


Dokumen Kurikulum 2013-2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Lampiran I

Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

	Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Institut Teknologi Bandung	Kode Dokumen		Total Halaman
		Kur2013-S1-SA		[150]
		Versi	[Nomor 01]	28 Maret 2013

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) Kreativa dan Humanita

Kode Matakuliah: SR1007	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 1	KK / Unit Penanggung Jawab: KK KVMM/Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	KREATIVA & HUMANITA			
	CREATIVITY & HUMANITY			
Silabus Ringkas	<p>Pengenalan proses kreasi, apresiasi, belajar melalui pemahaman limas citra manusia, proses imaginasi (bentuk & sumber image). Penelaahan jabaran intuisi, imaginasi-perasaan-gerak, jabaran tersier (dorongan bermain sampai vision). Pembahasan hubungan kreator, kreasi, apresiasi.</p> <p>[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]</p>			
Silabus Lengkap	<p>Pengenalan proses kreasi, apresiasi, belajar melalui pemahaman limas citra manusia, proses imaginasi (bentuk & sumber image). Penelaahan jabaran intuisi, imaginasi-perasaan-gerak, jabaran tersier (dorongan bermain sampai vision). Pembahasan hubungan kreator, kreasi, apresiasi.</p> <p>[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]</p>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengetahui wawasan tentang proses kreasi, apresiasi dan belajar. 2. Mahasiswa mengenali potensi diri sehingga memiliki dasar-dasar untuk mengembangkan cara berkreasi, cara mengapresiasi dan cara belajar sebagai bekal dasar bagi mahasiswa seni rupa. 3. Mahasiswa mampu mengembangkan cara berpikir kreatif. 4. Mahasiswa menyadari bahwa ada hubungan antara ciri-ciri pribadi yang dimiliki setiap orang sebagai kreator, dengan hasil kreasinya dan ciri-ciri rasa apresiasinya. 5. Sehingga pada akhirnya mampu mengoptimalkan potensi dirinya sebagai mahasiswa. 			
Matakuliah Terkait	-	-		
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Primadi, <i>Kreativita & Humanita</i>, (2006) Jelasutra Bandung 2. Primadi, <i>Proses Kreasi Apresiasi Belajar</i>, (2000) Penerbit ITB Bandung 3. Primadi, <i>Hockey, Kreativitas dan Riset dalam Olah raga</i>, (2002) Gramedia Bandung 			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>) 	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar	Cara kuliah dan belajar sebagai mahasiswa senirupa dan panduan mengikuti kuliah PSSR	Mahasiswa mengikuti eksperimen komunikasi yang menunjukkan cara yang efektif untuk mengikuti kuliah	K/X eksp. : komunikasi
2	Berfikir rupa	Bentuk image: - praimage - image konkrit - image abstrak Sumber image : - sensasi persepsi - memori - imaginasi	Mahasiswa mengikuti eksperimen pemecahan masalah dengan cara berfikir rupa	K /X eksp. 1: -lip.kertas -langkah kaki -foto siapa dia eksp. 2: -amalien-borough -about his painting
3	Proses Imaginasi (1)	Proses Belajar, Mengamati, Menghafal, Melamun, dan proses imaginasi lainnya Skema proses imaginasi	Menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk memanfaatkan potensi imaginasi	K
4	Proses Imaginasi (2)	Berfikir integral vs berfikir sektoral	Menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk memanfaatkan potensi berfikir integral	K/U Quiz: -bila meng-amati sd bila melamun
5	Proses Imaginasi (3)	Komunikasi luar & komunikasi dalam	Menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk memanfaatkan kemampuan komunikasi dalam	K
6	Limas Citra (1)	Tiga kemampuan utama: - fisik - rasio - kreatif Kerjasama antara : - gerak - perasaan - imaginasi	Mahasiswa mampu merumuskan hubungan antara tiga kemampuan utama dan kerjasamanya	K
7	Limas Citra (2)	Sudut limas : - fitness - correctness - goodness - intuisi	Mahasiswa mampu menyebutkan contoh-contoh yang menunjukkan pemahamannya terhadap konsep atau pengertian sudut-sudut limas	K/P Tugas: - mengapa lampu rem - arah jarum jam - orientasi pintu utama - ban bundar - arah pintu membuka - stoplight
8	Limas Citra (3)	- Otak kiri-otak kanan - Empat Kuadran Otak	Mahasiswa mampu mengenali potensi otak dan kecenderungannya	K / X eksp.: -gb. dg tgn kiri -gb model boneka
9	Ujian Tengah Semester			

10	Jabaran Intuisi (1)	Dorongan Bermain Dorongan Imajinasi Dorongan Perasaan Dorongan Gerak	Mahasiswa mampu mengenali dan mengukur kekuatan dorongan yang dimilikinya	K / X eksp. : -menye-rupai
11	Jabaran Intuisi (2)	Esetika-etika Hati Lapang Keberanian Spontan	Mahasiswa mampu mengenali dan mengukur kekuatan jabaran intuisinya	K
12	Jabaran Intuisi (3)	Vision - kedalaman - kematangan	Mahasiswa mampu mengenali dan mengukur kekuatan jabaran intuisinya	K / P tugas. : khayalan bila – dpt 1m - 1 wanita 5 pria - kursi terbang
13	Ciri Pribadi	Suka iseng Khas Peka Lentur Bebas Gairah Perenung --- Kritis Kooperatif Kreatif	Mahasiswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri pribadi seorang kreator, minimal memahmi diri sendiri	K / X Pemutar-an film : Proses kreasi
14	Ciri Kreasi	Iseng Novelty Estetis-etis Transformasi Integral	Mahasiswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri hasil kreasi	K / P tugas. : kliping
15	Ciri rasa apresiasi	Kejutan Estetis (Betul-empati) Etis (Benar-simpaty) Terpesona Terharu	Mahasiswa mampu menunjukkan rasa apresiasinya	K/P/X tugas. : laporan lainnya: kunjungan ke pameran
	Ujian Akhir Semester			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) RUPA DASAR 2D 1

Kode Matakuliah: SR1003	Bobot sks: 4 SKS	Semester: 1	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Rupa Dasar 2D1 <i>2D Basic Design I</i>			
Silabus Ringkas	Rupa Dasar 2D 1 adalah matakuliah yang berisi mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra melalui pengenalan dan pemahaman ke dalam unsur dan prinsip seni rupa dan desain. <i>Course of 2D Basic Design1 contains the two dimensional basic design through the introduction to understanding the elements and principles of art and design.</i>			
Silabus Lengkap	Rupa Dasar 2D 1 (RD2D 1) adalah matakuliah yang berisi mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra melalui pengenalan hingga pemahaman pada unsur dan prinsip seni rupa dan desain. Sedangkan bobot perkuliahan RD2D 1 secara umum menekankan pada aspek pengetahuan (<i>knowledge</i>), ketrampilan (<i>skill</i>), dan kreativitas (<i>creativity</i>). <i>Course of 2D Basic Design1 contains the two-dimensional basic design through the introduction to understanding the elements and principles of art and design. While the weight of 2D Basic Design1 first general emphasis on knowledge, skills, and creativity.</i>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan (<i>knowledge</i>) berupa wawasan tentang dasar perancangan dalam bidang seni rupa dan desain. 2. Mahasiswa memiliki pengetahuan berupa wawasan tentang unsur dan prinsip perupaian meliputi: titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, komposisi, irama, kontras, keseimbangan, dan lain-lain. 3. Mahasiswa memiliki ketrampilan (<i>skill</i>), kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam proses perancangan secara dwimatra melalui bahan dan alat yang digunakan. 4. Mahasiswa memiliki daya kreativitas (<i>creativity</i>) dalam proses perancangan secara dwimatra. 5. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan seni rupa dan desain dengan memanfaatkan unsur dan prinsip seni rupa dan desain. 			
Matakuliah Terkait	-	-	-	-
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	Wallschlaeger, Charles & Cynthia Basic-Snyder. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design</i> . Wm. C. Brown. Brown Publishers. 1992. Roukes, Nicholas. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design</i> . Davis Publications, Inc. 1988. Cheatham, Frank, Jane Hart Cheatham & Sheryl A. Haler. <i>Design Concepts and Applications</i> , Prentice-Hal Inc. 1983.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>)		Bentuk Penilaian 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS)	

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	"Warna Value"	1. Studi ide dan ketrampilan deret warna hitam-putih (<i>value</i>) 2. Merancang komposisi deret warna hitam-putih (<i>value</i>)	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur warna hitam-putih (<i>value</i>). 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat deret warna hitam ke putih (<i>value</i>). 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi deret warna hitam-putih (<i>value</i>).	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 8)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1)</i>
2				
3	"Warna Primer dan turunannya"	1. Studi ide dan ketrampilan deret warna primer dan turunannya 2. Merancang komposisi deret warna primer dan turunannya	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur warna primer dan turunannya. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat deret warna primer dan turunannya. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi deret warna primer dan turunannya.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 8)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1)</i>
4				
5	"Titik dan Warna"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi titik dan warna 2. Merancang komposisi titik dan warna	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur titik dan warna. 2. Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur titik dan warna. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur titik dan warna.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1& 2)</i>
6				
7	"Garis dan Warna"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi garis dan warna 2. Merancang komposisi garis dan warna	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur garis dan warna. 2. Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur garis dan warna. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur garis dan warna.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design(chapter 1& 2)</i>
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			
9	"Garis dan Warna"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi garis dan warna 2. Merancang komposisi	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur garis dan warna.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design</i>

		garis dan warna	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur garis dan warna. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur garis dan warna. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1& 2)</i>
10	"Bidang /Bentuk dan Warna"	<ol style="list-style-type: none"> Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi bidang/bentuk dan warna Merancang komposisi bidang/bentuk dan warna 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur bidang/bentuk dan warna. Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur bidang/bentuk dan warna. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur bidang/bentuk dan warna. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i> <i>2. Design Synectics, Stimulating Creativity in Design(chapter 1& 2)</i>
11				
12	"Ruang dan Warna"	<ol style="list-style-type: none"> Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi ruang dan warna Merancang komposisi ruang dan warna 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur ruang dan warna. Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur ruang dan warna. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur ruang dan warna. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 9)</i> <i>2. Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 2)</i>
13				
14	"Tekstur dan Warna"	<ol style="list-style-type: none"> Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi tekstur dan warna Merancang komposisi tekstur dan Warna 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui olahan komposisi unsur tekstur dan warna. Mahasiswa peka membuat komposisi yang memadukan unsur tekstur dan warna. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi melalui perpaduan unsur tekstur dan warna. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 7)</i> <i>2. Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 2)</i>
15				
16	Ujian Akhir Semester (UAS)			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) RUPA DASAR 2D 2

Kode Matakuliah: SR1004	Bobot sks: 4 SKS	Semester: 2	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Rupa Dasar 2D 2 <i>2D Basic Design II</i>			
Silabus Ringkas	Rupa Dasar 2D 2 adalah mata kuliah lanjutan dari Rupa Dasar 2D 1 yang berisi mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra melalui pengenalan dan pemahaman ke dalam unsur dan prinsip seni rupa dan desain. Unsur yang diolah mengacu pada bentuk yang bersumber dari alam tumbuhan, binatang dan ragam hias tradisi Indonesia. <i>2D Basic Design 2 is a continuation course from 2D Basic Design 1 contains the two dimensional basic design through the introduction to understanding the elements and principles of art and design. The elements refers to the form of natural plants, animals and Indonesian decorative traditions.</i>			
Silabus Lengkap	Rupa Dasar 2D 2 (RD2D 2) adalah matakuliah yang berisi mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra melalui pengenalan hingga pemahaman pada unsur dan prinsip seni rupa dan desain. Unsur yang diolah mengacu pada bentuk yang bersumber dari alam tumbuhan, binatang dan ragam hias tradisi Indonesia. Sedangkan bobot perkuliahan RD2D 1 secara umum menekankan pada aspek pengetahuan (<i>knowledge</i>), ketrampilan (<i>skill</i>), dan kreativitas (<i>creativity</i>). <i>Course of 2D Basic Design 2 contains the two-dimensional basic design through the introduction to understanding the elements and principles of art and design. The elements refers to the form of natural plants, animals and Indonesian decorative traditions. While the weight of 2D Basic Design 1 first general emphasis on knowledge, skills, and creativity.</i>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan (<i>knowledge</i>) berupa wawasan tentang dasar perancangan dalam bidang seni rupa dan desain. 2. Mahasiswa memiliki pengetahuan berupa wawasan tentang unsur dan prinsip perupa. Unsur yang diolah bersumber dari alam tumbuhan, binatang, dan ragam hias tradisi Indonesia. 3. Mahasiswa memiliki ketrampilan (<i>skill</i>), kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam proses perancangan secara dwimatra melalui bahan dan alat yang digunakan. 4. Mahasiswa memiliki daya kreativitas (<i>creativity</i>) dalam proses perancangan secara dwimatra. 5. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan seni rupa dan desain dengan memanfaatkan unsur dan prinsip seni rupa dan desain. 			
Matakuliah Terkait	Rupa Dasar 2D 1	-		
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design</i> . Wm. C. Brown. Brown Publishers. 1992. Roukes, Nicholas. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design</i> . Davis Publications, Inc. 1988. Cheatham, Frank, Jane Hart Cheatham & Sheryl A. Haler. <i>Design Concepts and Applications</i> , Prentice-Hal Inc. 1983.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>) 	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 		

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	"Bentuk Daun"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi bentuk daun 2. Merancang komposisi bentuk daun dan warna	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 8)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1)</i>
2				
3	"Bentuk Serangga"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi bentuk serangga 2. Merancang komposisi bentuk serangga dan warna	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 8)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1)</i>
4				
5	"Metamorfosis"	1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi metamorfosis bentuk 2. Merancang komposisi Metamorfosis bentuk dan warna	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1& 2)</i>
6				
7	"Tracing Batik"	1. Studi ketrampilan tracing bentuk ragam hiasbatik 2. Menduplikasi bentuk dan warna ragam hias batik	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan. 3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i> 2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design(chapter 1& 2)</i>
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			
9	"Tracing Batik"	1. Studi ketrampilan tracing bentuk ragam hiasbatik 2. Menduplikasi bentuk dan warna ragam hias batik	1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan. 2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan	1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design</i> 2. <i>Design</i>

			<p>bentuk yang bersumber dari tumbuhan.</p> <p>3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.</p>	<p><i>Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 1& 2)</i></p>
10	"Komposisi Batik"	<p>1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi dari bentuk ragam hias batik</p> <p>2. Merancang komposisi dari bentuk ragam hias batik</p>	<p>1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.</p> <p>2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan.</p> <p>3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.</p>	<p>1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 5)</i></p> <p>2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design(chapter 1& 2)</i></p>
11				
12				
13	"Bentuk, Warna dan Cahaya"	<p>1. Studi ide dan ketrampilan rancangan komposisi bentuk, warna dan cahaya</p> <p>2. Merancang komposisi bentuk, warna dan cahaya</p>	<p>1. Mahasiswa mampu membuat dasar perancangan melalui komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.</p> <p>2. Mahasiswa mampu dan peka membuat olahan bentuk yang bersumber dari tumbuhan.</p> <p>3. Mahasiswa kreatif dalam membuat komposisi olahan dari bentuk tumbuhan.</p>	<p>1. <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Design (chapter 9)</i></p> <p>2. <i>Design Synectics, Stimulating Creativity in Design (chapter 2)</i></p>
14				
15				
16	Ujian Akhir Semester (UAS)			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2001 DKV Dasar

