

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 <ol style="list-style-type: none"> 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>

	(<i>Material Culture</i>)	kebendaan 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 (<i>Non-Material Culture</i>)	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	<ol style="list-style-type: none"> 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, Semiotext(e)</i> , 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: <i>Wajib</i>
Sifat kuliah	<i>Kuliah</i>			
Nama Matakuliah	<i>Manajemen Informasi Penelitian</i>			
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 - 3rd Edition</i> . 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 <i>4</i>	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 : <i>2</i>	Semester : <i>Ganjil</i>	Bidang Pengutamaan <i>Ilmu Desain</i>	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, dampaknya 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 DS6090	Kredit : 6	Semester : <i>Ganjil & Genap</i>	Bidang Pengutamaan Ilmu Desain/Desain	Sifat: <i>Wajib</i>
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</i> <i>Providing an example of research methods application including subject selection, data sampling, statistical data analysis, and results interpretation.</i> <i>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.	

