasi-implikasi kultural dari sebuah aktivitas dan produk desain.			
Mata Kuliah Terkait	Mata Kuliah-1: DS 5023 Desain & Gaya Hidup	Pre-requisite:		
	Mata Kuliah-2: DS 5019 Isyu Kontemporer Dalam Desain	Co-requisite		
Daftar Pustaka	1. Pustaka utama: Tony Thwaites, <i>Tools for Cultural Studies</i> , MacMillan, 1994.			
	2. Pustaka pendukung1: Daniel Miller, <i>Material Culture and Mass Consumption</i> , Basil Blackwell, Cambridge, 1987.			
	3. Pustaka pendukung 2: Mary Douglas and Baron Isherwood, <i>The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption</i> , Routledge, London, 1996			

SATUAN ACARA PERKULIAHAN MATA KULIAH

Mg.	Topik	Sub Topik	Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Pustaka yang Relevan
1	Pengantar	Kerangka pemberian materi kuliah, porsi tugas, kehadiran dan ujian	Memberikan pengantar mata kuliah dan relasinya dengan beberapa mata kuliah lainnya.	T. Thwaites, <i>Tools for Cultural Studies</i> , 1994.
2	Definisi Kebudayaan	Beberapa definisi kebudayaan, secara luas dan sempit, aliran-aliran dalam teori kebudayaan.	Memberikan pemahaman tentang definisi kebudayaan, dan teori-teori kebudayaan	Andrew Edgar (ed), <i>Cultural Theory: The Key Concept</i> , Routledge, 2002
3	Sistem Budaya	Kebudayaan sebagai sebuah sistem: sistem bahasa, mental, sosial, pengetahuan, teknologi (artifak) dan seni.	Memberikan pemahaman tentang kebudayaan sebagai sebuah sistem	David Kaplan, <i>Culture Theory</i> , Prentice-Hall, 1972
3	Budaya Benda	Kebudayaan sebagai perwujudan	Memberikan pengantar tentang	Daniel Miller, <i>Material Culture</i>

	(Material Culture)	kebendaaan buatan manusia (man-made-world), berupa 'artifak' (benda, produk, teknologi),	kebudayaan sebagai totalitas benda-benda buatan manusia	<i>and Mass Consumption</i> , Basil Blackwell, 1987.
4	Budaya Non-Benda (Non-Material Culture)	Kebudayaan sebagai wujud abstrak, <i>intangible</i> dan non-benda (mental, pikiran, nilai, makna)	Memberikan pengantar tentang kebudayaan sebagai totalitas pikiran, ide, gagasan	David Kaplan, <i>Culture Theory</i> , Prentice-Hall, 1972
5	Desain Sebagai Budaya Benda dan Non-Benda	Desain sebagai bagian dari budaya benda (produk, sarana) dan sistem non-benda (nilai, ideologi, makna)	Memberikan pemahaman tentang desain sebagai bagian budayabenda dan non-benda	Robin Jacques (ed), <i>Design: Science: Method</i> , Westbury House, 1981
6	Desain & Perilaku	Relasi antara desain dan aspek, bentuk dan pola-pola perilaku (behaviour), tindakan (action) dan interrelasi di antaranya	Memberikan pemahaman tentang relasi antara desain dan aspek-aspek perilaku	David Kaplan, <i>Culture Theory</i> , Prentice-Hall, 1972
7	Desain & Habitus	Desain dalam relasinya dengan kebiasaan (habitus) dan kecenderungan (disposisi) di dalam sebuah masyarakat	Memberikan pemahaman relasi desain dengan pola-pola kebiasaan	P. Bourdieu, <i>Distinction: A Social Critique of the Judge-ment of Taste</i> , Harvard Univ. Press, 1984
8	UTS		Evaluasi	U
9	Ideologi Desain	Desain sebagai manifestasi ideologi, yang melaluinya ide, gagasan dan kepercayaan dikonkritkan	Memberikan pemahaman tentang relasi antara desain dan ideologi	L. Althusser, <i>Essays on Ideology</i> , Verso, 1984
10	Desain dan Nilai	Relasi timbal balik (<i>reciprocal</i>) antara desain dan nilai-nilai (<i>values</i>), baik nilai ekonomi, sosial, politik dan spiritual.	Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai desain	M. Douglas & B. Isherwood, <i>The World of Goods</i> , Routledge, London, 1996
11	Etika Desain	Desain sebagai sebuah manifestasi nilai-nilai moral, yaitu nilai baik/buruk, pantas/tak-pantas, dsb.	Memberikan pemahaman tentang pandangan etika desain	R. Jacques (ed), <i>Design: Science: Method</i> , 1981
12	Desain & Konsumsi	Desain dalam skema sistem produksi dan konsumsi, khusus relasi dengan budaya konsumerisme	Memberikan pengertian tentang desain dalam konteks produksi-konsumsi	D. Miller, <i>Material Culture and Mass Consumption</i> , 1987.
13	Desain dan Struktur Psikis	Relasi desain dengan struktur mental (<i>unconsciousness</i> , hasrat, libido, identifikasi) dan konsep 'diri' (<i>self</i>) atau subyek.	Memberikan pemahaman tentang relasi antara desain dan struktur psikis	Lasch, Christopher, <i>The Culture of Narcissism</i> , Warner Books, 1979.
14	Desain & Perubahan Budaya	Desain dalam kaitannya dengan perubahan budaya (<i>cultural change</i>), meliputi perubahan perilaku, kebiasaan	Memberikan pemahaman tentang desain dalam konteks perubahan budaya	Dick Hebdige, <i>Hiding in the Light</i> , Routledge, 1985

		dan ideologi.		
15	Budaya Elektronik	Desain dalam konteks perkembangan sistem teknologi, khususnya teknologi elektronik dan informasi	Memberikan pandangan desain dalam konteks perkembangan teknologi	Druckery, Timothy, <i>Electronic Culture</i> , Aperture, 1996.
16	UAS		Evaluasi	

DS6108 Desain dan Faktor Manusia II

Kode Kuliah <i>DS6108</i>	Kredit : 2	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan Desain	Sifat: <i>Wajib</i>
Sifat kuliah	<i>Kuliah</i>			
Nama Matakuliah	<i>Desain dan Faktor Manusia II</i>			
Silabus Ringkas	Mempelajari tentang hubungan antar manusia dengan desain dalam perwujudannya yang luas. Meliputi cakupan studi tentang kemampuan fisik, kognisi, emosi dengan desain dan lingkungan sosialnya.			
Silabus Lengkap	Kuliah ini merupakan pemberian wawasan terkait hubungan manusia dengan desain yang secara umum akan mempengaruhi perilaku manusia atau sebaliknya representasi desain merupakan perwujudan dari pertimbangan berbagai factor dari aspek kemampuan dan perilaku manusia. Melalui kuliah ini dipelajari factor-faktor yang terkait antara manusia dengan nilai yang terkandung pada desain.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada mahasiswa tentang hubungan antara berbagai faktor yang terkandung dalam desain dengan faktor-faktor yang ada pada manusia, yaitu faktor fisik, kognisi, dan psikis yang mempengaruhi pertimbangan dalam menentukan konsepsi desain dan mengkaji efek yang ditimbulkan dari desain terhadap lingkungan sosial.			
Luaran (Outcomes)	Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan yang kritis dalam melihat berbagai aspek yang terdapat pada desain dan juga mampu mempertimbangkan faktor-faktor manusia secara matang dalam membuat konsep dan mengeksekusi desain.			
Mata Kuliah Terkait	DS6101 Teori Desain I		Co-requisite	
	DS6103 Desain dan Kebudayaan I		Co-requisite	
	DS6105 Manajemen Informasi Penelitian		Co-requisite	
Pustaka	1. Pustaka Utama			
	2. Pustaka Pendukung			

DS 5011 Desain dan Kebudayaan II

Kode Kuliah DS 5011	Kredit 2 SKS	Semester Ganjil	KBK/Bidang Keahlian Desain dan Kebudayaan II	Sifat Wajib (S2)
Sifat Kuliah	Kuliah			
Kelompok Kuliah	Matakuliah Penunjang Keahlian			
Nama Matakuliah	Desain dan Kebudayaan II			
1.2 Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman lanjut tentang berbagai aspek kebudayaan yang relevan dengan kajian desain, dengan mengangkat isu-isu kebudayaan yang lebih khusus.			
Silabus Lengkap	Memberikan pemahaman lanjut tentang aspek-aspek kebudayaan yang berkembang di dalam masyarakat yang berpengaruh terhadap perkembangan desain, baik sebagai			

	aktivitas, proses, metode dan produk. Berbagai isu khusus tentang budaya seperti pluralisme budaya, multikulturalisme, budaya publik, budaya tinggi (<i>high culture</i>) dan budaya populer (<i>popular culture</i>), budaya massa (<i>mass culture</i>), budaya dan media, budaya rakyat (<i>folk culture</i>), budaya anak muda (<i>youth culture</i>), subkultur, <i>local genius</i> , pengetahuan local (<i>local knowledge</i>), budaya tradisi, etnisitas, lokalitas, tradisi lisan, budaya tulisan, budaya visual, revitalisasi budaya	
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman tentang berbagai isu khusus kebudayaan dalam relasinya dengan aktivitas, proses, metode dan produk desain.	
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa diharapkan mempunyai kesadaran tentang pentingnya mempertimbangkan pengaruh isu-isu khusus kebudayaan yang berkembang terhadap aktivitas, proses, metode dan produk desain.	
Mata Kuliah Terkait	Mata Kuliah-1: DS 5023 Desain & Gaya Hidup	Pre-requisite: DS 6103 Desain dan Kebudayaan 1
	Mata Kuliah-2: DS 5019 Isu Kontemporer dalam Desain	Co-requisite
1.3 Daftar Pustaka	1. Pustaka utama: Homi Bhabha, <i>The Location of Culture</i> , Routledge, London, 2004	
	2. Pustaka pendukung1: John A. Walker, <i>Visual Culture: An Introduction</i> , Manchester University Press, 1997	
	3. Pustaka pendukung 2: Victor Margolin (ed), <i>Design Discourse: History, Theory, Critics</i> , The University of Chicago Press, 1989	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN MATA KULIAH