Kode Matakuliah: DK2001	Bobot sks: 4 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Desain Komunikasi Visual Dasar (DKV Dasar)			
	Basic Visual Communication Design			
Silabus Ringkas	Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang hakekat bidang DKV secara umum dan mendasar (berlaku bagi semua media DKV). Juga melatih dan membahas cara penguasaan, baik konsep maupun teknis, tata ungkapan Visual yang efektif dan kreatif, sebagai ujung tombak proses komunikasi Visual : <ul style="list-style-type: none"> - Potensi unsur Visual - Pendayagunaan Struktur Visual - Kaidah perupa - Pengembangan imajinasi 			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Teori dan Praktika Dasar mengenai : Memperkenalkan unsur-unsur rupa untuk keperluan sarana komunikasi serta memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar tata bahasa visual. Melatih mahasiswa agar mampu dan trampil menciptakan ungkapan-ungkapan visual yang kreatif dan komunikatif melalui cara kerja yang sistematis. Mempelajari proses kreatif dengan mengembangkan kemampuan merancang bentuk desain komunikasi visual melalui struktur/komposisi yang efektif dan komunikatif.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan dasar dan prinsip Visual Komunikasi di dalam bidang DKV. 2. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, baik secara rasional maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi Desain Komunikasi Visual yang direalisasikan pada Media Komunikasi (massa) terkait; secara kreatif dan efektif. 3. Memiliki kepekaan dan kemampuan dasar-tata bahasa visual dan proses kreatif. 			
Matakuliah Terkait	DK2105 Ilustrasi Dasar	[Prasyarat, Prerequisite Rupa Dasar		
	DK2107 Tipografi Dasar	Co-requisite Menggambar		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	1. Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder, 1992, <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Designers</i> , Mc.Graw Hill, Wm.C. Brown Publisher, New York.			
	2. Zelanski, Paul & Marry Pat Fisher, 1984 “ <i>Design, Principles and Problems</i> “ Holt, Rinehart & Winston, New York.			
	3. Richard & Judith Wilde, 1991 “ <i>Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i> ”, Watson-Guption Publication, New York.			
	4. Peterson, Bryan L. 2003 “ <i>Design Basics for creative Result</i> ”, How Design Books, Cincinnati – Ohio.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>)	Bentuk Penilaian 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS)		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar umum mengenai dasar-dasar komunikasi visual melalui olahan unsur visual geometris & nongeometris.	Pengantar Kuliah DKV Dasar Kuliah Teori: Pengenalan Bidang DKV	Mengetahui dan memahami konsep dan filosofi tentang Potensi dan Peran Unsur Visual sebagai <i>image text</i> dalam proses berkomunikasi secara visual.	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Pengenalan dan pemahaman pada unsur visual dasar bentuk abstrak dan kongkrit.	Kuliah Teori: Unsur Perancangan Komunikasi Visual Kuliah Praktika: Tugas 1 Eksplorasi Unsur Titik dan Garis	Memahami kategori/ berbagai jenis unsur visual melalui studi teoritis dan eksplorasi praktika/ latihan mengolah dan menggunakan unsur visual untuk berkomunikasi.	
3	Pengenalan dan pemahaman pada unsur dan prinsip ruang, spasi, jarak serta kaitannya dengan wadah, isi, konfigurasi.	Asistensi Tugas 1: Tugas 1 Eksplorasi Unsur Titik dan Garis	Memahami konsep ruang, memiliki kepekaan, ketrampilan mengolah dan menyusun komposisi visual yang terintegrasi dengan baik (wadah/isi/konfigurasi).	
4	Pengenalan dan pemahaman pada unsur dan prinsip keseimbangan simetri dan asimetri	- Pengumpulan Tugas 1 Eksplorasi Unsur Titik dan Garis - Evaluasi Tugas 1 - Kuliah Teori: Prinsip Perancangan Komunikasi Visual - Kuliah Praktika: Tugas 2 Eksplorasi Bidang, Warna, dan Tekstur	Memahami konsep dan memiliki kepekaan terhadap kaidah Keseimbangan serta dapat mengaplikasikan kaidah tersebut.	
5	Pengenalan dan pemahaman mengenai prinsip kontras dalam pengertian <i>Dominant, Sub Dominant, Subordinant.</i>	- Kuliah Teori: Dasar Komunikasi Visual - Asistensi Tugas 2 Eksplorasi Bidang, Warna, dan Tekstur	Memahami konsep kontras dan memahami aplikasinya dalam membuat komposisi visual.	
6	Konsep dan praktika membuat Komposisi 1: Komposisi dengan	- Pengumpulan Tugas 2 Eksplorasi Bidang, Warna, dan Tekstur	Menguasai kaidah perupa dan memiliki kreativitas dalam membuat Komposisi	

	system <i>Grid</i> dan kaidah perupa-an.	- Evaluasi Tugas 2 Eksplorasi Bidang, Warna, dan Tekstur - Kuliah Praktika: Tugas 3 Aplikasi Titik dan Garis pada Media Grafis (Kaos, kalender, tas, mug, dasi, dll).	terstruktur (dengan Sistem Grid).	
7	Konsep dan praktika membuat Komposisi 2: Komposisi Non-formal dengan kaidah perupa-an.	Asistensi Tugas 3 Aplikasi Titik dan Garis pada Media Grafis	Menguasai kaidah perupa-an dan memiliki kreativitas dalam membuat Komposisi dengan struktur yang bebas (Non-Formal).	
8	UTS	UTS		
9	Praktika/Latihan: Potensi teknik (visualisasi) sebagai <i>bahasa rupa</i> ; Efek dan Karakter visual.	- Pengumpulan Tugas 3 - Evaluasi Hasil UTS - Kuliah Praktika: Tugas 4 Garis Sidik Jari	Menguasai ketrampilan teknik dan memahami efek serta karakter visual yang ditimbulkan dari penggunaan teknik tsb.	
10	Praktika/Latihan (lanjutan): Potensi teknik sebagai <i>Bahasa Rupa</i> ; Studi eksploratif mengenai potensi Efek dan Karakter Visual.	- Evaluasi Tugas 3 Aplikasi Titik dan Garis pada Media Grafis - Asistensi tugas 4 Garis Sidik Jari	Mampu dan kreatif mengembangkan potensi teknik untuk menghasilkan alternatif efek dan karakter visual yang dapat dimanfaatkan untuk visual komunikasi (<i>bahasa rupa</i>).	
11	Teori dan Latihan 1: Abstraksi, Gaya Visual dan Teknik membuat efek, karakter visual yang imajinatif serta komunikatif.	- Pengumpulan Tugas 4 Garis Sidik Jari - Evaluasi Tugas 4 Garis Sidik Jari - Kuliah teori: Sejarah dan perkembangan DKV - Kuliah Praktika: Tugas 5 <i>Imajinatif Thinking</i>	Mampu membuat abstraksi dan gaya visual yang imajinatif dan komunikatif; dengan pilihan teknik tertentu.	
12	Teori dan Latihan 2: Abstraksi, Gaya Visual dan Teknik membuat efek, karakter visual yang imajinatif serta komunikatif.	- Asistensi Tugas 5 <i>Imajinatif Thinking</i>	Mampu membuat abstraksi dan gaya visual yang imajinatif dan komunikatif; dengan pilihan teknik tertentu.	
13	Teori dan Latihan 1: Konsep Simplifikasi, teknik,	- Pengumpulan Tugas 5 <i>Imajinatif Thinking</i>	Memahami konsep dan dapat mengaplikasikannya;	

	efek dan karakter visual.	- Evaluasi tugas 5 berfikir abstrak, gestalt - Kuliah Praktika: Tugas 6 Sistem Grafis (Piktogram)	untuk menghasilkan efek dan karakter visual yang berdasarkan konsep tsb.	
14	Teori dan Latihan 2: Konsep Simplifikasi, teknik, efek dan karakter visual.	- Asistensi Tugas 6 Sistem Grafis (Piktogram)	Memahami konsep dan dapat mengaplikasikannya; untuk menghasilkan efek dan karakter visual yang berdasarkan konsep tersebut.	
15	Praktika: Aplikasi dalam Sistem Paket Grafis.	- Pengumpulan Tugas 6 Sistem Grafis (Piktogram) - Evaluasi Tugas 6 Sistem Grafis (Piktogram) - Kuliah Praktika: Tugas 7 Visual Literasi	Mampu membuat desain grafis sederhana sebagai contoh aplikasi (Sistem Grafis).	
	UAS	UAS		

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2002 DKV Aplikatif

Kode Matakuliah: DK2002	Bobot sks: 4 SKS	Semester: 4	KK / Unit Penanggung Jawab: KK KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Desain Komunikasi Visual Aplikatif			
	Aplicative Visual Communication Design			
Silabus Ringkas	<p>Teori dan Praktika Dasar mengenai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Improvement/ Aplikasi Visual Komunikasi</i> secara umum dan dalam bidang keahlian (praktek profesional) Desain Komunikasi Visual; khusus Desain Grafis dan Desain Multimedia, 2. Komunikasi Grafis sebagai basis Desain Komunikasi Visual, yang mencakup perihal a.l : konsep komunikasi, visualisasi, aplikasi & spesifikasi media, Semiotika Visual, 3. Media dan Ragam Bentuk Desain Komunikasi Visual yang mencakup perihal: aspek teknis, komunikasi dan jenis media, serta aspek gagasan kreatif desain. <p>[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]</p>			
Silabus Lengkap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami aplikasi Visual Komunikasi di dalam bidang DKV. 2. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, baik secara rasional maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi Desain Komunikasi Visual yang direalisasikan pada Media Komunikasi (massa) terkait; secara kreatif dan efektif. 3. Memiliki kemampuan menangani desain-desain untuk berbagai jenis media terkait tsb. <p>[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]</p>			
Luaran (Outcomes)	[Uraian hasil/luaran (kompetensi mahasiswa) yang diharapkan setelah penyelesaian matakuliah ini]			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi Dasar	[Prasyarat, bersamaan, terlarang] DKV Dasar		
	Tipografi Dasar	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. . Canover, Theodore E : Graphic Communication Today, 1985, West Publishing. <p>[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])</p> <p>[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])</p>			
Panduan Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Absensi 10% - Ujian Tengah Semester (UTS) 30% - Ujian Akhir Semester (UAS) 30% - Tugas 30% 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi: Konsep dan kaidah Desain Visual .	Komunikasi Grafis : basis/akar DKV	Memahami terminologi dasar desain melalui pemahaman terhadap konsep dan kaidah desain yang berlaku umum.	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Konsep komunikasi dan visualisasi	- Teori dan praktika 1: - Praktika meniru & mengenal gaya gambar melalui observasi karakter	Memahami konsep komunikasi grafis dan mengenal berbagai gaya gambar melalui latihan dan pengamatan terhadap karakter visual gambar tsb.	
3	Eksplorasi Bentuk	Teori dan praktika 2: Eksplorasi bentuk dan studi detail untuk pengembangan potensi dan gaya gambar. (hitam-putih).	Memahami dan menguasai gaya gambar yang mengandung potensi sebagai unsur visual komunikasi.	
4	Teknik gambar dan Gaya Gambar	- Teori dan praktika 3: Konsep dan teknik gambar -	Memahami/ menguasai teknik gambar yang dapat menghasilkan gaya dan karakter gambar yang potensial bagi visual komunikasi.	
5	Simplifikasi bentuk yang unik (logo, rubrik).	- Teori dan Praktika 4: Konsep Bentuk (visual) dan Gaya Gambar.	Memahami dan menguasai konsep dan teknik penyederhanaan bentuk gambar yang unik, kreatif dan komunikatif.	
6	Aplikasi Bentuk dan Gaya Gambar	Praktika 5 : Konsep aplikasi Bentuk dan Gaya Gambar sebagai Logo (identitas)	Dapat mengaplikasikan bentuk dan gaya gambar menjadi identitas visual atau Logo.	
7	Konsep Sistem Grafis.	Teori dan Praktika : - Membuat Sistem Klasifikasi Grafis	Memahami konsep Sistem grafis dan dapat membuat rancangan klasifikasi grafis tersebut.	
8	UTS		Klasifikasi grafis melalui bentuk visual	
9	Konsep Desain Sistem Tanda	Teori dan Praktika : - Membuat Desain Piktogram	Memahami konsep desain tanda dan dapat membuat dan mengembangkan gambar piktogram.	
10	- Konsep	Teori dan Praktika Self	Memahami konsep	

	Identitas/ Informatif	Promotion 1: - merancang Self Promotion (mengolah tema, visualisasi, media Selipat)	desain identitas/inormatif dan dapat mengolah tema, visualisasi, desain media selipat dan memahami persoalan teknik cetaknya secara umum.	
11	Konsep/ metoda Mind-Mapping;	Teori dan Praktika Self Promotion 2: visualisasi konsep, <i>message contain</i> dan teknik cetak.	Dapat membuat visualisasi konsep menjadi desain yang dapat diproduksi secara nyata. (secara konsep dan teknis).	
12	Konsep desain dan desain komprehensif;	Presentasi/Diskusi Self Promotion 3: <i>Self Promotion</i>	Dapat mewujudkan konsep desain dalam bentuk desain komprehensif dan mempresentasikannya.	
13	Merancang Desain Poster Budaya	Praktika 1: Poster Budaya.	Dapat mengolah Tema, Citra, Wimba (sudut pandang terhadap tema) untuk desain poster.	
14	Mengolah Tema- Citra-Wimba (sudut pandang terhadap Tema) dan Olah Visual & Verbal (image,huruf, warna)	Praktika 2: Poster Budaya (lanjutan) -	Dapat mengolah unsur Visual & Verbal (gambar, huruf, warna) untuk sebuah Desain Poster yang Kreatif dan Komunikatif serta estetik.	
15	Presentasi/ diskusi :	Poster Budaya	Dapat melihat kelebihan dan kekurangan dari desain yang dibuat.	
16				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2101 Tipografi Dasar

Kode Matakuliah: DK2101	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Tipografi Dasar			
	Basic Typhography			
Silabus Ringkas	<p>Berisi materi tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dasar - dasar huruf dan sejarah perkembangan huruf sampai abad ke-20. - Teori dan praktika pemilihan dan penyusunan huruf untuk kebutuhan desain visual, terutama desain grafis: - Konsep Tipografi sebagai penyusunan huruf (<i>typesetting</i>). - Konsep karakter bentuk dan desain tataletak huruf sebagai unsur desain. - Fungsi dan ketentuan bentuk dan ukuran huruf-huruf standar. 			
Silabus Lengkap	<p>Mengetahui sejarah perkembangan Huruf, khususnya Huruf Latin yang secara luas digunakan dibanyak negara di dunia kini.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami huruf sebagai unsur visual yang mengandung makna verbal dan visual. - Memiliki kreativitas, kepekaan dan ketrampilan dalam mengolah/ mengembangkan bentuk dan penyusunan huruf dengan menggunakan jenis huruf klasik hingga abad ke-20 - Mengembangkan huruf tulisan tangan sendiri sebagai alternatif dalam mengembangkan huruf. <p>Mengetahui gaya-gaya huruf/type face</p> <p>[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]</p>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu mengenal anatomi dan karakter huruf , mengetahui sejarah perkembangan huruf dan mengembangkan huruf dari tulisan, Memiliki kreativitas, kepekaan dan ketrampilan dalam mengolah/ mengembangkan bentuk dan penyusunan huruf dengan menggunakan jenis huruf klasik hingga abad ke-20.			
Matakuliah Terkait	Tipografi Aplikasi I,	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	DKV Dasar	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Writing, The Story of Alphabets and Script</i>, karya George Jean, penerbit Thames and Hudson 1997 2. <i>Typo Survival Kit, for all Type Emergencies</i>, edisi ke – 2 karya Jill Yelland, penerbit Frank Daniels Pty.Ltd, Perth 1996 4. <i>Diktat Sejarah Huruf</i>, karya Priyanto Sunarto, Draft, 1998 5. <i>Tipografi dalam Desain Grafis</i>, Karya Danton Sihombing, Gramedia, Jakarta 2001 6. <i>Thinking in Type, The Practical Philosophy of Typography</i> karya Alex W. White, Allworth Press, New York 2005 7. <i>A Typographic Workbook, A Primary of to History, Techniques and Artistry</i>, karya Kate Clair, John Wiley & Sons Inc, New York 1999 			
Panduan Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Absensi 10% - Ujian Tengah Semester (UTS) 20% - Ujian Akhir Semester (UAS) 20% - Tugas 50% 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Perkenalan tulisan script agar tumbuh minat untuk mengenali bentuk huruf.	<p>Kuliah I : Pembukaan, pengenalan Tipografi Dasar,</p> <p>Praktika : Tugas 1 : Keith Eksplorasi Tulisan Tangan, tulisan bebas diatas kertas koran</p> <p>Tujuan : menumbuhkan minat siswa akan bentuk huruf, familiar dengan anatomi huruf, mengenalkan dasar2 kontras huruf utk menuangkan pesan & kesan scr visual</p> <p>PR : Mencari Quote (kutipan) ttg apa itu "tipografi",</p>	Mengeksplorasi tulisan tangan sendiri, agar mahasiswa selanjutnya tertarik dengan latihan kaligrafi dan latihan dasar huruf.	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Disiplin ruang	<p>Asistensi tugas 1, pilih bagian yang menarik, kumpulkan.</p> <p>Praktika : Tugas 2 : Keith Bawa Quote, tuliskan pada kertas A3</p>	Melatih kepekaan ruang dan disiplin garis.	
3	Menggabung 2 unsur	<p>Kuliah Teori : Sejarah Huruf 1</p> <p>Bahas tugas 2</p> <p>Praktika : Tugas 3 (P Pri) Pengenalan ruang (lat 1,2 dan 3) masing-masing 3 lembar A3</p> <p>LATIHAN 1 KEPEKAAN RUANG DAN DISIPLIN GARIS Bertujuan untuk melatih kepekaan terhadap nilai ruang (eksterior dan interior) dan disiplin bentuk (garis) sebagai elemen dasar huruf.</p>	Penggabungan 2 unsur untuk kepekaan irama & organisasi ruang	

		<p>LATIHAN 2 MENGGABUNG 2 UNSUR, GARIS DAN LINGKARAN</p> <p>TUJUAN : MELATIH KEPEKAAN PADA BENTUK, IRAMA, DAN ORGANISASI RUANG</p>		
4	Latihan Dasar Huruf	<p>Kuliah Teori : Sejarah huruf 2 Praktika : Tugas 4 Lat 3 : Dasar Huruf Lat 4 Bobot dan Kontras PR : Lat 5 Roman Majuscule n minuscule 1</p>	Mengenal unsur dasar huruf.	
5	Bobot dan kontras tebal tipis	<p>Asistensi Lat 5 Kuliah Teori : Sejarah Huruf 3 Praktika : Lat 6 Roman Majuscule n minuscule 2</p>	Mengenal bobot, kontras dan tebal tipis pada huruf.	
6	Majuscule & Minuscule	<p>Asistensi Lat 6 Kuliah Teori : Sejarah Huruf 4 LATIHAN 7 CHANCELLARESCHA</p>	Mengenal huruf majuscule & minuscule sebagai dasar huruf besar dan huruf kecil moderen.	
7	Latihan Minuscule	<p>Kuliah Teori : Sejarah Huruf 5 LATIHAN 7 CHANCELLARESCHA</p>	Mengenal minuscule.	
8	UTS	<p>UTS Aplikasi Pena CHANCELLARESCHA Bentuk : Puisi atau lagu</p>	UTS	
9	Cancellaresca	<p>Kuliah Teori : Sejarah Huruf 6 Praktika : Tugas 8 Arsir Klasik</p>	Mengenal dasar huruf script abad ke 15 & 16 dan da[at mengaplikasikannya dalam desain moderen.	
10	Eksperimen swash pada script	<p>Kuliah Teori : Praktika : Asistensi Tugas 8 Arsir Klasik</p>	Eksperimen swash dengan pengembangan gaya pribadi.	
11	Mengetahui sejarah huruf	<p>Praktika : Asistensi Tugas 8 Arsir Klasik</p>	Mengetahui sejarah huruf meliputi: Ancient Writing Systems Roman Empire MiddleAges Lettering 4. Colonial Industrialized	

			Typography	
12	Sejarah huruf	Tugas 9 : Kepekaan Layout ruang tipografi : 5 Komposisi Huruf Klasik dalam komputer (justified, centered, ...) (komputer)	Kuis Roman Empire- Middle Ages	
13	Klasifikasi huruf oldstyle.	Asistensi Tugas 9 Kuliah Teori Klasifikasi Huruf	Mengenal sejarah munculnya 5 typeface huruf klasik dengan lebih baik.	
14	Sejarah Huruf	Kuliah Teori Praktika : Tugas 10 Inisial & Nama Pribadi menggunakan Huruf Klasik	Colonial Industrialized Typography	
15	Aplikasi Garamond	Kumpul tugas 10 Kuliah Terakhir : Teori Huruf Latin Menonton Film Helvetica	Mengenal keindahan & karakter huruf Garamond dan membuat kontras dengan huruf sanserif.	
	Perkenalan tulisan script agar tumbuh minat untuk mengenali bentuk huruf.	Soal UAS Laporan mengenai Film Helvetica	Mengeksplorasi tulisan tangan sendiri, agar mahasiswa selanjutnya tertarik dengan latihan kaligrafi dan latihan dasar huruf.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2103 Ilustrasi Dasar

Kode Matakuliah: DK2103	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Ilustrasi Dasar			
	Basic Illustration			
Silabus Ringkas	Ilustrasi dasar memberikan materi teori dan praktika tentang dasar-dasar ilustrasi yang mencakup wawasan umum serta teknik ilustrasi.			
	<i>Basic Illustration provides theoretical dan practical foundation of illustration, which include general and technical knowledge of illustration.</i>			
Silabus Lengkap	Ilustrasi dasar merupakan matakuliah lanjutan dari Gambar 2 yang berisi materi teori dan praktika tentang dasar-dasar ilustrasi yang mencakup wawasan umum serta teknik ilustrasi. Teknik ilustrasi yang diberikan mencakup teknik kering dan basah, yakni: pensil, pensil warna, cat air, crayon, hingga penggabungan di antaranya.			
	<i>Basic illustration is a continuation of Drawing II which provides theoretical dan practical foundation of illustration, which include general and technical knowledge of illustration. Illustration techniques include wet and dry techniques: pencil, colour pencil, water colour, crayon and mixed techniques.</i>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang ilustrasi. 2. Mahasiswa mampu membuat gambar ilustrasi dengan teknik kering maupun 3. Mahasiswa mampu menterjemahkan narasi kedalam bentuk ilustrasi secara terampil dan kreatif melalui pemanfaatan teknik ilustrasi. 			
Matakuliah Terkait	Gambar 2	Prasyarat		
Kegiatan Penunjang	Teori dan praktika			
Pustaka	John Harthan. 1981. <i>The History of Illustrated Book, The Western Tradition. Themes and Hudson.</i> [Pustaka utama]			
	Wayne Enstice and Melody Peters. 1996. <i>Drawing, Space, Form, and Expression.</i> Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey. [Pustaka utama]			
	Biennale of illustration Bratislava. 1993. [Pustaka pendukung]			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	40%		
	- Ujian Tengah Semester	25%		
	- Ujian Akhir Semester	25%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar ilustrasi dasar		Mahasiswa mengetahui seluruh materi kuliah yang akan diselenggarakan selama satu semester mencakup latihan, tugas, dan ujian.	
2	<ul style="list-style-type: none"> Wawasan umum ilustrasi mencakup: sejarah, fungsi, jenis dan gaya ilustrasi Teknik ilustrasi pensil (hitam-putih) 	Tugas 1: Ilustrasi pensil, tema suasana	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memiliki wawasan umum tentang ilustrasi. Mahasiswa mengenal potensi teknik pensil (hitam-putih) dalam ilustrasi. 	
3	Teknik ilustrasi pensil (hitam-putih)	Tugas 2: studi sketsa hitam-putih	Mahasiswa menenal dan memahami potensi pembuatan sketsa yang memfokuskan pada pengertian struktur dan proporsi.	
4	Teknik ilustrasi pensil warna & crayon.	Tugas 3: Sketsa berwarna	Mahasiswa menenal dan memahami potensi pembuatan sketsa yang memfokuskan pada Kekuatan teknik pensil warna dan crayon.	
5	Teknik ilustrasi cat air.	Tugas 4: objek benda	Mahasiswa menenal dan memahami potensi pembuatan gambar melalui potensi teknik cat air.	
6	Teknik ilustrasi kering & basah	Tugas 5: Reilustrasi dengan konsep dan teknik basah atau kering.	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengenal teknik ilustrasi kering dan basah. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik ilustrasi kering dan basah. 	
7				
8	UTS		Mahasiswa dapat mengevaluasi ketrampilannya (<i>skill</i>) melalui pemanfaatan teknik ilustrasi kering dan basah.	
9	Gaya Ilustrasi	Tugas 6: Gaya ilustrasi realistik	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan gaya realis melalui pendekatan optimalisasi pada potensi khas yang	
10				

			dimilikinya.	
11	Gaya Ilustrasi	Tugas 7: Gaya ilustrasi non-realistik (surrealis, abstraksi, dan lain-lain)	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan gaya non-realis melalui pendekatan optimalisasi pada potensi khas yang dimilikinya.	
12				
13	Ilustrasi Buku:	Tugas 8: Ilustrasi cover buku.	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi cover buku melalui pemanfaatan teknik dan gaya yang terdapat dalam ilustrasi.	
14				
15	Ilustrasi Identitas	Tugas 9: Ilustrasi Kemasan	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi kemasan melalui pemanfaatan teknik dan gaya yang terdapat dalam ilustrasi.	
16	UAS		Mahasiswa dapat mengevaluasi ketrampilan (<i>skill</i>) dan kreativitasnya dalam menerapkan teknik serta gaya ke dalam media ilustrasi.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2105 Fotografi Dasar

Kode Matakuliah: DK2105	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	<i>Fotografi Dasar</i>			
	Basic Photography			
Silabus Ringkas	Pengenalan fotografi sebagai bahasa visual yang universal dan bersumber dari dua titik tolak yaitu, Ilmu pengetahuan (<i>Objective Recording</i>) dan filosofi (<i>Subjective Interpretation</i>).			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Dalam konteks ilmu pengetahuan; fotografi meliputi, teknologi, optik, mekanik, dan proses kimiawi. Sedangkan dalam konteks filosofi; fotografi meliputi, filsafat, seni, konsep individu, estetika dan persepsi. Pengenalan dasar teknis media fotografi, teori dan praktika dengan lingkup sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Sejarah singkat fotografi - Filosofi dasar fotografi - Kamera (kamera pocket, kamera SLR, medium format, view camera dan kamera digital) - Lampu/ flash - Film (<i>negatif, diapositive, polaroid, infra red, dan smart card</i>) - Pemotretan <i>In door, Out door/ Studio</i> - Kamar gelap 			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Agar mahasiswa dapat mengetahui, memahami dan memakai dasar dasar teori dan praktika fotografi sebagai bagian dalam proses Perancangan Komunikasi Visual, periklanan dan multi media. Dengan demikian peserta mata kuliah ini dapat berprofesi sebagai Fotografer maupun Desainer Komunikasi Visual.			
Matakuliah Terkait	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	1. Daye, David. 1994. <i>"35mm Camera Handbook"</i> , Bison Books, London.			
	2. Busselle, Michael. 1993. <i>"The Complete 35mm Source Book"</i> , Mitchell Beazley, London.			
	3. Garret, John, <i>"The Art of Black and White Photography"</i> , Mitchell Beazley,			
	4. Kodak. 1990. <i>"Kodak Professional Black and White Films"</i> , Eastman Kodak Co., New York.			
Panduan Penilaian	- Absensi	10%		
	- Ujian Tengah Semester (UTS)	30%		
	- Ujian Akhir Semester (UAS)	30%		
	- Tugas	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi:	Pengenalan fotografi secara umum, bidang-bidang spesialisasi fotografi, hubungan fotografi dengan desain grafis.	Mahasiswa mengenal bidang spesialisasi fotografi dan kaitannya dengan desain grafis	pemutaran film tentang proses kerja seorang fotografer jurnalistik. Sumber : dari <i>National Geographic Society</i> .
2	Anatomi kamera:	Mengenal seluk beluk kamera, jenis kamera mulai dari kamera kompak / saku, <i>rangefinder</i> (RF), <i>single-lens reflex</i> (SLR) 35mm, <i>twin-lens reflex</i> (TLR), kamera format medium, kamera <i>view (large format)</i> , serta cara kerjanya.	Mahasiswa mampu mengenal seluk beluk kamera, jenis kamera mulai dari kamera kompak / saku, <i>rangefinder</i> (RF), <i>single-lens reflex</i> (SLR) 35mm, <i>twin-lens reflex</i> (TLR), kamera format medium, kamera <i>view (large format)</i> , serta cara kerjanya.	
3	Rana dan diafragma:	Fungsi rana dan diafragma, kecepatan rana dan bukaan diafragma dalam hubungannya dengan pencahayaan (<i>exposure</i>), efek gerak dalam gambar, dan ruang tajam.	Mahasiswa mengetahui fungsi rana dan diafragma, kecepatan rana dan bukaan diafragma dalam hubungannya dengan pencahayaan (<i>exposure</i>), efek gerak dalam gambar, dan ruang tajam.	
4	Pencahayaan (<i>exposure</i>):	Pemahaman tentang pencahayaan, penggunaan pengukur cahaya pada kamera, pencahayaan ekuivalen, merubah pencahayaan otomatis, situasi pencahayaan sulit beserta pemecahannya.	Mahasiswa memahami pencahayaan, penggunaan pengukur cahaya pada kamera, pencahayaan ekuivalen, merubah pencahayaan otomatis, situasi pencahayaan sulit beserta pemecahannya.	
5	Lensa:	Klasifikasi lensa, panjang fokus (titik api) lensa, kuat lensa, sifat-sifat lensa, dan lensa-lensa khusus. Tugas: memotret dengan mengendalikan ruang tajam (sempit dan luas), dan memotret gerak (mengikuti gerak: <i>panning</i> ,	Mahasiswa mengetahui Klasifikasi lensa, panjang fokus (titik api) lensa, kuat lensa, sifat-sifat lensa, dan lensa-lensa khusus.	