Mg.	Topik	Sub Topik	Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Pustaka yang Relevan
1	Pengantar	Kerangka pemberian materi kuliah, porsi tugas, kehadiran dan ujian	Memberikan pengantar mata kuliah dan relasinya dengan beberapa mata kuliah lainnya.	Stuart Hall (ed), <i>Culture, Media, Language</i> , Hutchinson, 1987
2	Pluralisme Budaya	Kondisi pluralitas budaya, pluralitas bahasa, pluralitas ideologi, pluralisme sebagai ideologi, perbedaan dan keanekaragaman	Memberikan pemahaman tentang kecenderungan pluralisme budaya dan relevansinya dengan desain	Edward E. Sampson, <i>Celebrating the Other: A Dialogic Account of Human Nature</i> , Harvester Wheatsheaf, 1993.
3	Homogenisasi Budaya	Globalisasi budaya, Kesalingbergantungan budaya, penyeragaman budaya, mono-culture, imperialisme budaya, Westernisasi budaya,	Memberikan pengertian tentang globalisasi sebagai homogenisasi budaya dalam konteks desain	J. Mander & E. Goldsmith (eds), <i>The Case Against the Global Economy</i> , Sierra Club Books, San Francisco, 1996
4	Budaya Tinggi vs Budaya Populer	Pengertian budaya tinggi (<i>high culture</i>), pengertian budaya populer (<i>popular culture</i>), budaya elit,	Memberikan pengantar tentang budaya tinggi dan budaya populer dalam konteks desain	Theodor Adorno, <i>The Culture Industry</i> , Routledge, 1991

		industri budaya (<i>culture industry</i>), estetika komoditi		
5	Budaya Massa	Konteks industrialisasi, pengertian massa, pengertian budaya massa, produksi massa, konsumsi massa, selera massa	Memberikan pengantar tentang budaya massa dan implikasinya terhadap desain	John A. Walker, <i>Art in the Age of Mass Media</i> , Pluto Press, 1983
6	Multikulturalisme dan Desain	Komodifikasi kehidupan, komoditi sebagai tontonan, tontonan dan pembentukan kesadaran, kesadaran palsu, tontonan dan subyektivitas	Memberikan pemahaman tentang komodifikasi citra dan peran desain di dalamnya	Michael Vannoy Adams, <i>The Multicultural Imagination: Race, Color, and the Unconscious</i> , Routledge, London, 1996
7	Budaya Rakyat (Folk Culture)	Teori perbedaan, taksonomi perbedaan, perbedaan hirarkis, perbedaan non-hirarkis, perbedaan obyek, perbedaan bahasa,	Memberikan pemahaman tentang teori perbedaan dan relasinya dengan desain	Jurgen Habermas, <i>New Conservatism: Cultural Criticism and the Historians' Debate</i> , MIT Press, 1997
8	UTS		Evaluasi	
	Idenitas Budaya	Definisi identitas, identitas dan tradisi, identitas budaya, bahasa sebagai identitas, perubahan identitas, multiplisitas identitas	Memberikan pemahaman tentang teori identitas dalam relasinya dengan desain	Jonathan Rutherford, <i>Identity: Community, Culture, Difference</i> , Lawrence & Wishart, 1990
9	Subkultur	Prinsip representasi, prinsip simulasi, simulakara, teori realitas, teori hiper-realitas, hiperrealitas media, media sebagai pesan	Memberikan pemahaman tentang prinsip simulasi dan hiperrealitas dan implikasinya terhadap desain	Dick Hebdige, <i>Subculture: The Meaning of Style</i> , Routledge, 1987.
10	Budaya Anak Muda (Youth Culture)	Teori pemadatan waktu, peringkasan ruang, percepatan tempo kehidupan, dromologi, fantasmagoria, intensivitas budaya	Memberikan pemahaman tentang relasi antara kecepatan dan desain	John A. Walker, <i>Art in the Age of Mass Media</i> , Pluto Press, 1983
11	Budaya Tradisi	Teori tentang struktur psikis, hasrat, libido ketaksadaran, komomodifikasi	Memberikan pemahaman tentang ekonomisasi hasrat dan peran desain di dalamnya	John A. Hall, <i>Culture: Sociological Perspectives</i> , Prentice Hall, 1993

		hasrat, prinsip ekonomi libido		
12	Indigenous Culture	Prinsip globalisasi, globalisasi ekonomi, globalisasi informasi, globalisasi budaya, batas-batas globalisasi.	Memberikan pemahaman tentang isu globalisasi dan implikasinya terhadap desain	Uichol Kim & John W. Berry, <i>Indigenous Psychologies: Research and Experience in Cultural Context</i> , Sage Publication, 1993
13	Etnisitas	Isu over-produksi, overgrowth, overshoot, over-consumption, gaya hidup konsumerisme, dampak pada lingkungan, kerusakan alam dan habitat	Memberikan pengertian tentang isu kerusakan ekologis dan relasinya dengan desain	Raymond William, <i>Culture and Society</i> , The Hogarth Press, London, 1982.
14	Tradisi Lisan dan Tulisan	Teori relasi jender, gerakan feminisme, kesetaraan jender, emansipasi perempuan, sexist culture	Memberikan pemahaman tentang teori jender dan gerakan feminisme dan relasinya dengan desain	Rosemari P. Tong, <i>Feminist Thought</i> , Penerbit Jalasutra (terj.), Yogyakarta, 2004.
15	Budaya Gambar	Desain dalam konteks perkembangan sistem teknologi, khususnya teknologi elektronik dan informasi	Memberikan pandangandesain dalam konteks perkembangan teknologi	Howard Rheingold, <i>Virtual Reality</i> , Mandarin, 1991.
16	UAS		Evaluasi	

DS 5013 Isu Kontemporer Dalam Desain

Kode Kuliah DS 5013	Kredit 2 SKS	Semester Ganjil	KBK/Bidang Keahlian Isu Kontemporer Dalam Desain	Sifat Wajib (S2)
Sifat Kuliah		Kuliah		
Kelompok Kuliah		Matakuliah Penunjang Keahlian		
Nama Matakuliah		Isu Kontemporer Dalam Desain		
Silabus Ringkas		Memberikan pemahaman tentang berbagai isu kontemporer dalam bidang filsafat, sosial, politik, ekonomi, sains, teknologi dan seni yang relevan dengan kajian desain.		
Silabus Lengkap		Memberikan pemahaman tentang isu-isu yang berkembang di dalam masyarakat dan budaya kontemporer yang berpengaruh terhadap perkembangan desain, baik sebagai aktivitas, proses, metode dan produk. Berbagai isu pos-modernitas, isu tentang masyarakat pos-industri dan masyarakat konsumen (<i>consumer society</i>), isu tentang post-strukturalisme dalam filsafat, isu tentang jender, isu tentang hiper-realitas dan simulasi, isu tentang 'pemadatan ruang-waktu' (<i>dromology</i>), isu tentang ekologi, isu tentang globalisasi ekonomi, budaya dan informasi, isu tentang budaya virtual, isu tentang sub-kultur (punk, underground), isu tentang multikulturalisme		
Tujuan Instruksional		Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman tentang relasi		

Umum (TIU)	antara desain dan berbagai isu kontemporer yang relevan.	
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa diharapkan mempunyai kesadaran tentang pentingnya mempertimbangkan pengaruh isu-isu kontemporer yang tengah berkembang terhadap aktivitas, proses, metode dan produk desain.	
Mata Kuliah Terkait	Mata Kuliah-1: DS 5023 Desain & Gaya Hidup	Pre-requisite:
	Mata Kuliah-2: DS 6103 Desain dan Kebudayaan 1	Co-requisite
Daftar Pustaka	1. Pustaka utama: Madan Sarup, <i>An Introductory Guide to Post-structuralism and Pos-modernism</i> , Harvester Wheatsheaf, London, 1988	
	2. Pustaka pendukung1: Yasraf Amir Piliang, <i>Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan</i> , Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2004	
	3. Pustaka pendukung 2: Timothy Druckery, <i>Electronic Culture: Technology and Visual Representation</i> , Arpeture, London, 1994	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN MATA KULIAH