		membekukan gerak: <i>freezing</i> , efek gerak sirkular: <i>zooming</i>).		
6	Cahaya alam dan cahaya seadanya:	konsep cahaya, kuantitas dan kualitas cahaya, kontras cahaya (<i>highlight/midtone - shadow</i>), arah cahaya, suhu warna cahaya.	Mahasiswa mengerti konsep cahaya, kuantitas dan kualitas cahaya, kontras cahaya (<i>highlight/midtone - shadow</i>), arah cahaya, suhu warna cahaya.	
7	Film:	Jenis film (hubungannya dengan emulsi dan <i>film base</i>) dan tipe film (hubungannya dengan suhu warna cahaya), prinsip kerja film, kecepatan film, informasi dalam kemasan film, <i>DX coding</i> .	Mahasiswa mengetahui Jenis film (hubungannya dengan emulsi dan <i>film base</i>) dan tipe film (hubungannya dengan suhu warna cahaya), prinsip kerja film, kecepatan film, informasi dalam kemasan film, <i>DX coding</i> .	
8	UTS			
9	Dosen Tamu:	Menghadirkan fotografer profesional sebagai dosen tamu. Dosen tamu akan menceritakan seluk beluk fotografi komersial dan hubungannya dengan desain grafis.	Mahasiswa mengenal dan mengetahui sosok dan karya fotografer profesional sebagai dosen tamu. Dosen tamu akan menceritakan seluk beluk fotografi komersial dan hubungannya dengan desain grafis.	
10	Komposisi:	Unsur-unsur komposisi (titik, garis, bidang, bentuk dan rupa / shape dan form, tekstur, dan warna), pertimbangan khusus tentang subyek, jarak, format, latar belakang, keseimbangan statis dan dinamis (hukum pertigaan bidang / <i>rule of third</i>), <i>point of interest</i> , dan sudut pandang kamera.	Mahasiswa mengetahui Unsur-unsur komposisi (titik, garis, bidang, bentuk dan rupa / shape dan form, tekstur, dan warna), pertimbangan khusus tentang subyek, jarak, format, latar belakang, keseimbangan statis dan dinamis (hukum pertigaan bidang / <i>rule of third</i>), <i>point of interest</i> , dan sudut pandang kamera.	
11	Lampu kilat	Prinsip kerja lampu kilat, kekuatan lampu kilat (hubungannya dengan angka pedoman), hukum inversi bujur-sangkar (<i>inverse</i>	Mahasiswa mengetahui prinsip kerja lampu kilat, kekuatan lampu kilat (hubungannya dengan angka pedoman), hukum inversi bujur-sangkar (<i>inverse square law</i>), penggunaan lampu kilat beserta asesornya.	

		<i>square law</i>), penggunaan lampu kilat beserta asesorinya.		
12	Fotografi hitam putih:	Konsep foto hitam putih, <i>zone system</i> dan aplikasinya, mengontrol kontras dengan filter, proses negatif, dan proses cetak. Tugas: memotret dengan film hitam putih.	Mahasiswa memahami kepekaan tone konsep foto hitam putih, <i>zone system</i> dan aplikasinya, mengontrol kontras dengan filter, proses negatif, dan proses cetak.	
13	Proses Kamar Gelap	Memproses film hitam putih di kamar gelap, waktu dan suhu proses, mengenali karakteristik film hitam putih, mengontrol kontras.	Mahasiswa mampu memproses film hitam putih di kamar gelap, waktu dan suhu proses, mengenali karakteristik film hitam putih, mengontrol kontras.	
14	Mencetak di Kamar Gelap	Mencetak foto hitam putih dengan kertas foto hitam putih konvensional di kamar gelap, mengontrol kontras, teknik <i>dodging & burning</i> .	Mahasiswa mampu mencetak foto hitam putih dengan kertas foto hitam putih konvensional di kamar gelap, mengontrol kontras, teknik <i>dodging & burning</i> .	
15	Diskusi komprehensif	Membahas keseluruhan materi perkuliahan semester I secara komprehensif.	Diskusi, dan pertanyaan-pertanyaan yang masih ingin diketahui mahasiswa	
	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2107 Proses Komunikasi

Kode Matakuliah: DK2107	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Proses Komunikasi			
	Communication Process			
Silabus Ringkas	Mempelajari proses komunikasi, unsur-unsur komunikasi, hambatan komunikasi, dalam kajian prinsip-prinsip komunikasi, serta memahami fungsi komunikasi. Mempelajari komunikasi verbal & komunikasi nonverbal, Mempelajari lingkup profesi desainer komunikasi visual dalam dunia komunikasi secara luas.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Mempelajari bagaimana proses komunikasi berlangsung, mengenal unsur-unsur dasar dalam komunikasi, mengetahui jenis-jenis hambatan komunikasi, dalam kajian prinsip-prinsip komunikasi, serta memahami fungsi komunikasi. Mempelajari asal usul bahasa sebagai alat komunikasi verbal dan penerapannya dalam bahasa tulisan & mempelajari klasifikasi kajian komunikasi nonverbal. Mempelajari lingkup profesi desainer komunikasi visual dalam dunia komunikasi secara luas dalam konteks dunia profesi kehumasan, jurnalistik, periklanan dan sebagainya.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	1. Mahasiswa mengerti dan memahami tentang prinsip dasar komunikasi. 2. Mahasiswa mampu menerapkan teori-teori yang dipelajari dalam mengembangkan diri sebagai calon desainer komunikasi visual,			
Matakuliah Terkait	-Teori Media		- Psikologi Komunikasi	
	- Sosiologi Komunikasi			
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1. Dedy Mulyana, <i>Pengantar Ilmu komunikasi</i> , 2001, Rosdakarya Bandung			
	2. Littlejohn, Stephen, <i>Theories of Human Communication</i> , 1996, Belmont, California			
	3. Scrhramm. Wilbur, <i>How Communication Works</i> , 1976, Random House, New York			
Panduan Penilaian	Bentuk Penilaian 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS)			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar, Pengertian Komunikasi	Pengertian/Definisi Bagan Proses Komunikasi (sederhana) Unsur-unsur komunikasi	Mahasiswa dapat menyebutkan Pengertian/Definisi Proses Komunikasi Mahasiswa memahami unsur-unsur komunikasi	
2	Hambatan Komunikasi	Persepsi Komunikasi Hambatan Sosial-Budaya, Psikologis, Lingkungan, Mekanis Kondisi untuk sukses komunikasi” Peranan Komunikator (Etos & Sikap)	Mahasiswa mengenal berbagai hambatan dalam komunikasi	
3	Fungsi Komunikasi	Sosial, Ekspresif, Ritual, Instrumental	Mahasiswa mengenali fungsi-fungsi komunikasi	
4	Konteks Komunikasi	Komunikasi pribadi - kelompok kecil - kelompok besar - public sd komunikasi massa	Mahasiswa mengenali ciri-ciri dari bentuk-bentuk komunikasi	
5	Komunikasi Massa	Arti, Ciri-ciri, Fungsi	Mengajak mahasiswa mengenali bentuk-bentuk komunikasi massa	
6	Prinsip Komunikasi	Proses simbolik sd transaksional	Mahasiswa mempunyai gambaran tentang Proses simbolik sd transaksional	
7	Model-model Komunikasi	Beberapa model komunikasi	Mahasiswa mengenali beberapa model komunikasi	
8	Ujian Tengah Semester			
9	Komunikasi Persuasif	Komunikasi Iklan, Propaganda, dll	Mahasiswa mengkaji berbagai bentuk komunikasi persuasive	
10	Semiotika Visual	Semantic, Sintaktik, Pragmatik Visual	Mahasiswa mampu menganalisa visual dengan memperhatikan kajian Semantic, Sintaktik, Pragmatik Visual	
11	Komunikasi Verbal	Bahasa sebagai alat komunikasi	Mahasiswa mengetahui asal usul dan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi	
12	Komunikasi Non Verbal dan Komunikasi Visual	Klasifikasi Bahasa tubuh, Psikologi warna dll	Mahasiswa mengetahui Klasifikasi komunikasi nonverbal	
13	Teknik Presentasi	Presentasi & Pidato (Bicara di muka umum)	Mahasiswa melakukan <i>role playing</i> berbicara di uka umum	
14	Istilah dalam Dunia Komunikasi	Public Relations, Advertorial, Corporate Identity, Sales Promotion, Pameran, dll	Mahasiswa mengenal istilah dunia bisnis komunikasi	
15	Jurnalistik	Lingkup Jurnalistik Kaitan dengan Profesi Komunikator Visual	Mahasiswa mengereti Lingkup Jurnalistik dan Kaitannya dengan Profesi Komunikator Visual	
16	Ujian Akhir Semester			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2202 Tipografi Aplikatif

Kode Matakuliah: DK2202	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 4	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	[Tipografi Aplikatif]			
	Aplicative Typhography			
Silabus Ringkas	<p>Berisi materi tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teori dan praktika pemilihan dan penyusunan huruf untuk kebutuhan desain visual, terutama desain grafis: - Konsep Tipografi sebagai penyusunan huruf (<i>typesetting</i>). - Konsep karakter bentuk dan desain tataletak huruf sebagai unsur desain. - Fungsi dan ketentuan bentuk dan ukuran huruf-huruf standar. 			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 100 kata)]			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<p>Memahami fungsi dasar Tipografi adalah memilih, menyusun dan mengolah huruf sebagai unsur verbal dan visual sebuah desain. Mampu memilih dan menggunakan huruf secara kreatif menjadi/untuk sebuah desain visual yang komunikatif dan estetik.</p>			
Matakuliah Terkait	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buchanan, Carol; <i>Great Type Combinations</i>, North Light Books, Ohio, 1993. 2. Graig, James, <i>Designing With Type</i>, Watson-Guption Publications, New York, 1980. 3. Hulburt, Albert, <i>The Grid</i>, Van Nostrand Reinhold Ltd. 1978. 4. Friedl, et.al, <i>Typography Encyclopedia</i>, Black Dog & Leventhal Publ., New York, 1998. 5. Spiekermann, Eric, <i>Stop Stealing Sheep & find out how type works</i>, Adobe Press, 2003. 6. Meggs, Phillip, <i>Revival of the Fittest</i>, RC Publications, 2000. 7. Sihombing, Danton, <i>Tipografi dalam Desain Grafis</i>, Gramedia. 			
	[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])			
	[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])			
Panduan Penilaian	- Absensi	10%		
	- Ujian Tengah Semester (UTS)	20%		
	- Ujian Akhir Semester (UAS)	20%		
	- Tugas	50%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Tipografi: Terminologi Tipografi sebagai proses/kegiatan penyusunan huruf (<i>typesetting</i>) untuk keperluan cetak-mencetak.	Mengetahui dan memahami terminologi Tipografi dan ketentuan teknis yang mengikat dalam memilih dan menyusun huruf.	[Uraikan capaian spesifik topik dengan merujuk kepada capaian matakuliah]	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Sejarah/ pengetahuan tentang Huruf standar yang dipergunakan dalam bidang percetakan	Mengetahui asal-usul perkembangan Tipografi sebagai sistem dan proses penyusunan huruf yang berkaitan dengan ketentuan/ sistem percetakan.		
3	Teori dan praktika tentang desain huruf baku: anatomi dan variasi bentuk huruf-huruf baku. Praktika/latihan rendering Abjad/ Alphabet huruf Latin.	Memahami anatomi dan variasi bentuk huruf baku yang ada dan mampu membuat gambar huruf.		
4	Teori/konsep Karakter bentuk Huruf: Bentuk huruf sebagai image/gambar. Praktika memilih bentuk huruf untuk sebuah kata yang sesuai dan memperkuat makna kata tersebut.	Memahami dan peka terhadap ekspresi bentuk Huruf sebagai pembawa pesan; melalui eksplorasi Bentuk/ gambar huruf dan suara/ pengucapannya.		
5	Teori/konsep: Interaksi antara suara/ pengucapan dan pernyataan bentuk tulisan/ kalimat/ titling. Praktika memilih dan mengolah bentuk huruf yang dirangkai menjadi kalimat yang bermakna.	Memahami dan peka terhadap ekspresi bentuk Huruf sebagai pembawa pesan; melalui eksplorasi Bentuk/gambar huruf dan suara/ pengucapannya.		
6	Praktika memilih dan mengolah bentuk huruf yang dirangkai menjadi kata-kata atau kalimat yang bermakna.	Memahami dan peka terhadap ekspresi bentuk Huruf sebagai pembawa pesan; melalui eksplorasi bentuk/ gambar huruf dan suara/ pengucapannya.		
7	Pengetahuan tentang Keluarga Huruf. Praktika memilih dan membuat	Mampu memilih dan kreatif dalam mengkombinasikan bentuk huruf dari berbagai Keluarga		

	kombinasi penggunaan huruf.	Huruf		
8	UTS			
9	Teori/konsep dan ketentuan teknis dalam penyusunan huruf (<i>typesetting</i>): ukuran huruf (point, picca) , ketentuan spasi, leading, dan tataletak susunan huruf serta layout desain/mengatur komposisi.	Mengetahui dan memahami sistem dan ukuran huruf yang diberlakukan secara umum dalam sistem Tipografi saat ini.		
10	Teori/konsep sistem garida dan mengatur layout desain halaman tercetak.	Memahami sistem garida dan mampu menggunakannya untuk penyusunan huruf.		
11	Praktika membuat desain layout dan eksperimen membuat grid dan komposisi tulisan dan bidang cetak .	Mampu membuat sistem Grid & Lay out yang kreatif untuk penyusunan huruf.		
12	Teori/konsep Hierarki dan Organisasi susunan tulisan. Praktika membuat desain cover buku dengan huruf sebagai unsur utamanya.	Memahami konsep hierarki dan organisasi penyusunan huruf yang diaplikasikan untuk desain cover buku.		
13	Praktika merancang desain layout dan tipografi buku, mencakup halaman pertama, halaman judul dan halaman isi buku. Hierarki & Organisasi	Mampu membuat desain buku yang kreatif dan memenuhi ketentuan sistem produksi cetaknya.		
14	Praktika membuat desain poster dengan unsur image berupa Tipografi.	Mampu membuat image Tipografi yang kreatif untuk desain poster.		
15	Praktika membuat desain papan merk/ branding corporate/ tipografi 3D.	Mampu membuat image Tipografi yang 3D untuk desain papan merk.		
	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) ILUSTRASI APLIKATIF