Mg.	Topik	Sub Topik	Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Pustaka yang Relevan
1	Pengantar	Kerangka pemberian materi kuliah, porsi tugas, kehadiran dan ujian	Memberikan pengantar mata kuliah dan relasinya dengan beberapa mata kuliah lainnya.	
2	Strukturalisme dan Pos-strukturalisme (Filsafat)	Trend cara berpikir strukturalisme: 'relasi, kode, aturan, sistem; trend pos-strukturalisme: dinamika, perubahan, perbedaan	Memberikan pemahaman tentang trend cara berpikir struktural dan postruktural	M. Sarup, <i>An Introductory Guide to Post-structuralism and Post-modernism</i> , 1988
3	Pos-modernisme dan Posmodernitas	Posmodernisme: trend budaya massa, pastiche, anti-estetik; Posmodernitas: kondisi kehidupan, masyarakat pos-industri	Memberikan pemahaman tentang posmodernisme kultural dan kondisi posmodernitas	P. M. Rosenau, <i>Postmodernism and the Social Sciences: Princenton Univ.Press</i> , 1992
3	Masyarakat Informasi	Perkembangan teknologi informasi, globalisasi informasi, masyarakat jaringan, merkantilisme pengetahuan	Memberikan pengantar tentang masyarakat informasi dan relasinya dengan desain	Frank Webster, <i>Theories of the Information Society</i> , Routledge, London, 1996
4	Masyarakat Konsumer	Pola konsumsi, nilai tukar, nilai tanda, konsumsi tanda, logika hasrat, logika tanda, konsumsi dan ilusi, estetika komoditi	Memberikan pengantar tentang konsumerisme dan peran desain di dalamnya	Jean Baudrillard, <i>Consumer Society</i> , Verso, London, 1990
5	Masyarakat Tontonan	Komodifikasi kehidupan, komoditi sebagai tontonan, tontonan dan pembentukan kesadaran, kesadaran palsu, tontonan dan subyektivitas	Memberikan pemahaman tentang komodifikasi citra dan peran desain di dalamnya	Guy Debord, <i>Society of the Spectacle</i> , Free Press, 1981
6	Perbedaan dan Multiplisitas	Teori perbedaan, taksonomi perbedaan, perbedaan hirarkis, perbedaan non-hirarkis, perbedaan obyek, perbedaan bahasa,	Memberikan pemahaman tentang teori perbedaan dan relasinya dengan desain	Gilles Deleuze , <i>Difference and Repetition</i> , Columbia University Press , New York, 1994.
7	Simulasi dan Hiper-realitas	Prinsip representasi, prinsip simulasi, simulakara, teori realitas, teori hiper-realitas, hiperrealitas media, media sebagai pesan	Memberikan pemahaman tentang prinsip simulasi dan hiperrealitas dan implikasinya terhadap desain	Jean Baudrillard, <i>Simulations</i> , Semiotext(e), New York, 1981.
8	UTS		Evaluasi	U
9	Dromologi dan Fantasmagoria	Teori pemadatan waktu, peringkasan	Memberikan pemahaman tentang	Paul Virilio, <i>Lost</i>

		ruang, percepatan tempo kehidupan, dromologi, fantasmagoria, intensivitas budaya	relasi antara kecepatan dan desain	<i>Dimension, Semiotext(e), New York, 1991</i>
10	Ekonomi Libido	Teori tentang struktur psikis, hasrat, libido ketaksadaran, komomodifikasi hasrat, prinsip ekonomi libido	Memberikan pemahaman tentang ekonomisasi hasrat dan peran desain di dalamnya	<i>J. F. Lyotard, Libidinal Economy, Athlone Press, New York, 1993.</i>
11	Globalisasi Ekonomi, Budaya dan Informasi	Prinsip globalisasi, globalisasi ekonomi, globalisasi informasi, globalisasi budaya, batas-batas globalisasi.	Memberikan pemahaman tentang isu globalisasi dan implikasinya terhadap desain	Joseph F. Stiglitz, <i>Making Globalisation Work</i> , W.W. Norton & Co, 2007
12	Desain dan Ekologi	Isu over-produksi, overgrowth, overshoot, over-consumption, gaya hidup konsumerisme, dampak pada lingkungan, kerusakan alam dan habitat	Memberikan pengertian tentang isu kerusakan ekologis dan relasinya dengan desain	Meadows, Donella, <i>Beyond the Limits</i> , Earthscan, 1992.
13	Desain dan Feminisme	Teori relasi jender, gerakan feminisme, kesetaraan jender, emansipasi perempuan, sexist culture	Memberikan pemahaman tentang teori jender dan gerakan feminisme dan relasinya dengan desain	Rosemari P. Tong, <i>Feminist Thought</i> , Penerbit Jalasutra (terj.), Yogyakarta, 2004.
14	Desain & Subkultur	Desain dalam kaitannya dengan perubahan budaya (<i>cultural change</i>), meliputi perubahan perilaku, kebiasaan dan ideologi.	Memberikan pemahaman tentang desain dalam konteks perubahan budaya	Dick Hebdige, <i>Subculture: The Meaning of Style</i> , Routledge, 1987.
15	Desain dan Virtualitas	Desain dalam konteks perkembangan sistem teknologi, khususnya teknologi elektronik dan informasi	Memberikan pandangandesain dalam konteks perkembangan teknologi	Howard Rheingold, <i>Virtual Reality</i> , Mandarin, 1991.
16	UAS		Evaluasi	

DS6105 Manajemen Informasi Penelitian

Kode Kuliah <i>DS6104</i>	Kredit : 2	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain	Sifat: Wajib
Sifat kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Manajemen Informasi Penelitian			
Silabus Ringkas	Kuliah teoritikal untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa mengenai pengelolaan dan transformasi informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dalam kuliah ini dipaparkan tentang proses meneliti, pemetaan sumber informasi, pengelolaan informasi, cara menyajikan informasi, serta proses transformasi pengetahuan yang didapatkan dalam penelitian menjadi informasi tertulis.			
Silabus Lengkap	Dalam kuliah ini dipaparkan tentang proses meneliti, pemetaan sumber informasi, pengelolaan informasi, cara menyajikan informasi, serta proses transformasi pengetahuan yang didapatkan dalam penelitian menjadi informasi tertulis.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman mengenai proses dan ruang lingkup kegiatan meneliti, khususnya dalam bidang desain. 2. Memberikan pemahaman mengenai pemetaan sumber informasi berdasar klasifikasi jenis dan tujuan penggunaannya. 3. Memberikan pemahaman mengenai proses pencarian, pemilihan, pengorganisasian, dan cara penyajian informasi untuk mendukung penelitian. 4. Memberikan pemahaman mengenai transformasi dan pengelolaan pengetahuan yang didapatkan sebelum, saat, dan setelah penelitian dilaksanakan; menjadi informasi tertulis/visual yang mudah dipahami dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. 			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengetahui dan memahami apa itu penelitian dan bagaimana kegiatan penelitian seharusnya dilaksanakan 2. Mahasiswa mengetahui dan mengenai proses untuk memetakan sumber informasi serta memahami kegiatan mencari, memilah, mengorganisasi, dan menyajikan informasi untuk mendukung penelitian. 3. Mahasiswa mengetahui, mengenai, dan memahami bagaimana mengelola pengetahuan yang didapatkan sebelum, saat, dan setelah penelitian dilaksanakan menjadi informasi tertulis/visual yang mudah dipahami serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. 			
Mata Kuliah Terkait	DS6101 Teori Desain I			Co-requisite
	DS6103 Desain dan Kebudayaan			Co-requisite
	DS6107 Sejarah Sosial Desain			Co-requisite
			
Pustaka	1. Orna, Elizabeth, and Stevens, Graham. 1995. <i>Managing Information for Research</i> . Open University Press, UK.			
	2. Salkind, Neil J. 1997. <i>Exploring Research</i> - 3 rd Edition. Prentice Hall,			
	3. Robson, Colin. 1993. <i>Real World Research: A resource for social scientists and practitioner researchers</i> . Blackwell Publishers, UK.			

DS6106 Kajian Desain

Kode Kuliah <i>DS6106</i>	Kredit 4	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan <i>Desain</i>	Sifat <i>Wajib</i>
Sifat Kuliah	Kuliah dan Praktikum			
Nama Matakuliah	Penelitian Desain			
Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang cara melakukan penelitian terhadap persoalan desain baik yang bersifat teoritis maupun penelitian yang didasarkan atau menggunakan obyek desain.			
Silabus Lengkap	Memberikan pemahaman dan pengetahuan serta melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian pada permasalahan yang terkait dengan bidang desain, baik penelitian teoritis maupun dengan melalui obyek desain. Topik penelitian dikembangkan dari usulan/proposal penelitian yang dihasilkan pada mata kuliah metode penelitian desain. Obyek kajian dikaitkan dengan topik-topik yang ada/terkait dengan bidang kajian ilmu desain yang ada. Topik kajian ini selain terkait dengan topik kajian ilmu desain dan KK, juga merupakan refleksi dari keinginan mahasiswa.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Pada kuliah ini mahasiswa diminta mengembangkan topik penelitiannya melalui pemahaman dan analisis yang mendalam terhadap obyek kajian dengan melakukan eksplorasi yang didukung oleh teori yang relevan, metoda yang tepat, dan strategi yang benar. Mahasiswa diharapkan menghasilkan kerangka penulisan tesis yang matang.			
Luaran (outcomes)	Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa memiliki kemampuan untuk menyusun kerangka penulisan tesis yang tepat dan matang. Melalui kajian yang dilakukan hal-hal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan sudah dikuasai meliputi : rumusan masalah, metoda penelitian, dukungan teori/referensi, cara menganalisis dan merumuskan temuan/hasil penelitian.			
Matakuliah terkait	DS6204 Metode Penelitian Desain	Pre requisite		
Pustaka	Pustaka Utama : 1. Richard L Daft, Organization Theory and Design, Minneapolis/St.Paul MN West Publishing Company, 1995. 2. Victor Margolin, Building a design Research Community, Politecnico di Milano, 2000.			