Kode Matakuliah: DK2204	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 4	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Ilustrasi Aplikatif <i>Applied Illustration</i>			
Silabus Ringkas	Ilustrasi Aplikatif merupakan mata kuliah lanjutan dari Ilustrasi Dasar. Materi ilustrasi Aplikatif berisi tentang penerapan teknik dan gaya ilustrasi untuk kebutuhan media cetak, elektronik, media interaktif, hingga game. <i>Applied Illustration an advanced course of Illustrations Basic. Contains of Applied Illustration such as technique, type and illustration styles to the needs of the print media, electronic, interactive media, animation to the game.</i>			
Silabus Lengkap	Ilustrasi Aplikatif merupakan mata kuliah lanjutan dari Ilustrasi Dasar. Materi ilustrasi Aplikatif berisi tentang penerapan teknik, jenis, dan gaya ilustrasi untuk kebutuhan pada media cetak, elektronik, media interaktif, film animasi hingga game. Proses studi dalam matakuliah ilustrasi aplikatif dilakukan melalui studi lapangan dan pemahaman terhadap karakter media yang akan digunakan serta karakter sasaran (<i>audience</i>) yang dituju. <i>Applied Illustration an advanced course of Illustrations Basic. Contains of Applied Illustration us as technique, type and illustration styles to the needs of the print media, electronic, interactive media, animation to the game. Process studies in Applied Illustration done through field studies and understanding of the character of the media to be used and the character of the target (audience).</i>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan (<i>knowledge</i>) dan pemahaman terhadap teknik dan gaya ilustrasi guna aplikasinya ke dalam media yang akan digunakan (media cetak, elektronik, interaktif). 2. Mahasiswa memiliki ketrampilan (<i>skill</i>), kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam membuat ilustrasi dalam berbagai teknik dan gaya. 3. Mahasiswa memiliki daya kreativitas (<i>creativity</i>) dalam menerapkan teknik dan gaya ilustrasi ke dalam media yang digunakannya. 4. Mahasiswa mampu membuat menerapkan teknik dan gaya ilustrasi yang sesuai dengan media dan sasaran yang akan dituju . 			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi Dasar	-		
	-	-		
Kegiatan Penunjang	Studi lapangan			
Pustaka	<p>John Harthan. <i>The History of Illustrated Book, The Western Tradition</i>. Themes and Hudson. 1981.</p> <p>Heller, Steven & Seymour Chwast. <i>Graphic Style, From Victorian to Post-Modern</i>. Thames and Hudson Ltd. London.1. Ross; <i>Illustration Today</i>; International. 1988.</p> <p>Stewart, Colin, & Adam Kowaltzke. <i>Media, new ways and meaning</i>. John Wiley & Sons Australia, Ltd. 1990.</p>			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>) 		Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 	

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Gaya, Bentuk, Teknik Ilustrasi	Ragam Gaya, Bentuk, Teknik Ilustrasi	1. Mahasiswa mampu membuat berbagai ragam gaya, bentuk dan teknik ilustrasi.	<i>Graphic Style, From Victorian to Post- Modern</i> <i>Media, new ways and meaning</i>
2			2. Mahasiswa mengerti dan memahami penerapan gaya, bentuk dan teknik ilustrasi guna terapannya ke dalam media cetak, elektronik, maupun media interaktif.	
3			3. Mahasiswa terampil dan peka dalam membuat gaya, bentuk dan teknik ilustrasi guna aplikasinya ke dalam media cetak, elektronik maupun media interaktif.	
4	Kamus Visual	Kamus Visual Indonesia	1. Mahasiswa mampu membuat dan menerapkan teknik, bentuk dan gaya ilustrasi dengan mengolah aset objek khas Indonesia ke dalam media kamus visual.	<i>Graphic Style, From Victorian to Post- Modern</i> <i>Media, new ways and meaning</i>
5			2. Mahasiswa mengerti dan memahami dalam menerapkan gaya, bentuk dan teknik ilustrasi ke dalam media kamus visual. 3. Mahasiswa terampil dan peka dalam membuat gaya, bentuk dan teknik ilustrasi guna aplikasinya dalam media kamus visual.	
6	Ilustrasi Interface	Ilustrasi Interface Game	1. Mahasiswa mampu membuat dan menerapkan teknik, bentuk dan gaya ilustrasi dengan mengolah aset objek khas Indonesia guna interface game.	<i>Graphic Style, From Victorian to Post- Modern</i> <i>Media, new ways and meaning</i>
7			2. Mahasiswa mengerti dan memahami dalam menerapkan gaya, bentuk dan teknik ilustrasi ke dalam media interaktif atau game. 3. Mahasiswa terampil dan peka dalam membuat gaya, bentuk dan teknik ilustrasi guna aplikasinya dalam media interaktif atau game.	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			
9	Ilustrasi Lingkungan	Studi Lapangan	Mahasiswa mengenal dan memahami pentingnya proses studi lapangan sebagai langkah guna mengeksplorasi data guna membuat ilustrasi. atau game.	
10			Studi Karakter & Setting	1. Mahasiswa mampu menterjemahkan hasil data lapangan menjadi bahan dasar (<i>raw</i>) ilustrasi ke dalam sketsa berupa karakter maupun settingnya.
11		2. Mahasiswa mengerti dan memahami gunanya data lapangan sebagai sumber dalam membuat ilustrasi.		
12		3. Mahasiswa terampil dan peka dalam membuat studi karakter dan setting yang bertitik tolak dari data lapangan.		
13		Buku Ilustrasi Lingkungan	1. Mahasiswa mampu menerapkan data lapangan menjadi bahan ilustrasi aplikasi ke dalam media buku.	
14			2. Mahasiswa mengerti dan memahami proses studi karakter dan setting sebagai langkah awal guna terapannya ke dalam media ilustrasi.	
15	3. Mahasiswa terampil dan peka dalam			

			membuat ilustrasi untuk media buku dengan tahapan studi lapangan dan studi eksplorasi visual ilustrasi.	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2206 Fotografi Aplikatif

Kode Matakuliah: DK2206	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 4	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Fotografi Aplikatif			
	Applied Photography			
Silabus Ringkas	Bersisi materi tentang penerapan teknik fotografi ke dalam bidang Desain Komunikasi Visual meliputi penerapan pad amedia cetak maupun media elektronik.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Bersisi materi tentang penerapan teknik fotografi fotografi melalui penerapan Bahasa Tampilan (<i>Performance language</i>), Bahasa Komposisi (<i>Compotition language</i>), Bahasa Gerak (<i>Motion language</i>), Bahasa Konteks (<i>Contextual language</i>) Bahasa Objek (<i>Object language</i>) dan Bahasa Tanda (<i>Sign language</i>). Serta aplikasi konsep dan teknik fotografi konvensional maupun digital ke dalam bidang desain komunikasi visual.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami teori dan teknik fotografi manual maupun digital. 2. Mahasiswa mampu mengaplikasi teknik fotografi untuk penerapannya ke dalam perancangan Komunikasi Visual Grafis atau Komunikasi Visual Multimedia atau Komunikasi Visual Periklanan. 3. Mahasiswa mampu membuat karya fotografi yang mengandung makna/ pesan, kreatif dan inovatif. 			
Matakuliah Terkait	- Fotografi Dasar			
Kegiatan Penunjang	Praktikum di Lab Fotografi			
Pustaka	Garret, John, <i>"The Art of Black and White Photography"</i> , Mitchell Beazley, Manchester, 1995.			
	Griand Giwanda, <i>"Panduan Praktis Belajar Fotografi"</i> , Puspaswara, Jakarta, 2001.			
	Simon dan Schuster, <i>"Kodak: Pedoman Saku Fotografi 35mm"</i> .			
Panduan Penilaian	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	<i>Prinsip Fotografi Aplikasi</i>	Introduksi: Presentasi Film; Tentang tokoh dalam fotografi jurnalistik. Tugas: mengulas tokoh fotografi dalam atau luar negeri tentang biografi, konsep dan teknik berkarya.	Memahami kinerja, keahlian dan karya fotografer melalui studi tentang tokoh fotografi jurnalistik. Dapat mendeskripsikan hasil studi tentang tokoh fotografi dan karyanya.	
2		Teori/ konsep Komunikasi Foto I: Konsep Dasar Komunikasi Foto: Diagram pengalaman Empirik, teknik unkap fotografi, <i>dual nature</i> antara fotografi jurnalistik dan fotografi untuk desain grafis.	Memahami konsep komunikasi foto dan mengaplikasikan konsep tersebut untuk keperluan fotografi Desain Grafis.	
3	<i>Teknik Fotografi Aplikasi</i>	Teori Komunikasi Foto II: Aplikasi teori komunikasi foto: hubungan rekaman objektif dengan interpretasi subyektif.	Memahami dan dapat membuat foto dari suatu objek yang dimaknai interpretasi pribadi, namun tetap komunikatif.	
4		Teori dan Praktika: Lampu kilat studio; Konsep dan Teknik pencahayaan : jenis lampu kilat studio, kekuatan/energi lampu kilat studio, asesori lampu kilat studio dan sifat cahaya yang dihasilkannya.	Memahami teknik pemotretan dalam studio dan dapat menghasilkan foto yang baik; melalui perhitungan teknik pencahayaan dari lampu kilat.	
5		Praktika: Cahaya campuran (<i>mixed light</i>); aplikasi lampu kilat yang dipadu dengan cahaya alam atau cahaya seadanya untuk mengontrol kontras cahaya maupun mengontrol warna cahaya.	Memahami dan dapat membuat foto dengan sumber pencahayaan gabungan atau sumber pencahayaan alam yang terbatas (kurang).	
6	<i>Fotografi Jurnalistik & Essay</i>	Teori dan Praktika: Foto Studio; konsep pencahayaan studio untuk memotret orang dan karakternya. Tugas: memotret anak/orang tua/group.	Memahami konsep dan teknik memotret orang dengan menampilkan karakternya yang sesuai/diinginkan.	
7		Ceramah/Presentasi Fotografer Jurnalistik: Fotografi jurnalistik kehidupan sebagai pewarta foto, serta konsep berkarya.	Memahami kinerja dan konsep kar- ya foto jurnalistik sebagai penambah wawasan tentang profesi fotografer.	
8		Teori dan Praktika: Esai Foto Konsep esai foto, Hubungan antara esai foto dan foto jurnalistik, objek esai foto.	Memahami konsep, teknik dan dapat membuat esai foto sebagai desain komunikasi visual fotografis.	
9		Ujian Tengah Semester		
10	<i>Stiil Life</i>	Teori dan Praktika: Foto Produk Konsep <i>Packshoot</i> untuk foto produk/ <i>still life</i> yang dapat menampilkan karakter objeknya. Tugas: memotret benda dan memunculkan karakter	Memahami konsep pemotretan produk yan menampilkan karakter bahannya dan dapat dipergunakan sebagai image desain.	

		benda tsb.		
11	<i>Fotografi Manual & Digital</i>	Teknik Fotografi Digital: Konsep fotografi digital, hubungannya dengan fotografi konvensional, sistem pengolahan dan penyimpanan data digital.	Memahami konsep foto digital dan dapat mengolah image fotografis dengan teknologi digital/ komputerisasi dalam proses fotografi.	
12	<i>Efek Fotografi</i>	Praktika: Olah Image Digital fotografi: mengolah foto digital dengan program Adobe Photoshop, mengontrol brightness dan contrast, burning dan dodging, serta membuat kolase digital. Tugas: mengolah foto potret dan produk secara digital.	Memahami konsep dan teknik fotografi digital dengan menggunakan Adobe dan dapat mengolah image foto untuk keperluan/ kebutuhan desain fotografi atau untuk image desain lainnya, seperti desain Multimedia dan Grafis.	
13		Studi Eksplorasi: Fotografi Film/Movie. Diskusi tentang fotografi dalam film yang ditayangkan pada jam perkuliahan.	Memahami konsep dan peran fotografi dalam sebuah film/movie.	
14	<i>Fotografi Event</i>	Teori dan Praktika Foto Olah Raga: Konsep foto olah raga, kaitannya dengan foto jurnalistik, foto olah raga yang mengandung unsur human interest. Tugas: memotret aktivitas olah raga.	Memahami konsep fotografi untuk memotret aktivitas olahraga dan dapat membuat foto olahraga sebagai foto jurnalistik dan mengandung nilai human interest.	
15		Diskusi Komprehensif: membahas keseluruhan materi perkuliahan fotografi semester II secara komprehensif.	Mengevaluasi seluruh bahan yang telah dipelajari dan merumuskan kompetensi dalam bidang fotografi yang harus dikuasai.	
		UAS		

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK2210 Psikologi Komunikasi

Kode Matakuliah: DK2210	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 4	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib]
Nama Matakuliah	Psikologi Komunikasi			
	<i>Psychology of Communication</i>			
Silabus Ringkas	Mata kuliah yang memfokuskan perhatian pada kajian khusus psikologi mengenai sistem komunikasi manusia, baik intrapersonal maupun interpersonal.			
	<i>Courses that focus on a specific study on the psychology of human communication systems, both intrapersonal and interpersonal.</i>			
Silabus Lengkap	Isi materi mencakup: perspektif psikologi dalam kaitannya dengan komunikasi, ruang lingkup & ciri pendekatan psikologi komunikasi; karakteristik komunikasi, sistem komunikasi intrapersonal meliputi sensasi-persepsi, atensi, memori, berpikir; prinsip persepsi serta fenomena persepsi; sistem komunikasi interpersonal, dan psikologi pesan.			
	<i>The contents include: psychological perspectives in relation to communication, the scope and characteristics of approach to the psychology of communication; characteristics of the communicant, intrapersonal communication system includes sensation-perception, attention, memory, thinking; principles of perception and perceptual phenomena; system of interpersonal communication, and psychological messages.</i>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan spesifik tentang psikologi komunikasi (<i>knowledge</i>). 2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam level implementasi / pengkomunikasian pesan tertentu secara visual selain verbal untuk dapat mempersuasi khalayak sasaran melalui karya DKV (<i>skill</i>) 3. Mahasiswa dapat membangun sikap kritis selain kreatif dalam menjalani proses kreatif khususnya dengan memahami konsep dasar/teoritis dan prinsip persepsi/perubahan dalam kegiatan perancangan/desain komunikasi visual (<i>attitude</i>) 			
Matakuliah Terkait	Proses Komunikasi		Proses Komunikasi	
Kegiatan Penunjang	Simulasi & survey lapangan			
Pustaka	1. Jalaluddin Rakhmat.. <i>Psikologi Komunikasi</i> , Edisi revisi, PT. Remaja Rosdakarya. Bandung. 1998			
	2. Atkinson, Richard & Rita L. Smith, Edward E. Bem, Darryl J.. <i>Pengantar Psikologi</i> . Jilid 1. Edisi ke-11, Alih bahasa. Batam: Interaksara. 1983			
	3. Hilgard, Ernest R. <i>Pengantar Psikologi</i> . Jilid 1. Edisi ke-8. Alih Bahasa. Jakarta. Penerbit Erlangga. 1996			
Panduan Penilaian	Jenis penilaian : Ujian Tengah Semester (UTS) : 40 % Ujian Akhir Semester (UAS) : 40 % Tugas, simulasi : 10 %			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar : Wawasan keilmuan psikologi dan ruang lingkup psikologi komunikasi.		Mahasiswa mengenal keilmuan psikologi beserta lingkup bahasan sub bidang kajiannya dalam kaitannya dengan bidang ilmu Komunikasi.	Pustaka no. 1, bab 1
2	Ciri pendekatan Psikologi Komunikasi dan Konsepsi Psikologi tentang Manusia Komunikatif		Mengenali ciri pendekatan kajian psikologi komunikasi; serta konsepsi psikologi tentang manusia dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia.	Pustaka no. 1, bab 1
3	Definisi, alur proses dan variabel yang berpengaruh pada persepsi	Variabel Stimulus, Situasi dan Orang (perbedaan individual)	Mahasiswa memahami persepsi sebagai salah satu fungsi mental yang merupakan inti komunikasi, melalui pemahaman tentang definisi/pengertian, variabel dan faktor-faktor yang berpengaruh pada persepsi.	Pustaka No. 1, bab 1 Pustaka No. 5, bab 3
4	Sifat Aktif Persepsi (proses kognitif dalam persepsi)		Mahasiswa memahami sifat perseptual yang aktif dinamis sebagai aspek dalam proses kognitif manusia.	Pustaka No.3, bab 5
5	Proses penginderaan/ mekanisme kerja alat indra (sensorik)	- Sensasi - Sensitivitas indra/ambang batas - Sinestesi	Mahasiswa mengetahui tentang alat indra/ <i>sense (sight, hearing, smell, taste, touch, kinestesi & orientasi)</i> , dan memahami fenomena proses sensasi (mekanisme konsep ambang batas indra, dan konsep sinestesi).	Pustaka no.1, bab 3 Pustaka no.2, bab 4 Pustaka no.3, bab 4
6	Rekognisi pola stimulus melalui <i>Bottom up & Top down process</i>		Mahasiswa memahami rekognisi pola stimulus di dalam keseluruhan proses perseptual (<i>bottom up</i> dan <i>top down process</i>).	Pustaka no.2, bab 5
7	Atensi & Memori		Mahasiswa mengetahui pengertian atensi, determinan-determinan, dalil-dalil, aspek-aspek dan karakteristik atensi. - Mahasiswa mengetahui peranan memori dalam	Pustaka no. 1 bab 3 Pustaka no. 2 & 3, bab 5

			persepsi, mekanisme, dan faktor-faktor yang mempengaruhi.	
8	UTS			
9	Prinsip-prinsip Persepsi		Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip/dalil-dalil yang berlaku di dalam persepsi.	Pustaka no. 1 bab 3
10	Fenomena Persepsi Total (<i>Gestalt Perception</i>)		Mahasiswa memahami fenomena-fenomena di dalam KOMUNIKASI total/ <i>gestalt</i> baik form, pattern maupun configuration; yang meliputi Organisasi & Konstansi persepsi.	Pustaka No. 4, bab 3 Pustaka no. 5 bab 3
11	Fenomena Persepsi Gerak		Mahasiswa mengetahui fenomena gerak baik gerak nyata, maupun gerak tampak (ilusi gerak) seperti; stroboskopik, fenomena-phi, efek otokinetik,	Pustaka no. 2 & 3, bab 5
12	Fenomena Persepsi Jarak/kedalaman (<i>depth perception</i>)	<i>Superposition, Relative size, Height on Plane Gradient of texture, & Perspektif linear</i>	Mahasiswa mengetahui isyarat jarak monokuler, binokuler, & fenomena:	Pustaka no. 2 & 3, bab 5
13	Fenomena persepsi & ilusi geometrik dan fenomena persepsi visual lainnya.		Mahasiswa mengetahui tentang fenomena ilusi Geometris, ilusi Ponzo, dan fenomena dalam persepsi visual.	Pustaka no. 2 & 3, bab 5
14	Fenomena Persepsi Warna		Mahasiswa memahami dimensi Fisiologis & Psikologis, Arti Simbolis warna pengaruh budaya, serta kaitan dengan Karakter/Kepribadian.	Pustaka no. 4, bab 3
15	Sistem komunikasi Interpersonal, & Psi. Pesan		Mahasiswa mengetahui aspek-aspek di dalam Komunikasi Interpersonal/ Sosial, serta memahami hakekat psikologi pesan dan komunikator.	Pustaka no.1, bab 4, 6 & 7
	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) ANIMASI

Kode Matakuliah: DK3113	Bobot sks: 3 SKS	Semester : 5	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Animasi			
	Animation			
Silabus Ringkas	Animasi dasar adalah matakuliah lanjutan setelah ilustrasi aplikatif yang berisi mengenai pengenalan wawasan film animasi dan pemahaman terhadap prinsip dasar produksi film animasi 2D.			
Silabus Lengkap	Animasi dasar adalah matakuliah lanjutan setelah ilustrasi aplikatif yang berisi mengenai prinsip dasar, sejarah singkat, bahasa, bentuk dan jenis film animasi serta metode pembuatan film animasi gambar, yang mencakup: <i>script, storyboard, design & layout, cartoon characters, inbetween, animation</i> , hingga studi gerak: <i>squash, stretch, bouncing ball, take</i> , dan lain-lain.			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan (<i>knowledge</i>) berupa wawasan tentang film animasi. 2. Mahasiswa memiliki pengetahuan berupa wawasan tentang film animasi yang mencakup sejarah, teknik, bentuk hingga prinsip dasar produksi film animasi 2D. 3. Mahasiswa memiliki ketrampilan (<i>skill</i>), kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam membuat film animasi 2D. 4. Mahasiswa memiliki daya kreativitas (<i>creativity</i>) dalam membuat film animasi 2D. 5. Mahasiswa mampu membuat film animasi 2D. 			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi Aplikatif	-		
	-	-		
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	1. Culhane, Shamus. 1990. <i>Animation: From Script to Screen</i> . St. Martin's Press, New York.			
	2. <i>Disney's Art of Animation</i> . 1991, The Walt Disney Company.			
	3. Laybourne, Kit. 1979. <i>The Animation Book. A Complete Guide to animation filmmaking from flip book to sound cartoons</i> . Crown Publishers, Inc. New York.			
	4. Madsen. Roy. 1969. <i>Animated Film, Concept, Methods, Uses</i> . Interland Publishing, Inc. New York.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian	Bentuk Penilaian		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 10% 2. Tugas 50% 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20% 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 20% 		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Tahap Pra Produksi	Script &Storyboard	1. Mahasiswa mampu membuat <i>script</i> dan <i>storyboard</i> dalam.	<i>Animation: From Script to Screen. Chapter 5.</i>
2			2. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat <i>script</i> dan <i>storyboard</i> .	<i>The Animation Book. A Complete Guide to animation filmmaking from flip book to sound cartoons</i>
3		Studi karakter	1. Mahasiswa mampu membuat studi karakter ke dalam tokoh serta setting ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>The Animation Book. A Complete Guide to animation filmmaking from flip book to sound cartoons</i>
4			2. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat studi karakter ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>Animated Film, Concept, Methods, Uses. Chapter 7.</i>
5			Desain Lay-out & Inbeetwen	1. Mahasiswa mampu membuat desain <i>lay-out</i> dan <i>inbeetwen</i> ke dalam tokoh serta setting ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.
6		2. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat desain <i>lay-out</i> dan <i>inbeetwen</i> ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.		<i>Animated Film, Concept, Methods, Uses. Chapter 7.</i>
7				
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			
9	Tahap Produksi	Gambar Animasi	1. Mahasiswa mampu membuat desain gambar animasi ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>Animation: From Script to Screen. Chapter 14.</i>
10			2. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat gambar animasi ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>The Animation Book. A Complete Guide to animation filmmaking from flip book to sound cartoons</i>
11		Line Test	Mahasiswa mampu membuat <i>line test</i> ke dalam film animasi yang akan dibuatnya sebagai tahap evaluasi dalam proses produksi film animasi.	<i>The Animation Book. A Complete Guide to animation filmmaking from flip book to sound cartoons</i>
12				
13	Tahap Paska Produksi	Mixing & Editing	1. Mahasiswa mampu membuat proses <i>mixing</i> dan <i>editing</i> ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>Animation: From Script to Screen. Chapter 20.</i>
14			2. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam proses <i>mixing</i> dan <i>editing</i> ke dalam film animasi yang akan dibuatnya.	<i>Animated Film, Concept, Methods, Uses. Chapter 12.</i>
15				
16	Ujian Akhir Semester (UAS)			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3115 Bahasa Rupa

Kode Matakuliah: DK3115	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib]
Nama Matakuliah	Bahasa Rupa			
	Visual Language			
Silabus Ringkas	Memberikan dasar-dasar bahasa rupa sejak prasejarah sampai masa kini, perbedaan dan persamaan antara system menggambar dan kemungkinan kombinasinya.			
	By learning on how people tries to convey the message through pre historic drawings, traditional drawings, and children's illustration, we can learn the basics on how developing drawings to communicate more than emphasizing aesthetic values.			
Silabus Lengkap	Memberikan dasar-dasar bahasa rupa sejak prasejarah sampai masa kini, perbedaan dan persamaan antara system menggambar naturalis perspektif <i>momenopname</i> (NPM) dengan system menggambar ruang waktu datar (RWD) dan ruang waktu lengkung (RWL), dan kemungkinan kombinasinya.			
	By learning on how people tries to convey the message through pre historic drawings, traditional drawings, and children's illustration, we can learn the basics on how developing drawings to communicate more than emphasizing aesthetic values. There are 3 principles which applied in visual language, they are space, time, and plane (STP) that are different with naturalistic, perspective, and moment opname (NPM) that developed based on (western) visual language. The significance and importance of such basics will enrich student's visual communication insights and knowledge to develop a visual communication media.			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami bahasa rupa, persamaan dan perbedaan sistem menggambar NPM dengan RWD/RWL. 2. Mahasiswa mampu menuangkan idea-idea kedalam suatu karya (statis/dinamis) dengan menggunakan bahasa rupa. 			
Matakuliah Terkait	DK2105 Ilustrasi Dasar	-		
	DK2107 Fotografi Dasar	-		
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	1. Arijon, Daniel. 1976. <i>The Grammar of Visual Language</i> , Focal Press, London.			
	2. Primadi, 1991, <i>Meninjau Bahasarupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning</i> , Disertasi Doktor, Fakultas Pasca Sarjana ITB.			
	3. Primadi, 2006, <i>Bahasa Rupa</i> , Penerbit ITB, Bandung			
Panduan Penilaian	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Bahasa kata / bahasa rupa	Menjelaskan bahasa rupa dan perbedaan dengan bahasa estetika lainnya	Terbuka wawasan baru dalam menyampaikan pesan dengan media visual	Pustaka 3, bab 1
2	Kaligrafi sampai blokprint	Perkembangan komunikasi dengan gambar dalam peradaban manusia	Mampu memahami bahwa kaligrafi-blockprint = gambar	Pustaka 3, bab 2
3	Gambar Anak	Perkembangan bahasa rupa yang diturunkan secara genetis	Memahami bahasa rupa yang tercetak secara genetis dan harus dikembangkan	Pustaka 1 Pustaka 3, bab 3
4	Variabel Bahasa Rupa-1	Wimba dan Tata Ungkap	Memahami wimba dan tata ungkap dalam bahasa rupa	Pustaka 3, lampiran
5	Variabel Bahasa Rupa-2	Tata Ungkap dalam dan Tata Ungkap Luar		
6	UTS			
7	Bahasa Rupa & Gaya	Relevansi bahasa rupa dengan gaya perupa modern	Memahami bahwa bahasa rupa umumnya 'universal', tapi 'gaya' dipengaruhi lingkungan	Pustaka 1 Pustaka 3, bab 4-5
8	Temuan foto-film-TV	Perkembangan bahasa rupa pada media abad 20		
9	Wawasan Nusantara-1	Pengembangan Bahasa Rupa pada Sejarah Nusantara. Kasus Wayang Beber & relief candi Borobudur	Memahami keragaman dan kekayaan bahasa rupa nusantara (visual literacy)	Pustaka 2
10	Wawasan Nusantara-2	Pengembangan Bahasa Rupa pada Sejarah Nusantara, Kasus Gambar Tradisional		Pustaka 3, lampiran
11	Wawasan Nusantara-3	Pengembangan Bahasa Rupa pada Sejarah Nusantara. Kasus buku anak		Pustaka 3, lampiran
12	Eksplorasi Bahasa Rupa-1	Pengembangan bahasa rupa dalam sebuah desain kontemporer-redesign cerita rakyat	Mengeksekusi pemahaman dan pengasahan kemampuan menggunakan variable bahasa rupa dalam desain kontemporer	Pustaka 1 Pustaka 3, lampiran
13	Eksplorasi Bahasa Rupa-2			
14	Eksplorasi Bahasa Rupa-3			
15	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3119 Metodologi Penelitian DKV

Kode Matakuliah: DK3119	Bobot sks: 4 SKS	Semester: 3	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Metodologi Penelitian DKV			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai kaidah, aturan dan metode keilmuan, dengan cakupan sub materi mengenai; teknik sampling, teknik pengukuran, teknik pengumpulan data, pengolahan serta analisis data.			
Silabus Lengkap	<p>Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai kaidah, aturan dan metode keilmuan, dengan cakupan sub materi mengenai; teknik sampling, teknik pengukuran, teknik pengumpulan data, pengolahan serta analisis data. Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian serta menuangkan pemikiran /pengetahuan tersebut dalam bentuk karya tulis ilmiah guna menunjang matakuliah Seminar dan Tugas Akhir/Skripsi, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teknik penelitian, 2. Tata penulisan laporan, makalah, karya tulis ilmiah, dalam bidang Desain Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> Visual secara sistematis, terstruktur, metodis, serta objektif baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. 			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menguasai teknik-teknik di dalam proses penelitian, 2. Mahasiswa menguasai tata penulisan laporan, makalah, karya tulis ilmiah, dalam bidang Desain Komunikasi Visual secara sistematis, terstruktur, metodis, serta objektif baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. 			
Matakuliah Terkait	Metodologi Desain			
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Workshop Lembaga Penelitian ITB, Bandung. 1997 & 2006 2. Soehartono, Irawan. 1995. Metode Penelitian Sosial. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya. Bandung. 3. Sutrisno, Hadi. 1990. Methodology research, Jilid 1 & 2. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta. 			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10 % Tugas 30% UTS 30% UAS 30%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar.		Memahami mengapa, apa itu riset dan mengapa perlu dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan.	
2	Tujuan dan jenis riset (penelitian).		Memahami tujuan dan jenis riset sesuai bidang keilmuan.	
3	Pengertian metode.		Memahami pengertian dan hakekat metodologi riset ilmiah.	
4	Langkah esensial dalam penelitian.		Mengenali langkah inti dari riset terutama dalam menetapkan inti permasalahan.	
5	Langkah-langkah operasional penelitian.		Mengenali langkah operasional mulai dari penentuan masalah sampai dengan pengolahan.	
6	Perumusan masalah.		Memahami dan mampu mengangkat serta merumuskan permasalahan penelitian.	
7	Perumusan dan Pembatasan masalah.		Mampu mengidentifikasi pokok-pokok masalah dan batasannya.	
8	UTS			
9	Perumusan hipotesa.		Mengetahui bagaimana merumuskan hipotesa terutama untuk penelitian yang memerlukan jawaban sementara	
10	Teknik pengambilan sample.		Mengetahui cara-cara menetapkan sampel dan populasi yang dipilih.	
11	Teknik pengumpulan data.		Mengenali berbagai teknik yang bisa digunakan untuk menggali data penelitian.	
12	Teknik pengumpulan data (lanjutan).		Mengenali & mampu merancang & melaksanakan penggalan data.	
13	Teknik pengukuran.		Mengenali teknik & skala pengukuran	
14	Pendekatan berfikir dalam pengolahan hasil & penarikan kesimpulan.		Memahami cara berfikir dalam mengolah hasil penelitian dan membuat kesimpulan.	
15	Sistematika pelaporan mengenai sistematika laporan penelitian.		Memperoleh penjelasan mengenai sistematika laporan penelitian.	
	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4090 Kerja Profesi DKV