DS6107 Sejarah Sosial Desain

Kode Kuliah <i>DS6107</i>	Kredit : 2	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain	Sifat: <i>Wajib</i>
Sifat kuliah	<i>Kuliah</i>			
Nama Matakuliah	<i>Sejarah Sosial Desain</i>			
Silabus Ringkas	Mempelajari sejarah Desain dalam konteks sejarah kebudayaan dan keterkaitan antara fenomena sosial pada kurun waktu tertentu dengan wujud desain sebagai ungkapan visual zamannya			

Silabus Lengkap	Mempelajari sejarah Desain dalam konteks sejarah kebudayaan meliputi: Pengantar falsafah sejarah; Sejarah lahirnya peradaban manusia dan puncak-puncak kebudayaan dunia; Berbagai metode berfikir sejak zaman klasik sampai sekarang; Sejarah ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang melahirkan industrialisasi dan desain modern, dampaki Industrialisasi dan desain modern; Dampak industrialisasi abad 19 dan abad 20, diskursus kultural yang timbul dan gejala sosial yang ada serta pelbagai gaya desain dan lingkup sosial yang melahirkan.	
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Mata kuliah ini mempelajari desain dalam konteks perkembangan sejarah kebudayaan dan peradaban serta menelaah berbagai metoda berpikir dan hubungan sebab akibat antara perkembangan desain dengan perkembangan sejarah kebudayaan.	
Luaran (Outcomes)	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa memahami keterkaitan antara perkembangan proses berpikir desain, fenomena sosial yang melatarbelakanginya serta relasinya dengan perkembangan desain sebagai salah satu ungkapan peradaban	
Mata Kuliah Terkait	1. DS6101 Teori Desain I	Corequisit
	2. DS6103 Desain dan Kebudayaan I	Corequisit
	3. DS6105 Manajemen Informasi Penelitian	Corequisit
Pustaka	1. Aldrich, Virgil C., <i>Philosophy of Art</i> , Englewood Cliffs, 1963, Foundation of Philosophy Series 2. Bertens, K, <i>Filsafat Barat Abad XX</i> , PT. Gramedia, Jakarta, 1983. 3. Pevsner, Nikolaus, <i>The Sources of Modern Architecture and Design</i> , Thames and Hudson, 1986. 4. Sparke, Penny, <i>Design in Context</i> , Charwill Books Inc, 1987. 5. Sparke, Penny, <i>An Introduction to Design & Culture in The Twentieth Century</i> , Allen & Unwin, London, 1986. 6. E. Burdek, Benhard, <i>Design, Theories und Praxis der Product Gestaltung</i> , dumont Koln, 1991. 7. Widagdo, <i>Desain dan Kebudayaan</i> , DIKTI, Depdikbud, 2002	

DS6108 Desain dan Faktor Manusia

Kode Kuliah <i>DS6108</i>	Kredit 2	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan <i>Desain</i>	Sifat <i>Wajib</i>
Sifat Kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Desain dan Faktor Manusia II			
Silabus Ringkas	Mempelajari tentang hubungan antar manusia dengan desain dalam perwujudannya yang luas. Meliputi cakupan studi tentang kemampuan fisik, kognisi, emosi dengan desain dan lingkungan sosialnya.			
Silabus Lengkap	Kuliah ini merupakan pemberian wawasan terkait hubungan manusia dengan desain yang secara umum akan mempengaruhi perilaku manusia atau sebaliknya representasi desain merupakan perwujudan dari pertimbangan berbagai factor dari aspek kemampuan dan perilaku manusia. Melalui kuliah ini dipelajari factor-faktor yang terkait antara manusia dengan nilai yang terkandung pada desain.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada mahasiswa tentang hubungan antara berbagai faktor yang terkandung dalam desain dengan faktor-faktor yang ada pada manusia, yaitu faktor fisik, kognisi, dan psikis yang mempengaruhi pertimbangan dalam menentukan konsepsi desain dan mengkaji efek yang ditimbulkan dari desain terhadap lingkungan sosial.			
Luaran (outcomes)	Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan yang kritis dalam melihat berbagai aspek yang terdapat pada desain dan juga mampu mempertimbangkan faktor-faktor manusia secara matang			

	dalam membuat konsep dan mengeksekusi desain.		
Matakuliah terkait			
Pustaka	Pustaka Utama :		

DS6090 Tesis

Kode Kuliah <i>DS6090</i>	Kredit : 6	Semester : <i>Ganjil & Genap</i>	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain/Desain	Sifat: Wajib
Sifat kuliah	<i>Penelitian</i>			
Nama Matakuliah	<i>Tesis</i>			
Silabus Ringkas	Penulisan hasil penelitian atau kajian desain melalui prosedur bimbingan serta sistim evaluasi secara berjenjang dan penilaian melalui sidang tesis/proyek akhir.			
Silabus Lengkap	Kuliah ini merupakan proses penulisan dari penelitian ataupun pengkajian melalui obyek desain yang disusun dalam bentuk penulisan ilmiah. Dalam proses penulisan mahasiswa diwajibkan melaksanakan proses bimbingan dan melakukan presentasi pada tahapan preview I, preview II, kolokium dan sidang akhir. Mahasiswa diwajibkan melakukan penulisan secara menyeluruh dari proses penelitiannya.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang penulisan ilmiah dari topik penelitian yang diajukan. Pada proses penyusunan hasil penelitian mahasiswa diwajibkan menempuh prosedur pertanggungjawaban ilmiah melalui presentasi di forum sidang. Mahasiswa memahami aturan penulisan ilmiah dan tata cara menyampaikan pemikiran ilmiah.			
Luaran (Outcomes)	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu melakukan proses dan prosedur penelitian secara ilmiah. • Mahasiswa mampu melakukan penelitian atau kajian dari topik yang diusulkan secara prosedural benar dengan memahami aspek filosofis, strategis, teoritis dan mampu menghasilkan suatu pemikiran/teori baru. • Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan hasil penelitian/pengkajiannya dan mampu mempresentasikannya pada forum sidang dan publikasi ilmiah. 			
Mata Kuliah Terkait	DS6106 Penelitian Desain /		Pre-requisite	
	DS6110 Kajian Desain/Kriya.		Pre-requisite	
Pustaka	1. Daft, Richard L., <i>Organization Theory and Design</i> , Minneapolis/ St. Paul, MN: West Publishing Company, 1995 2. Margolin, Victor, <i>'Building a design Research Community'</i> . In Design plus Research,			

	Proceeding of the Politecnico in Milano conference. Silvia Pizzocaro, Amilto Arudo, and Dijon De Moreas, editors. Milan: The Phd. Program in Industrial design, Politecnico di Milano, 17 – 19, 2000
	3. Durling, David Ph.D. & K.Friendman, Ph. D., <i>Foundations for the future, Doctoral Education in Design</i> , Stafford University Press, 2000
	4. Victor Margolin (ed) : <i>Design Discourse</i> , The University of Chicago Press, 1989
	5. Dormer, Peter, <i>The Meaning of Design</i> , Thames and Hudson Ltd, London, 1991

DS6091 Proyek Akhir Desain/Kriya

Kode Kuliah <i>DS6091</i>	Kredit 6	Semester : <i>Genap</i>	Bidang Pengutamaan <i>Desain</i>	Sifat <i>Wajib</i>
Sifat Kuliah	Penelitian			
Nama Matakuliah	Proyek Akhir Desain/Kriya			
Silabus Ringkas	Penulisan hasil penelitian atau kajian desain melalui prosedur bimbingan serta sistim evaluasi secara berjenjang dan penilaian melalui sidang tesis/proyek akhir.			
Silabus Lengkap	Kuliah ini merupakan proses penulisan dari penelitian ataupun pengkajian melalui obyek desain yang disusun dalam bentuk penulisan ilmiah. Dalam proses penulisan mahasiswa diwajibkan melaksanakan proses bimbingan dan melakukan presentasi pada tahapan preview I, preview II, kolokium dan sidang akhir. Mahasiswa diwajibkan melakukan penulisan secara menyeluruh dari proses penelitiannya.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang penulisan ilmiah dari kajian yang dilakukan. Pada proses penyusunan hasil penelitian mahasiswa diwajibkan menempuh prosedur pertanggungjawaban ilmiah melalui presentasi di forum sidang. Mahasiswa memahami aturan penulisan laporan hasil kajian dan tata cara menyampaikan pemikiran secara ilmiah.			
Luaran (outcomes)	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu melakukan proses dan prosedur pengkajian secara ilmiah. • Mahasiswa mampu melakukan penelitian atau kajian dari topik yang diusulkan secara prosedural benar dengan memahami aspek filosofis, strategis, teoritis dan mampu menghasilkan suatu pemikiran/teori baru. • Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan hasil pengkajiannya dan mampu mempresentasikannya pada forum sidang dan publikasi ilmiah. 			
Matakuliah terkait	DS6106 Penelitian Desain / DS6110 Kajian Desain/Kriya.		Pre-requisite	
Pustaka	Pustaka Utama :			

DS 6209 Semiotika Desain

Kode Kuliah DS 6209	Kredit 2 SKS	Semester Ganjil	KBK/Bidang Keahlian Semiotika Desain	Sifat Wajib (S2)
Sifat Kuliah		Kuliah		
Kelompok Kuliah		Matakuliah Penunjang Keahlian		
Nama Matakuliah		Semiotika Desain		
Silabus Ringkas		Memberikan pemahaman tentang prinsip semiotika terapan dalam bidang khusus desain, baik desain dua dimensi dan tiga dimensi.		
Silabus Lengkap		Memberikan pemahaman tentang berbagai konsep semiotika dan semantika terapan untuk bidang desain dua dan tiga dimensi, meliputi prinsip tanda desain, prinsip semantika desain, ekspresi dan makna, pragmatika desain, struktur tanda desain, struktur informasi desain; ikon, indeks dan simbol dalam desain; metafora dalam desain, ideologi dan mitos dalam desain, denotasi dan konotasi desain, semantic differential untuk desain. Melalui pemahaman yang komprehensif tentang prinsip-prinsip semiotika dan semantika terapan tersebut, diharapkan dapat dipahami dimensi tanda dan makna dalam aktivitas, proses dan produk-produk desain		
Tujuan Instruksional Umum (TIU)		Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman tentang dimensi pertandaan dan pemaknaan dari berbagai ekspresi dan karya desain		
Luaran (Outcomes)		Mahasiswa diharapkan mempunyai kesadaran tentang pentingnya mempertimbangkan dimensi-dimensi semiotika dan semantika dalam aktivitas, proses, metode dan produk desain.		
Mata Kuliah Terkait		Mata Kuliah-1:	Pre-requisite:	
		Mata Kuliah-2:	Co-requisite	
Daftar Pustaka		1. Pustaka utama: Susann Vihma, <i>Semantic Vision in Design</i> , University of Industrial Art, Helsinki, 1990.		
		2. Pustaka pendukung1: Toni-Matti Karjalainen, <i>Semantic Transformation in Design</i> , University of Industrial Art, Helsinki, 2004		
		3. Pustaka pendukung 2: John Fiske, <i>Introduction to Communication Studies</i> , Routledge, London, 1990.		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN MATA KULIAH

Mg.	Topik	Sub Topik	Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Pustaka yang Relevan
1	Pengantar	Kerangka pemberian materi kuliah, porsi tugas, kehadiran dan ujian	Memberikan pengantar mata kuliah dan relasinya dengan beberapa mata kuliah lainnya.	
2	Semiotika dan Semantika	Teori semiotika; semantika sebagai bagian semiotika; semiotika, semantika, pragmatika	Pemahaman tentang kaitan semantika dan semiotika	Susann Vihma, <i>Semantic Vision in Design</i> , UIAH, Helsinki, 1990.
3	Tanda dan Komunikasi	Pengertian tanda; struktur tanda; relasi tanda dan komunikasi; pengertian penanda, petanda dan tanda.	Pemahaman tentang relasi antara semiotika dan ilmu komunikasi	John Fiske, <i>Introduction to Communication Studies</i> , London, 1990
4	Jenis, Sistem dan Relasi Tanda	Jenis tanda: ikon, indeks dan simbol; sistem tanda:	Pemahaman secara umum tentang jenis, sistem dan relasi di	Tony, Davis, Llyod, Mules, Warwick, <i>Tools</i>

		paradigmatik dan sintagmatik; relasi tanda:metafora dan metonim	antara unsur-unsur semiotik	<i>for Cultural Studies: An Introduction</i> , MacMillan, Melbourne, 1994.
5	Dimensi Semantika Desain	Pengertian, aspek dan dimensi tanda pada desain; pengertian, aspek dan dimensi fungsi produk; dimensi makna	Pemahaman tentang berbagai dimensi semantika dalam desain produk	Susann Vihma, <i>Product as Representation</i> , University of Industrial Art, Helsinki, 1990.
6	Informasi Desain	Pengertian, aspek dan dimensi komunikasi desain; jenis fungsi desain, informasi desain, dan makna desain	Memberikan pemahaman tentang struktur semantika pada desain	Susann Vihma, <i>Semantic Vision in Design</i> , UIAH, Helsinki, 1990.
7	Image dan Desain	Pengertian citra (image), aspek dan dimensi citra, image chart dalam desain, image board dalam desain, citra dan tanda, citra dan makna.	Pemahaman tentang fungsi, aspek dan penggunaan image dalam desain.	T. Karjalainen, <i>Semantic Transformation in Design</i> , 2004
8	UTS			
9	Ikon dalam Desain	Pengertian ikon, aspek ikon, jenis ikon dan penggunaannya, fungsi ikon dalam desain, body icon, positive icon, negative icon, spektrum ikon, ikonitas desain.	Pemahaman tentang berbagai aspek ikon dalam desain	S. Vihma, <i>Product as Representatio</i> , 1990.
10	Indeks dalam Desain	Pengertian indeks, aspek indeks, fungsi indeks dalam desain, jenis-jenis indeks dalam desain, indeks bentuk, indeks warna	Memberikan pemahaman tentang berbagai aspek indeks dalam desain	S. Vihma, <i>Product as Representatio</i> , 1990.
11	Simbol dalam Desain	Pengertian simbol, aspek simbol, fungsi simbol dalam desain, jenis-jenis simbol dalam desain, simbol dan makna .	Memberikan pemahaman tentang berbagai aspek simbol dalam desain	S. Vihma, <i>Product as Representatio</i> , 1990.
12	Metafora dalam Desain	Pengertian metafora, prinsip metafora, ciri metafora, jenis metafora dalam desain, fungsi metafora dalam desain, sumber dan referensi metafora, metafora sebagai strategi bentuk	Memberikan pengertian tentang relasi antara metafora dan desain	Seppo Vakeva, <i>Product Semantic '89</i> , University of Industrial Art, Helsinki, 1990.
13	Makna dalam Desain	Isu over-produksi, overgrowth, overshoot, over-consumption, gaya	Memberikan pengertian tentang isu kerusakan ekologis dan relasinya dengan	Meadows, Donella, <i>Beyond the Limits</i> , Earthscan,

		hidup konsumerisme, dampak pada lingkungan, kerusakan alam dan habitat	desain	1992.
14	Kode dalam Desain	Teori relasi jender, gerakan feminisme, kesetaraan jender, emansipasi perempuan, sexist culture	Memberikan pemahaman tentang teori jender dan gerakan feminisme dan relasinya dengan desain	Rosemari P. Tong, <i>Feminist Thought</i> , Penerbit Jalasutra (terj.), Yogyakarta, 2004.
15	Semantika Ruang	Desain dalam kaitannya dengan perubahan budaya (<i>cultural change</i>), meliputi perubahan perilaku, kebiasaan dan ideologi.	Memberikan pemahaman tentang desain dalam konteks perubahan budaya	Dick Hebdige, <i>Subculture: The Meaning of Style</i> , Routledge, 1987.
16	UAS		Evaluasi	

DS5016 Manajemen Produksi

Kode Kuliah DS5016	Kredit : 2	Semester : Ganjil & Genap	Bidang Pengutamaan	Sifat: Pilihan
Sifat kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Manajemen Produksi			
Silabus Ringkas				
Silabus Lengkap				
Tujuan Instruksional Umum (TIU)				

Luaran (Outcomes)		
Mata Kuliah Terkait	Mata Kuliah – 1	Pre-requisite
	Mata Kuliah – 2	Co-requisite
	
	
Pustaka	1. Pustaka Utama	
	2. Pustaka Pendukung - 1	
	3. Pustaka Pendukung - 2	

DS5017 Desain dan Gaya Hidup

Kode Kuliah DS5017	Kredit 2	Semester : <i>Ganjil/Genap</i>	Bidang Pengutamaan <i>Desain</i>	Sifat <i>Pilihan</i>
Sifat Kuliah	Teori			
Nama Matakuliah	Desain dan Gaya Hidup II			
Silabus Ringkas	Mempelajari tentang desain dan kaitannya dengan gaya hidup masyarakat. Perkembangan desain terkait erat dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang disebabkan oleh perkembangan berbagai factor : ekonomi, nilai, teknologi, ruang dan waktu.			
Silabus Lengkap	Mempelajari keterkaitan antara perkembangan desain dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang disebabkan oleh berbagai factor yang berubah, antara lain berkaitan dengan nilai-nilai yang dianut, perkembangan relasi sosial, perkembangan ekonomi dan pola konsumsi masyarakat, perubahan yang terkait dengan ruang dan waktu akibat mobilitas masyarakat dan penyebaran informasi yang cepat. Dalam memahami aspek nilai dan fungsi dari desain hal-hal yang terkait dengan gaya hidup tadi harus dipahami sebagai factor yang menentukan dalam membuat desain.			
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap pentingnya relasi antara representasi desain dengan gaya hidup yang berlaku di masyarakat. Dengan memahami relasi tersebut maka dalam membuat desain dapat dibuatkan landasan konsepsional yang tepat.			
Luaran (outcomes)	Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan relasi antara desain (trend) dengan daya konsumsi masyarakat yang direpresentasikan ke dalam bentuk gaya hidup yang berlaku.			
Matakuliah terkait				
Pustaka	Pustaka Utama :			