Kode Matakuliah: DK4090	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Kerja Profesi DKV			
	Visual Communication Design Internship			
Silabus Ringkas	Matakuliah Kerja Profesi DKV merupakan matakuliah lanjutan dari Desain Grafis 2, Komunikasi Multimedia 2 dan Komunikasi Periklanan 2 yang bersifat kerja lapangan atau kerja praktek di industri bidang desain grafis, multimedia dan periklanan			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Matakuliah Kerja Profesi DKV merupakan matakuliah lanjutan dari Desain Grafis 2, Komunikasi Multimedia 2 dan Komunikasi Periklanan 2 yang bersifat kerja lapangan atau kerja praktek di industri bidang desain grafis, multimedia dan periklanan. Matakuliah Kerja Profesi DKV merupakan matakuliah yang menekankan pada pengalaman bekerja bagi mahasiswa Prodi DKV di industri bidang desain grafis, multimedia dan periklanan secara nyata. Bidang yang dipelajari dapat merupakan bidang industri percetakan & penerbitan buku, majalah, koran (<i>publishing</i>), atau di rumah produksi (<i>production house</i>) bidang desain grafis, bidang penyiaran televisi, production house bidang multimedia, film animasi, dan biro periklanan.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pengalaman kerja nyata dalam bidang profesi desain grafis, multimedia dan periklanan 2. Mahasiswa memahami model struktur organisasi, proses perancangan, produksi dan distribusinya serta sistem manajerial dalam profesi bidang desain grafis, multimedia dan periklanan 3. Mahasiswa memahami problematik dan prospek dalam bidang desain grafis, multimedia dan periklanan. 			
Matakuliah Terkait	DG 2			
	KVM2			
	KVP2			
	Portofolio			
Kegiatan Penunjang	<i>kerja lapangan</i>			
Pustaka				
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Laporan Kerja Profesi 90%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar KP DKV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan aturan main perkuliahan Kerja Profesi DG, Multimedia dan Periklanan 2. Pengantar perkuliahan Kerja Profesi DKV 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti dan mengetahui aturan main dalam perkuliahan Kerja Profesi DKV 2. Mahasiswa mengerti dan memahami tujuan dan sasaran dalam perkuliahan Kerja Profesi DKV. 	
2	Persiapan KP DKV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat lamaran kerja profesi di bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. 2. Menyiapkan portofolio karya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tatacara dan etika memasuki dunia industri bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. 2. Mahasiswa memahami perlunya penyiapan portofolio sebagai salah kriteria dalam memasuki dunia profesi bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. 	
3				
4				
5				
6	KP di Industri DKV	<p>Melaksanakan kerja profesi di industri bidang desain grafis, multimedia dan periklanan dengan mempelajari:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. struktur organisasi industri bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. b. proses perancangan, produksi, distribusi, manajerial dalam bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. c. perkembangan terapan keilmuan dan profesi di industri bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami model struktur organisasi bidang desain grafis, multimedia atau periklanan yang ditempatinya. 2. Mahasiswa proses perancangan, produksi, distribusi serta sistem manajerial bidang desain grafis, multimedia atau periklanan yang ditempatinya. 3. Mahasiswa mampu mempelajari kondisi terapan disiplin keilmuan dan profesi desain grafis, multimedia atau periklanan di tempat kerjanya. 	
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13	Laporan KP DKV	<p>Menyusun laporan hasil kerja profesi di industri bidang desain grafis, multimedia atau periklanan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki bekal pengetahuan keilmuan maupun profesi bidang desain grafis, multimedia atau periklanan. secara nyata di lapangan. 2. Mahasiswa mampu menuangkan hasil proses kerja profesinya menjadi laporan kerja profesi. 	
14				
15				

16	UAS	Presentasi hasil kerja profesi di industri bidang desain grafis, multimedia atau periklanan kepada mahasiswa Prodi DKV yang belum dan akan mengambil matakuliah Kerja Profesi DKV.
----	-----	--

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4090 TA DKV

Kode Matakuliah: DK4090	Bobot sks: 6 SKS	Semester: 8	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual			
	Final Project of Visual Comm. Design			
Silabus Ringkas	Tugas Akhir DKV (DG, MM, KVP) adalah matakuliah akhir jalur pilihan DKV (DG, MM, KVP), dimana mahasiswa secara mandiri membuat Paket Perencanaan (Karya DKV) atau Karya Tulis (Penelitian DKV) yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui forum sidang tertutup.			
	<i>Final Project of Visual Comm. Design is the final assignment for students of Visual Comm. Design program in which they take an independent design project or design research and at the end of the subject they have to defend it through a closed academic forum.</i>			
Silabus Lengkap	Tugas Akhir DKV (DG, MM, KVP) adalah matakuliah akhir jalur pilihan DKV (DG, MM, KVP), dimana mahasiswa secara mandiri membuat Paket Perencanaan (Karya DKV) atau Karya Tulis (Penelitian DKV). Tugas dilaksanakan secara perorangan/ individual; dengan tahapan pengumpulan data, analisis, <i>problem solving</i> hingga visualisasi/penulisan dikerjakan secara terstruktur melalui bimbingan. Kemudian Karya/Laporan Penelitian dievaluasi, dinilai dan dipertanggung jawabkan secara akademik melalui forum sidang presentasi/pengujian.			
	<i>Final Project of Visual Comm. Design is the final assignment for students of Visual Comm. Design program in which they take an independent design project or design research and at the end of the subject they have to defend it through a closed academic forum. The project is carried out individually and consists of data collecting stage, analytical stage, problem solving and design visualisation/academic writing process through structured consultation process. At the end of the Final Project, the design project/research is being evaluated and they have to be able to defend it in front of a closed academic forum.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu mengintegrasikan seluruh keilmuan dalam disiplin desain komunikasi visual jalur pilihan DKV (DG, MM, KVP) dalam membuat sebuah proyek atau penelitian secara komprehensif, baik berupa proyek atau penelitian desain dengan hasil ahir berupa karya desain atau karya tulis (skripsi).			
Matakuliah Terkait	-Seminar KVG/KVM/KVP	- KVG 3/KVM3/KVP3		
	- Kerja Profesi KVG/KVM/KVP			
Kegiatan Penunjang	Kerja Lapangan			
Pustaka	Pedoman Pelaksanaan Tugas Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual FSRD ITB, nd.			
	Buku Proses Tugas Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual FSRD ITB, nd.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 3. Ketrampilan (<i>skill</i>)	Bentuk Penilaian 1. Kehadiran 2. Preview 1 3. Preview 2 4. Kelayakan Sidang 5. Sidang Tertutup		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pertemuan dengan Koordinator Tugas Akhir Pengantar Proses Tugas Akhir		Mahasiswa mengetahui proses dan tahapan pengerjaan Tugas Akhir.	
2	Penyusunan dan pengajuan proposal Tugas Akhir	Pengusulan topik dan judul Penentuan topik dan pembimbing Penajaman judul bersama pembimbing	Mahasiswa memperoleh gambaran dalam penyusunan proposal tugas akhir. Mahasiswa mampu menyusun proposal yang komprehensif untuk dipilih sebagai topik Tugas Akhirnya. Mahasiswa lebih memahami ruang lingkup tema terpilih.	
3	Tahap pengumpulan data	Survey, wawancara dan studi literature Analisa data Konsultasi	Mahasiswa memperoleh data dan referensi yang menunjang proses Tugas Akhir mereka. Mahasiswa mampu menganalisa data/referensi tersebut.	
4				
5	Identifikasi masalah	Perumusan masalah Perencanaan konsep umum dan visual	Mahasiswa mampu mengelaborasi hasil analisa data/referensi untuk mengidentifikasi masalah dalam Tugas Akhir. Mahasiswa mampu mengembangkan hasil identifikasi masalah tadi menjadi konsep umum dan visual karya.	
6	Preview I		Mahasiswa mampu memaparkan maksud dan tujuan dari karya/penelitian Tugas Akhir. Mahasiswa memperlihatkan kemajuan perkembangan Tugas Akhir hingga pengumpulan data/referensi.	
7	Identifikasi masalah	Perumusan masalah Perencanaan konsep umum dan visual	Mahasiswa mampu mengelaborasi hasil analisa data/referensi untuk mengidentifikasi masalah dalam Tugas Akhir. Mahasiswa mampu mengembangkan hasil identifikasi masalah tadi menjadi konsep umum dan visual karya.	
8	Kuliah umum tata		Mahasiswa memperoleh	

	cara penulisan laporan		masukan mengenai tata penulisan laporan Tugas Akhir.	
9	Visualisasi karya:	Pradesain Pengembangan desain Pengerjaan dan penyelesaian.	Mahasiswa mampu melakukan proses visualisasi karya yang komprehensif secara mandiri, mulai dari tahap pradesain hingga finalisasi.	
10				
11				
12	Preview II		Mahasiswa mampu memaparkan konsep dasar, strategi komunikasi, serta visualisasi atas karya/penelitiannya. Mahasiswa mampu menyusun laporan TA yang telah tersusun sesuai materi dari kuliah tata cara penulisan laporan	
13	Visualisasi karya	Pradesain Pengembangan desain Pengerjaan dan penyelesaian.	Mahasiswa mampu melakukan proses visualisasi karya yang komprehensif secara mandiri, mulai dari tahap pradesain hingga finalisasi.	
14				
15				
16	Preview III: Kelayakan		Mahasiswa mampu menyelesaikan minimal 75% dari keseluruhan karya Tugas Akhirnya. Mahasiswa mampu menyusun draft laporan Tugas Akhir yang baku dan lengkap.	
17	Pengecapan karya		Mahasiswa mampu menyelesaikan 100% dari keseluruhan karya Tugas Akhirnya.	
18	Sidang Tugas Akhir		Mahasiswa mampu menjelaskan secara terstruktur dan komprehensif mengenai karya/penelitiannya. Mahasiswa dapat mempertanggungjawabkan proses dan hasil karya/penelitiannya di hadapan forum sidang tugas akhir.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) Manajemen DKV

Kode Matakuliah: DK4107	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: Prodi DKV & KK KVMM	Sifat: [Wajib]
Nama Matakuliah	Manajemen DKV			
	Visual Comm. Design Management			
Silabus Ringkas	Mengenal teori dan prinsip dasar manajemen dkv khususnya dalam lingkup kerja Perancangan Komunikasi Visual, iklan dan multimedia.			
	Theoretical discourse on management which can be applied into visual communication business, especially in graphic design, advertising, and multimedia design.			
Silabus Lengkap	Mengenal teori dan prinsip dasar manajemen dkv, meliputi dasar dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan proses, sistem dan prosedur dalam organisasi/usaha di bidang komunikasi visual, yaitu studio, production house, biro iklan, penerbitan dan percetakan. Lingkup kerja Perancangan Komunikasi Visual, iklan dan multimedia. Memahami tata kerja pengaturan 6M, yaitu "men, material, machine, method, money and marketing" sehingga dapat menguasai kebijakan, strategi, implementasi dan pelaksanaan serta evaluasi suatu kegiatan usaha dibidang Dsain Komunikasi Visual.			
	This course is conveying knowledge and insight on management which can be applied into visual communication business, especially in graphic design, multimedia design, and advertising. The scope of managerial work which emphasize on 6M concept (Man, money, material, machine, method, money, and marketing) basis which are the key elements of management application in visual communication design study.			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengenal pengetahuan dasar manajemen dalam disiplin ilmu desain komunikasi visual. 2. Mahasiswa memahami posisi, hak dan tanggung jawab sebagai perancang di dalam konteks tata alir pekerjaan / proyek yang sedang ditanganinya. 3. Mahasiswa mengerti hak, kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai seorang perancang dalam mengoptimalkan kemampuannya dan termotivasi untuk menciptakan rancangan yang berkualitas. 			
Matakuliah Terkait	Praktek Kerja Profesi	-		
	-	-		
Kegiatan Penunjang	Mengundang Pembicara tamu dari praktisi di bidang DKV			
Pustaka	1. Kotler, Philip. Marketing Management : Millenium Edition . Prentice Hall. 2000.			
	2. Stanton, J. William, et.all. Fundamentals of Marketing . McGraw Hill. 1994.			
	3. Werthwer, Jr., William B. Human Resources and Personal Management . Fifth Edition. McGraw Hill. 1996.			
	4. Pearce, John A; Strategic Management, Formulation, Implementation, and Control 7th Edition ; McGraw-Hill Comp.; 2000.			
	5. Robinson, Richard B.; Strategic Planning ; 2000.			
Panduan Penilaian	Kriteria Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tema tugas (<i>knowledge/logic</i>) 2. Ide dan Kreativitas (<i>Idea & creativity</i>) 	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 		
Catatan tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Dasar Manajemen	Dasar dan teori manajemen	Mengerti dimensi manajemen yang terkait dengan industry Desain Komunikasi Visual	Pustaka 4 & 5
2	Enterpreneurship dalam Industri DKV	Enterpreneurship dan kepemimpinan dalam dunia industri DKV	Mengerti kunci pokok manajemen yang dibutuhkan dalam mengembangkan kepemimpinan dan wirausaha. Mahasiswa diarahkan untuk menyiapkan sebuah proposal wirausaha berbasis keilmuan DKV pada akhir perkuliahan	Pustaka 4 & 5
3	Strategi Bisnis	Strategi bisnis dan manajemen global		
4	Manajemen Produksi	Manajemen produksi (Opan/TQM)	Mengerti dan memahami dimensi manajemen yang dibutuhkan dalam mengembangkan kewirausahaan berbasis keilmuan DKV di masa depan	Pustaka 4
5	Manajemen SDM	Manajemen ADM (HRD)		Pustaka 3
6	Manajemen Pemasaran	Manajemen pemasaran (Finance)		Pustaka 4
7		Manajemen pemasaran (marketing)		Pustaka 1 & 2
8	UTS			
9	Policy & Strategy Manajemen DKV	Policy & Strategy Manajemen DKV	Mengerti cara mengembangkan strategi wirausaha berbasis kompetensi dan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi kontemporer berbasiskan studi kasus. Mahasiswa diharapkan dapat mengakumulasi pemahaman manajerial kewirausahaan yang dimatangkan melalui konsultasi dengan pakar (praktisi yang diundang) dan disajikan dalam sebuah proposal bisnis pada akhir perkuliahan	Pembicara tamu dengan kompetensi yang sesuai dengan topik bahasan setiap pertemuan
10	Manajemen Porduksi DKV	Manajemen Produksi DKV (ruang lingkup)		
11		Manajemen Produksi (sistem & prosedur) DKV		
12	Manajemen Projek DKV	Manajemen Keuangan proyek dan kantor / studio DKV		
13	Manajemen SDM DKV	Manajemen SDM DKV		
14	Menajemen Pemasaran DKV	Manajemen pemasaran DKV		
15		Strategi pemasaran umum (marketing mix) dan (individual Personal Selling)		
16	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3001 KVG1