DS501 Ergonomi Desain II

Kode: DS5018	Kredit: 2 SKS	Semester:	Bidang Pengutamaan:	Sifat: <i>Pilihan</i>
Sifat Kuliah	Kuliah			
Nama Matakuliah	Ergonomi Produk 3 <i>Ergonomic in Product Design</i>			
Silabus Ringkas	Pengenalan dasar-dasar ergonomi dalam desain produk berbasis faktor manusia <i>Introduction to ergonomic in product design based on human factor</i>			
Silabus Lengkap	Pengenalan konsep dasar ergonomi, pengetahuan dasar faal dan kognitif, antropometri dan biomekanika, desain <i>usability</i> , metodologi riset (teknik pengambilan data dan pengukuran, analisis data statistika dan interpretasi data) dan aplikasi konsep ergonomi dalam pengembangan desain produk berdasarkan azas efisiensi, kenyamanan, kesehatan dan keselamatan. <i>Introduction to the basic concept of ergonomics, basic science of physiology and cognitive, anthropometry and biomechanics, usability design, research</i>			

	<i>methodologies (sampling and measurement methods, statistical data analysis, and data interpretation) and its application in the field of product design development regarding principles of efficiency, comfort, and occupational safety and health.</i>	
Tujuan Instruksional Umum (TIU)	<p>Memberikan pengantar tentang dasar ergonomi dan faktor manusia Memberikan contoh penggunaan metodologi riset ergonomi berupa pemilihan subjek penelitian, sampling data, pengolahan data statistik, dan interpretasi hasil penelitian Memberikan gambaran tentang aplikasi riset ergonomi dalam desain produk</p>	
	<p><i>Providing an introduction to basic ergonomics and human factor Providing an example of research methods application including subject selection, data sampling, statistical data analysis, and results interpretation. Providing an illustration about the application of ergonomic in the field of product design.</i></p>	
Luaran (Outcome)	Pemahaman akan prinsip-prinsip dasar ergonomi dan aplikasinya dalam desain	
	<i>Understanding of the basic principles of ergonomics and its application in the field of product design</i>	
Matakuliah Terkait	<i>Matakuliah -1</i>	<i>Pre-requisite</i>
	<i>Matakuliah -2</i>	<i>Co –requisite</i>
Pustaka	1. Sanders, M.M. & McCormick, E.J. (1993) <i>Human Factors in Engineering & Design</i> 7th ed. McGraw-Hill, NY.	
	2. Stephen Pheasant, (1996) <i>Bodyspace. Tailor and Francis.</i>	
	3. Wilson & Corlett, (1995) <i>Evaluation of Human Work . Tailor and Francis.</i>	
	4. Bridger (1984) <i>Introduction to Ergonomics</i> , Mc Graw Hill, Inc.	
	5. Kroemer K (1997) <i>Fitting the Task to the Human: A Textbook of Occupational Ergonomics</i> . Tailor and Francis.	

Dokumen Kurikulum 2013-2018
Program Studi : Magister Desain
Lampiran II

Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

	Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Institut Teknologi Bandung	Kode Dokumen		Total Halaman
		Kur2013-S2-DS		[4]
		Versi	4	05 Desember 2012

KURIKULUM ITB 2013-2018 – PROGRAM MAGISTER

Program Studi Magister Desain

Fakultas Seni Rupa dan Desain

1 Peraturan Peralihan Kurikulum 2013

A. Aturan Umum

Pada dasarnya setiap mahasiswa harus mengikuti kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, mahasiswa yang belum dapat menyelesaikan studinya pada wisuda pertama sesudah Kurikulum 2013 diberlakukan harus menyesuaikan rencana studinya dengan Kurikulum 2013. Aturan ekivalensi memberikan dasar untuk memetakan status seorang mahasiswa yang tengah menjalani studi ketika Kurikulum 2013 diberlakukan. Berdasarkan aturan ekivalensi ini, untuk setiap mahasiswa ditetapkan persyaratan-persyaratan yang masih harus dipenuhinya untuk dapat menyelesaikan studi. Persyaratan-persyaratan tersebut dinyatakan dalam terminologi Kurikulum 2013.

Ekivalensi dilakukan dengan berpegang pada prinsip bahwa mahasiswa tidak boleh dirugikan. Dalam pengertian ini, peralihan ke Kurikulum 2013 tidak boleh membuat mahasiswa harus melakukan kegiatan tambahan melebihi aturan sks dan waktu studi yang ditetapkan dalam Kurikulum 2008-2013. Setiap mahasiswa diperlakukan sebagai kasus khusus dengan memperhatikan tahapan penyelesaian studi. Matakuliah yang sudah lulus akan diperhitungkan dalam rencana studi baru mahasiswa, dengan prinsip bahwa suatu matakuliah tidak dapat dipakai dalam dua tahapan studi atau untuk ekivalensi matakuliah dengan sks yang lebih besar.

Sedangkan penyesuaian untuk Program Magister dapat dirumuskan sebagai berikut:

Jika

w_M = jumlah sks mata kuliah wajib yang telah lulus pada tahap Magister kurikulum 2008,

p_M = jumlah sks mata kuliah pilihan yang telah lulus pada tahap Magister kurikulum 2008,

maka sisa matakuliah yang harus diambil pada kurikulum 2013 adalah

$S2\ 2013: 36 - w_M - p_M.$

B. Aturan Khusus

C. Prioritas Pengambilan Matakuliah Sisa pada Kurikulum Baru

Untuk Program Magister, urutan prioritas adalah sebagai berikut:

1. Matakuliah Tesis atau Proyek Akhir.
2. Matakuliah wajib program studi.
3. Matakuliah wajib jalur pilihan.
4. Matakuliah pilihan.

2 Ekivalensi Matakuliah antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum 2008

Ekivalensi ini disusun untuk dua keperluan. Pertama, untuk menentukan beban matakuliah yang masih harus dipenuhi oleh mahasiswa yang telah menjalani Kurikulum 2008, tetapi masih belum menyelesaikan studinya. Kedua, untuk menghindari duplikasi, yaitu penghitungan dua matakuliah berbeda dari dua kurikulum dengan muatan materi yang sama atau hampir sama untuk memenuhi persyaratan studi.

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB	Kur2013- Magister Desain	Halaman 2 dari 4
Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB Dokumen ini adalah milik Program Studi Magister Desain ITB. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan Prodi Magister Desain-ITB.		

Kurikulum 2008				Kurikulum 2013			
Kode	Nama MK	W/P	Tahap	Kode	Nama MK	W/P	Tahap
DS6101	Teori Desain I	W		DS6101	Teori Desain I	W	
DS6103	Desain dan Kebudayaan I	W		DS6103	Desain dan Kebudayaan I	W	
DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	W		DS6105	Manajemen Informasi Penelitian	W	
DS6107	Sejarah Sosial Desain	W		DS6107	Sejarah Sosial Desain	W	
DS6108	Desain dan Faktor Manusia	W		DS6108	Desain dan Faktor Manusia	W	
DS6202	Teori Desain II	W		DS6202	Teori Desain II	W	
DS6204	Metode Penelitian Desain	W		DS6204	Metode Penelitian Desain	W	
DS6209	Metode Pengkajian Desain/Kriya	W					
DS6212	Semiotika Desain	W		DS6212	Semiotika Desain	W	
DS6211	Manajemen Desain II	W					
DS6106	Penelitian Desain	W		DS6106	Kajian Desain	W	
DS6110	Kajian Desain/Kriya	W		DS6110	Kajian Proyek Desain/Kriya	W	
DS6099	Tesis	W		DS6099	Tesis	W	
DS6099	Proyek Akhir Desain	W		DS6099	Proyek Desain/Kriya	W	
DS5013	Desain dan Kebudayaan II	P		DS5011	Desain dan Kebudayaan II	P	
DS5014	Desain dan Media	P		DS5012	Desain dan Media	P	
DS5015	Isu Kontemporer Dalam Desain	P		DS5013	Isu Kontemporer Dalam Desain	P	
DS5016	Statistik Ilmu Sosial	P		DS5014	Statistik Ilmu Sosial	P	
DS5017	Teori Komunikasi	P		DS5015	Teori Komunikasi	P	
DS5018	Manajemen Produksi	P		DS5016	Manajemen Produksi	P	
DS5019	Desain dan Gaya Hidup II	P		DS5017	Desain dan Gaya Hidup	P	
DS5020	Etika Profesi	P					
DS5021	Komunikasi dan Media	P					
DS5022	Ergonomi Produk 3	P		DS5018	Ergonomi Produk II	P	
DS5023	Semantika Produk 3	P		DS5023	Revitalisasi Desain Tradisi	P	
DS5024	Wirausaha Desain 2	P		DS5020	Bisnis Desain II	P	
DS5025	Desain Berkelanjutan 2	P		DS5019	Desain Berkelanjutan	P	

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB **Kur2013- Magister Desain** **Halaman 3 dari 4**

Template Dokumen ini adalah milik Direktorat Pendidikan - ITB

Dokumen ini adalah milik Program Studi Magister Desain ITB.

Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Dirdik-ITB dan Prodi Magister Desain-ITB.

Kurikulum 2008				Kurikulum 2013			
Kode	Nama MK	W/P	Tahap	Kode	Nama MK	W/P	Tahap
DS5026	HKI Bidang 2	P					
DS5027	Desain dan Lingkungan Binaan 2	P		DS5021	Desain dan Lingkungan Binaan	P	
				DS5023	Inovasi Desain <i>(Design Thinking)</i>	P	
				DS5024	<i>Creative Community and Creative Development</i>	P	
				DS5025	Teknologi dan Desain	P	
				DS5026	Psikologi Desain	P	

Dokumen Kurikulum 2013-2018
Program Studi : Magister Desain
Lampiran III

Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

	Bidang Akademik dan Kemahasiswaan	Kode Dokumen		Total Halaman
		Kur2013-S2-DS		<i>[JmlhHalaman]</i>
	Institut Teknologi Bandung	Versi	4	05 Desember 2012

KURIKULUM ITB 2013-2018 – PROGRAM MAGISTER
Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain

1 Peta Kebutuhan Sumberdaya Manusia

Tabel Kebutuhan Dosen dan Asisten

No.	Kode dan nama matakuliah	Jumlah kelas per penawaran	Kebutuhan	
			Dosen	Asisten
1.	DS6101 Teori Desain I	2 (dua) kelas a 30 mahasiswa	2	2
2.	DS6103 Desain dan Kebudayaan I	2 (dua) kelas a 30 mahasiswa	2	2
3.	DS6105 Manajemen Informasi Penelitian	2 (dua) kelas a-30 mahasiswa	2	2
4	DS6107 Sejarah Sosial Desain	1 (satu) kelas	1	1
5	DS6108 Desain dan Faktor Manusia	1 (satu) kelas	1	1
6	DS6202 Teori Desain II	1 (satu) kelas besar	1 & 5 dosen tamu	
7	DS6204 Metode Penelitian Desain	2 (dua) kelas	2	2
8	DS6212 Semiotika Desain	1 (satu) kelas	1	1
9	DS6211 Manajemen Desain II	1 (satu) kelas	1	1
10	DS6106 Penelitian Desain	1 (satu) kelas	1	1
11	DS6110 Kajian Desain/Kriya	1 (satu) kelas	1	1
12	DS6099 Tesis	1 (satu) kelas	1	1
13	DS6099 Proyek Akhir Desain	1 (satu) kelas	1	1
14	DS5013 Desain dan Kebudayaan II	2 (dua) kelas	2	2
15	DS5014 Desain dan Media	1 (satu) kelas	1	1
16	DS5015 Isu Kontemporer Dalam Desain	1 (satu) kelas	1	1
17	DS5016 Statistik Ilmu Sosial	1 (satu) kelas	1	1
18	DS5017 Teori Komunikasi	1 (satu) kelas	1	1
19	DS5018 Manajemen Produksi	1 (satu) kelas	1	1
20	DS5019 Desain dan Gaya Hidup II	1 (satu) kelas	1	1
21	DS5020 Etika Profesi	1 (satu) kelas	1	1
22	DS5021 Komunikasi dan Media	1 (satu) kelas	1	1

23	DS5022 Ergonomi Produk 3	1 (satu) kelas	1	1
24	DS5023 Semantika Produk 3	1 (satu) kelas	1	1
25	DS5024 Wirausaha Desain 2	1 (satu) kelas	1	1
26	DS5025 Desain Berkelanjutan 2	1 (satu) kelas	1	1
27	DS5026 HKI Bidang 2	1 (satu) kelas	1	1
28	DS5027 Desain dan Lingkungan Binaan 2	1 (satu) kelas	1	1

Tabel Ketersediaan Dosen

No.	Nama dosen	Bidang keilmuan	Kualifikasi pendidikan	Jabatan fungsional
DS 6101 Teori Desain I (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1.	Prof. Imam Buchori Z	Desain Produk		Guru Besar
2.	Dr.Dudy Wiyancoko	Desain Produk		
DS 6103 Desain dan Kebudayaan I (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1.	Dr. Yasraf A. Piliang, MA.	Desain/Budaya Visual	Doktor	Lektor Kepala
2.	Dr. Ruly Darmawan, M.Sn.	Desain/Budaya Visual	Doktor	Lektor
DS 6105 Manajemen Informasi Penelitian (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Achmad Syarief, MSD.	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 6107 Sejarah Sosial Desain (KK Manusia dan Ruang Interior)				
1	Prof. Widagdo, Dipl. Inn-arch.	Desain Interior		Guru Besar
2	Dr. Imam Santosa, M.Sn.	Desain Interior	Doktor	Lektor Kepala
DS 6108 Desain dan Faktor Manusia (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Andar Bagus S., M.Sn.	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 6202 Teori Desain II (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1.	Prof. Imam Buchori Z	Desain Produk		Guru Besar
2	Dr. Dudy Wiyancoko	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS6204 Metode Penelitian Desain (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Achmad Syarief, MSD.	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 6206 Kajian Desain (KK Manusia dan Ruang Interior)				
1	Dr. Imam Santosa, M.Sn.	Desain Interior	Doktor	Lektor Kepala
2	Dr. Naomi Haswanto MSn	DKV	Doktor	Lektor
DS 6212 Semiotika Desain (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1.	Dr. Yasraf A. Piliang, MA.	Desain/Budaya Visual	Doktor	Lektor Kepala
DS6090 Tesis (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dwinita Larasati, MA	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS6091 Proyek Desain/Kriya (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dwinita Larasati, MA	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 6211 Manajemen Desain II (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Ir. R. Susanto, M.Sn.	Teknik Industri	Magister	Lektor

DS 6110 Kajian Proyek Desain/Kriya (KK Manusia dan Ruang Interior)				
1	Dr. Pribadi Widodo, M.Sn.	Desain Interior	Doktor	Lektor Kepala
DS 5011 Desain dan Kebudayaan II (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dudy Wiyancoko	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 5012 Desain dan Media (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1	Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum.	Sastra/Budaya Visual	Doktor	Lektor Kepala
DS 5013 Isu Kontemporer dalam Desain (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1	Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum.	Sastra/Budaya Visual	Doktor	Lektor Kepala
DS 5014 Statistik Ilmu Sosial				
1	Dr. Oerip Santoso		Doktor	
2	Dr. Prabu Wardono MDes	Desain Interior	Doktor	Lektor
DS 5015 Teori Komunikasi				
1	Dra. Ifa Safira MSi	DKV	Magister	Lektor
DS 5016 Manajemen Produksi (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1.	Ir. R. Susanto, M.Sn.	Teknik Industri	Magister	Lektor
DS 5017 Desain dan Gaya Hidup (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1	Dr. Ruly Darmawan, M.Sn.	Desain/Budaya Visual	Doktor	Lektor
DS 5018 Ergonomi Produk II (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Andar Bagus S., M.Sn.	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS 5020 Bisnis Desain II (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Ir. R. Susanto, M.Sn.	Teknik Industri	Magister	Lektor
DS 5019 Desain Berkelanjutan (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dwinita Larasati, MA	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS5021 Desain dan Lingkungan Binaan (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dedy Wahyudi	Arsitektur	Doktor	Lektor
DS 5022 Revitalisasi Desain Tradisi (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Adi Nugraha	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS5023 Inonasi Desain (KK Manusia dan Desain Produk Industri)				
1	Dr. Dwinita Larasati, MA	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS5024 Creative Community and Creative Industry development (KK Manusia dan Desain Produk Ind)				
1	Dr. Dwinita Larasati, MA	Desain Produk	Doktor	Lektor
2	Dr. Adi Nugraha	Desain Produk	Doktor	Lektor
DS5025 Teknologi dan Kebudayaan (KK Ilmu Desain dan Budaya Visual)				
1	Dr. Ruly Darmawan, M.Sn.	Desain/Budaya Visual	Doktor	Lektor
DS5026 Psikologi Desain (KK Manusia dan Ruang Interior)				
2	Dr. Prabu Wardono MDes	Desain Interior	Doktor	Lektor

2 Peta Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Tabel Kebutuhan Dosen dan Asisten

No.	Kode dan nama matakuliah	Jumlah kelas per penawaran	Jumlah ruang kuliah dan kapasitas	Jumlah set peralatan laboratorium atau studio	Jumlah set peralatan TIK	Fasilitas lain
1.	DS6101 Teori Desain I	2	[2 x 75 mhs] 2x35 mhs	[30 set elektronika dasar]	[Jaringan 30 workstation]	Laptop, LCD Projector, White Board
2.	DS6103 Desain dan Kebudayaan I	1	1x70 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
3.	DS6105 Manajemen Informasi Penelitian	1	1x70 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
4	DS6107 Sejarah Sosial Desain	1	1x70 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
5	DS6108 Desain dan Faktor Manusia	1	1x30 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
6	DS6202 Teori Desain II	1	1x70 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
7	DS6204 Metode Penelitian Desain	1	1x70 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
8	DS6212 Semiotika Desain	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
9	DS6108 Desain dan Faktor Manusia	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
10	DS6106 Kajian Desain	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
11	DS6110 Kajian Proyek Desain/Kriya	1	1x20 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
12	DS6090 Tesis	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
13	DS6099 Proyek Akhir Desain	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
14	DS5011 Desain dan Kebudayaan II	1	1x30 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
15	DS5012 Desain dan Media	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
16	DS5013 Isu Kontemporer Dalam Desain	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
17	DS5014 Statistik Ilmu Sosial	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board

18	DS5015 Teori Komunikasi	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
19	DS5016 Manajemen Produksi	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
20	DS5017 Desain dan Gaya Hidup	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
21	DS5018 Ergonomi Desain II	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
22	DS5019 Desain Berkelanjutan	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
23	DS5020 Bisnis Desain II	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
24	DS5021 Desain dan Lingkungan Binaan	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
25	DS5022 Revitalisasi Desain Tradisional	1	1x35 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
26	DS5023 Inovasi Desain	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
27	DS5024 Creative Culture and Creative Industry	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
28	DS5025 Teknologi dan Kebudayaan	1	1x40 mhs	-	-	Laptop, LCD Projector, White Board
29	DS5026 Psikologi Desain	1	1x40 mhs			Laptop, LCD Projector, White Board

Executive Summary

Program magister desain merupakan kelanjutan dari program sarjana di lingkungan desain FSRD ITB. Kelanjutan tersebut bukan dalam bentuk linear secara langsung dalam arti kelanjutan dari program studi-program studi desain (desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, dan kriya), tetapi memiliki keterkaitan bidang keilmuan. Dengan demikian program pasca sarjana desain menitik beratkan pada tujuan pengembangan keilmuan desain melalui kajian ilmu desain dan kajian proyek desain. Bidang desain yang memiliki cakupan keilmuan yang luas dalam pendalaman dan pengembangannya dikelompokkan ke dalam tujuh bidang kajian, meliputi:

1. *Design and Artifacts* , kajian obyek desain yang berbasis pengetahuan kultural.
2. *Design and Materials* , kajian desain dalam konteks eksplorasi material.
3. *design and System* , kajian obyek desain dalam konteks relasi sistem.
4. *Design and Visual Culture* , kajian obyek desain dalam konteks budaya visual.
5. *Design and Environment* , kajian obyek desain dalam konteks lingkungan.
6. *Design and Behaviours* , kajian obyek desain dalam konteks interaksi psikologikal manusia.
7. *Design and Information*, kajian obyek desain dalam konteks informasi dan media.

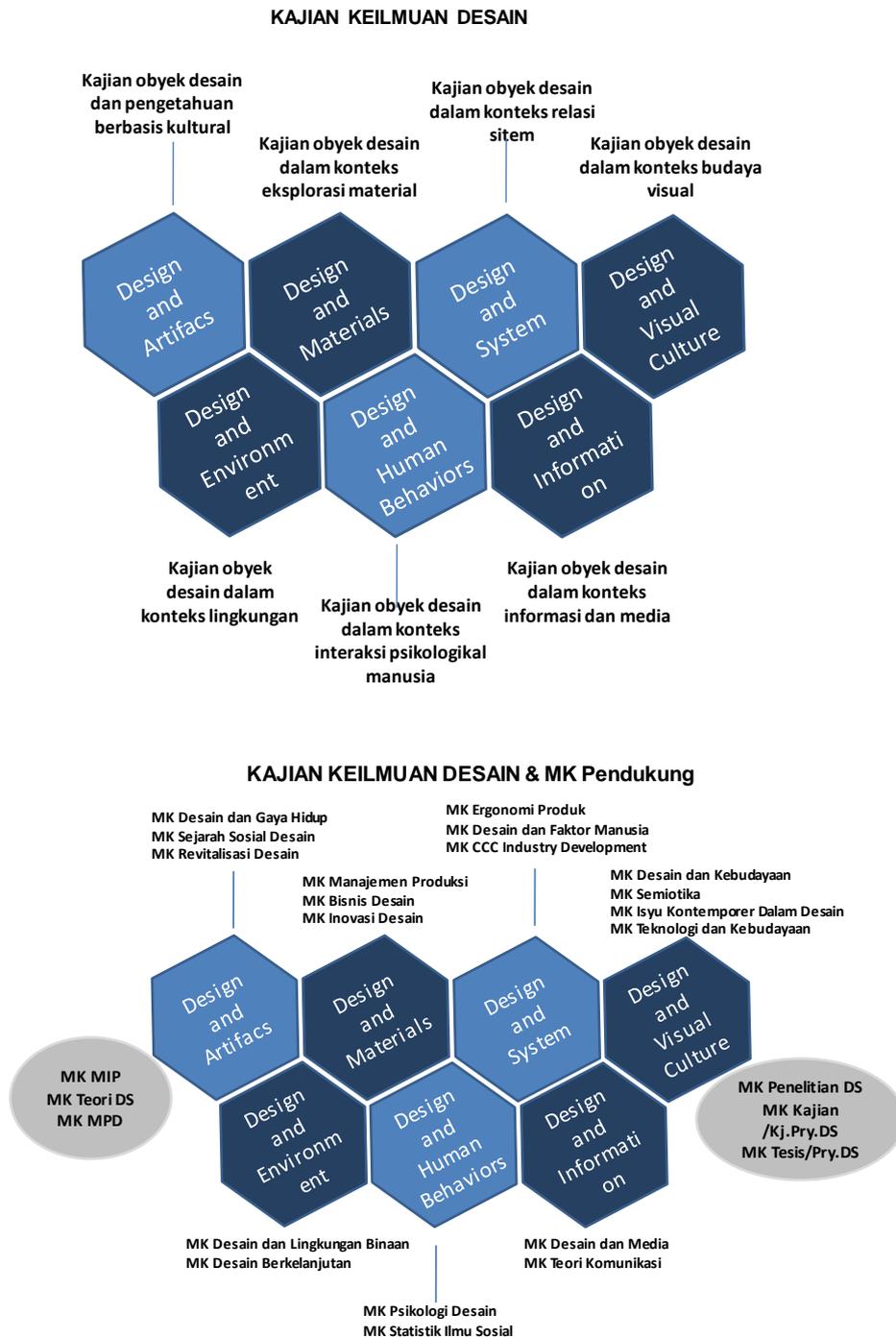
Dengan memilih kajian yang sesuai mahasiswa magister desain bisa mendalami dan mengembangkan pengetahuan keilmuannya secara terfokus, sehingga bisa mencapai tingkat yang menempatkan hasil penelitiannya berada pada posisi frontier untuk bisa dilanjutkan ke jenjang doktoral.

Untuk mendukung terlaksananya penelitian pada bidang-bidang kajian tersebut, maka relasi antara KK sebagai pemilik otoritas keilmuan dengan bidang kajian yang ditetapkan dalam program magister desain perlu diperjelas karena satu bidang kajian dimungkinkan melibatkan lebih dari satu KK. KK yang ada di lingkungan desain terdiri dari lima kelompok, yaitu KK Manusia dan Ruang Interior (KK MRI), KK Manusia dan Produk Industri (KK MPI), KK Komunikasi Visual dan Multi Media (KK KVMM), KK Kriya dan Tradisi (KK KT), dan KK Ilmu Desain dan Budaya Visual (KKIDBV). Relasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Bid.Kjn	KK MRI	KK MPI	KK KMVV	KK KT	KK IDBV
Des. & Artifact	V	V	V	V	V
Des. & Materials	V	V		V	
Des. & System	V	V	V		V
Des. & VC	V	V	V	V	V
Des. & Env	V	V	V	V	V
Des. & HB	V	V	V	V	V
Des. & Inf.	V	V	V		V

Untuk menghasilkan bidang kajian yang mendalam didukung dengan matakuliah pilihan yang memiliki relasi dengan bidang kajian tersebut, yang bisa diambil oleh mahasiswa sesuai dengan minatnya .

Gambaran bidang kajian dan matakuliah yang mendukung dapat dilihat pada diagram berikut:



Program magister desain menerima mahasiswa dari lulusan/sarjana bidang desain, seni rupa, arsitektur, dan bidang lainnya yang memiliki keterkaitan keilmuan dengan desain. Bagi mahasiswa yang memiliki potensi namun berasal dari bidang keilmuan lain dimungkinkan untuk diterima melalui pemenuhan persyaratan tertentu

(matrikulasi/*bridging*). Materi kuliah yang dipersyaratkan terdiri dari matakuliah keilmuan di tingkat sarjana. Sedangkan bagi mahasiswa dari lingkungan desain FSRD ITB yang memiliki kemampuan/prestasi akademik yang baik bisa mengikuti program magister melalui program *fastrack*, seperti bagan berikut ini :

S - 1						S - 2			
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
Tin.Des	→					TD 1	TD 2		
	Sej.Des	→				Sej.Sos. Des			
		Mt.Des	→			MIP	MPD	PD/KD	TS/PDs
				Pra TA	TA/Skr				
				MIP, D & K, TD 1 SSD	MPD TD 2 SD/ DFM	KD/ KPD Pil. 1,2,3	TS/PDs Pil. 4,5,6		
				Fastrack					

1. Tinjauan Desain → Teori Desain 1 → Teori Desain 2
2. Sejarah Desain → Sejarah Sosial Desain (SSD)
3. Metodologi Desain → Manajemen Informasi Penelitian (MIP) → Metodologi Penelitian (MP) → Kajian Desain / Kajian Proyek Desain (KD/KPD) → Tesis/Project (TS/PDs)