Kode Matakuliah: DK3001	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Grafis I			
	Visual Communication Graphic I			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini mencari solusi kreatif persoalan desain yang diberikan dengan mengembangkan konsep kreatif komunikasi dalam kajian Komunikasi Visual Grafis.			
	<i>Visual Communication Graphic I aims to provide creative solution in design problem solving by developing creative communication concept in Graphic Design studies.</i>			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini mencari solusi kreatif beberapa problem/persoalan desain yang diberikan dengan mengembangkan konsep kreatif komunikasi, memilih media yang sesuai/tepat, serta menciptakan solusi yang kreatif, dan mengena sasaran, baik tujuan maupun kelompok orang yang dituju dalam kajian Komunikasi Visual Grafis.			
	<i>Visual Communication Graphic I aims to provide creative solution in design problem solving by developing creative communication concept, choosing the right media, designing a creative and on target output in solving problems through thoughtful consideration on the purposes and target audiences in Graphic Design studies.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu mengenali dan merumuskan masalah selanjutnya didorong untuk mampu mencari serta mewujudkan solusi visual yang menarik dan kreatif (aneka pemecahan, imajinatif, inovatif) lewat berbagai media yang cocok.			
Matakuliah Terkait	DKV Aplikatif		DKV Aplikatif	
Kegiatan Penunjang	Praktikum			
Pustaka	Lester, Paul Martin. 2000. <i>Visual Communication</i> (second ed.). Wordsworth. Belmont, Ca. ([Pustaka utama])			
	Ollins, Wally. 1990. <i>Coorporate Identity</i> . Thames and Hudson. ([Pustaka utama])			
	Jenings, Simon. 1987. <i>Advance Illustration and Design</i> . Chartwell Book Inc. NJ. ([Pustaka pendukung])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Wawasan umum kuliah Kerja Tim dan Interdisiplin Tugas sesuai Kelompok Minat	
2	Proposal Tim		Usulan Proyek Usulan anggota tim	
3	Proposal Kerja		Penyusunan Jadwal & Tugas tim	
4	Survei Lapangan			
5	Survei Lapangan			
6	Analisis Hasil Survei		Analisis tim survai	
7	Laporan Survai		<i>Review & arahan</i>	
8	Persiapan Seminar			
9	Seminar		Masukan Pakar	
10	Konsep Komunikasi		Final <i>Review</i> Strategi	
11	Konsep Visual		Pembagian Tugas Visual secara individual	
12	Pengembangan		Pembagian Tugas Visual secara individual	
13	Pengembangan		Pembagian Tugas Visual secara individual	
14	Pengembangan		Pembagian Tugas Visual secara individual	
15	Persiapan Sidang		Final <i>Review</i> Karya	
	Penyempurnaan			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3002 DG2

Kode Matakuliah: DK3002	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Desainl Grafis II			
	Graphic Design II			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini bertujuan untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui media desain grafis secara komprehensif secara kelompok dengan pembagian tugas individu sesuai kebutuhan.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini bertujuan untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui media Komunikasi Visual Grafis secara komprehensif: penggalan data, seminar dan menentukan konsep komunikasi sesuai tujuan yang harus dicapai. Pelaksanaan tugas dilakukan secara kelompok dengan pembagian tugas individu sesuai kebutuhan.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu dalam menggali dan membaca data, membangun pesan yang efektif dan kreatif; melatih kerjasama dalam memecahkan masalah komunikasi dalam bidang Komunikasi Visual Grafis.			
Matakuliah Terkait	Komunikasi Visual Grafis I	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum Observasi lapangan			
Pustaka	Lester, Paul Martin. 2000. <i>Visual Communication (second ed.)</i> . Wordsworth. Belmont, Ca. ([Pustaka utama])			
	Bierut, Michael., et.all. <i>Looking Closer : Critical Writings on Graphic Design</i> . Allworth Press. 1994 ([Pustaka utama])			
	Berger, Arthur. <i>Seeing is Believing : An Introduction to VisualCommunication</i> . Mayfield Publishing. 1989. ([Pustaka utama])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Wawasan umum kuliah Kerja Tim dan interdisiplin Tugas sesuai Kelompok Minat		Mampu memperdalam minat, berpikir komprehensif dan berbagi pikiran	
2	1. Usulan proyek 2. Usulan anggota tim		Mampu menggali narasumber dan menyusun proposal	
3	Penyusunan Jadwal & tugas tim		Mampu untuk mendeskripsikan pokok masalah sesuai dengan proyek yang ditangani.	
4				
5				
6	Analisis tim survai		Mampu untuk menganalisa pokok masalah sesuai dengan proyek yang ditangani.	
7	Review & arahan		Mampu menyusun konsep komunikasi	
8				
9	Masukan Pakar		Mampu menajamkan tujuan	
10	Final Review Strategi		Mampu menyusun konsep komunikasi	
11	Pembagian Tugas Visual secara individual		Mampu melakukan pekerjaan proyek secara kreatif & konsisten	
12				
13				
14				
15	Final Review Karya		Mampu memperdalam minat, berpikir komprehensif dan berbagi pikiran	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3003 KVM1

Kode Matakuliah: DK3003	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Multimedia I			
	Multimedia I			
Silabus Ringkas	Melatih kepekaan estetik melalui elemen grafis berbasis waktu dengan memanfaatkan unsur komunikasi yang efektif dan efisien			
	<i>Multimedia I aims to develop a sense of aesthetics through graphic elements in time-based media using effective and efficient communication aspects.</i>			
Silabus Lengkap	Mengenalkan metoda perancangan, mencari solusi kreatif dan mengembangkan konsep dengan menggunakan dasar-dasar multimedia sebagai wahana untuk membuat komunikasi "time base media" yang efektif serta menciptakan solusi tepat sasaran dan sesuai tujuan, melalui penguasaan bahasa rupa lewat dasar-dasar multimedia (<i>Motion Grafik, Animation, Moving type, Compositing, dll</i>) dengan pemahaman yang tepat, teknik dan manipulasi visualisasi, manajemen produksi multimedia.			
	<i>Multimedia I aims to introduce design method, creative solution and to develop design concept through basic multimedia aspects in creating effective time-based communication, along with finding the right solution in problem solving. Multimedia I also aims to provide basic multimedia conception (motion graphics, animation, moving type, compositing) through visual language, visualisation techniques and manipulation and production management in multimedia project.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu melakukan perancangan media-media berbasis multimedia yang efektif dan tepat sasaran melalui penguasaan bahasa rupa lewat dasar-dasar multimedia, teknik dan manipulasi visualisasi, serta manajemen produksi multimedia.			
Matakuliah Terkait	DKV Aplikatif		DKV Aplikatif	
Kegiatan Penunjang	Teori dan praktikum			
Pustaka	Austin, Tracy & Doust, Richard, <i>New Media Design</i> , Laurence King Publishers, 2007.			
	Lupock, Lisa; <i>Designing Multimedia: A Visual Guide to Multimedia and Online Graphics</i> ; Peachpit Press. 1996.			
	Lester, Paul M., <i>Visual Communication: Images with Messages</i> , Wadsworth, USA 2000.			
	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Panduan Penilaian				
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduction to Object oriented Concept and Technology, New Media Fenomenon and Time Base Media.		(1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa membaca buku teks utama yang diberikan, yang merupakan kelanjutan dari materi yang telah disampaikan.(3) Survey dan Brainstorming	
2	Exploration Time Based Media I : Space, Time & Music		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi bentuk (ruang,waktu dan musik) (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
3	Exploration Time Based Media II : Moving Type		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi bentuk (gerak huruf/ <i>moving type</i>) (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
4	Exploration Time Based Media III : Image		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi image menjadi gerak (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
5	Exploation Time Based Media IV : Video		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi video (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
6	Exp Time Based Media V : Composite (Motion Graphic 1/Brainstorming)		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi composite (<i>motion graphic tahap brainstorming konsep</i>) (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
7	Exp Time Based Media V : Composite (Motion Graphic 2/Eksplorasi Teknik)		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa tugas eksplorasi composite (<i>motion graphic tahap eksplorasi teknik</i>) (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis.	
8	UTS Exploration Space Based Media :		Memberikan ujian pemahaman akan konsep ruang dan waktu	

	Eksperimen Kreatif		melalui eksperimen kreatif.	
9	Project 1 : Corporate Image (1) Konsep		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa survey lapangan dan pembuatan proposal.(3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
10	Project 1 : Corporate Image (2) Produksi		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa merancang dan memproduksi project. (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis.	
11	Project 1 : Corporate Image (3) Presentasi		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Menyampaikan hasil perancangan melalui presentasi. (3) Dosen memberi masukan terhadap project.	
12	Project 2 : Video Klip/Features/TV Program/TVC/ILM (TAHAP KONSEP)		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa survey lapangan dan pembuatan proposal.(3) Menyampaikan output dan asistensi teknis/konsep.	
13	Project 2 : Video Klip/Features/TV Program/TVC/ILM (TAHAP PRODUKSI)		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Memberikan PR berupa merancang dan memproduksi project. (3) Menyampaikan output dan asistensi teknis.	
14	Project 2 : Video Klip/Features/TV Program/TVC/ILM (TAHAP PRESENTASI)		1) Menyampaikan materi kuliah seperti yang terdapat dalam kolom realisasi. (2) Menyampaikan hasil perancangan melalui presentasi. (3) Dosen memberi masukan terhadap project.	
15	UAS - REVIEW			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3004 KVM2

Kode Matakuliah: DK3004	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Multimedia II			
	Multimedia II			
Silabus Ringkas	<p>Komunikasi Visual Multimedia II dimaksudkan untuk memberikan pengalaman dalam membangun sistem komunikasi visual berbasis multimedia dan <i>team work problem solving</i> yang bisa berbentuk proyek sosial maupun komersial.</p> <p><i>Multimedia II is aimed to provide experience for students in developing communication system based on multimedia and team work problem solving, which could take the form of social or commercial project.</i></p>			
Silabus Lengkap	<p>Komunikasi Visual Multimedia II dimaksudkan untuk memberikan pengalaman dalam membangun sistem komunikasi visual berbasis multimedia dan <i>team work problem solving</i> yang bisa berbentuk proyek sosial maupun komersial. Lebih jauh lagi, kuliah ini memberikan pendalaman metode perancangan multimedia, mencari solusi kreatif dan mengembangkan konsep pendekatan multimedia sebagai wahana dengan berdasarkan pada suatu kebutuhan komunikasi dan persuasi dalam suatu perancangan komunikasi visual.</p> <p><i>Multimedia II is aimed to provide experience for students in developing communication system based on multimedia and team work problem solving, which could take the form of social or commercial project. Furthermore, Multimedia II provides an advanced multimedia design method as a creative solution and to develop a conceptual approach in multimedia design as part of the need for communication and persuasion in visual communication design.</i></p>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menguasai sistem komunikasi visual multimedia yang efektif, interaktif dan taktis dalam mendukung suatu pesan melalui audio visual, animasi, <i>web design, interface design, titling design, motion graphic</i> dan <i>special effect</i> untuk kepentingan sosial atau komersial. 2. Mahasiswa memiliki kemandirian dalam melakukan suatu proyek berbasis multimedia baik secara tim maupun perseorangan, mulai dari tahap perencanaan proposal proyek, penyusunan jadwal kerja, pengumpulan dan analisa data, penyusunan konsep kreatif hingga eksekusi desain. 3. Mahasiswa mampu mengeksplorasi beragam kemungkinan solusi desain untuk suatu permasalahan tertentu, dengan mempertimbangkan beragam aspek lain yang terkait, menentukan media dan metode komunikasi yang sesuai dan tepat sasaran. 			
Matakuliah Terkait	Multimedia I	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum, observasi lapangan, kerja kelompok mandiri dan terstruktur.			
Pustaka	<p>Lester, Paul M., <i>Visual Communication: Images with Messages</i>, Wadsworth, USA 2000</p> <p>Lupock, Lisa; <i>Designing Multimedia: A Visual Guide to Multimedia and Online Graphics</i>; Peachpit Press. 1996.</p> <p>Austin, Tracy & Doust, Richard, <i>New Media Design</i>, Laurence King Publishers, 2007.</p>			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mahasiswa mengetahui maksud dan tujuan mata kuliah.	
2	Proposal proyek desain		Mahasiswa mampu menyusun proposal proyek desain secara komprehensif.	
3	Pendalaman topik dan media		Mahasiswa mampu melakukan analisa awal terhadap topik yang diambil.	
4	Perencanaan dan jadual kerja		Mahasiswa mampu menyusun jadual dan program tata kelola proyek desain multimedia yang feasible sesuai dengan alokasi waktu.	
5	Observasi dan pengumpulan data		Mahasiswa mampu melakukan observasi lapangan dan pengumpulan data terkait topik.	
6				
7	Analisa data		Mahasiswa mampu melakukan analisa data-data terkait topik.	
8	UTS			
9	Konsep desain		Mampu menyusun konsep yang komprehensif terhadap solusi permasalahan atas topik yang diambil.	
10				
11	Strategi Komunikasi		Mampu menyusun konsep komunikasi dan visualisasi karya.	
12	Strategi Visual			
13	Produksi Karya Multimedia dan Penulisan Laporan Karya		Mampu melakukan pekerjaan proyek secara kreatif & konsisten, serta menyusun laporan yang komprehensif.	
14				
15				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3005 KVP1

Kode Matakuliah: DK3005	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Periklanan 1			
	Advertising 1			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini secara khusus mendalami berbagai persoalan persuasi iklan dengan memanfaatkan berbagai media periklanan baik cetak, elektronik, maupun media-media alternatif melalui pengetahuan tentang produk (product knowledge) dan khalayak sasaran iklan.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini secara khusus mendalami berbagai persoalan persuasi iklan yang meliputi: Strategi komunikasi, Strategi kreatif, Strategi visual, Strategi media dan <i>art directing</i> , untuk produk perancangan mulai dari revisual iklan, redesain iklan, merancang iklan promosi, iklan peluncuran produk, hingga perancangan kampanye periklanan produk komersial dengan memanfaatkan berbagai media periklanan baik cetak, elektronik, maupun media-media alternatif. Dalam proses perancangan tersebut dilengkapi dengan pengetahuan tentang pengetahuan produk (product knowledge) dan khalayak sasaran iklan.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memahami konsep persuasi berdasarkan profil produk dan khalayak sasaran dan karakteristik media, serta memiliki kemampuan praktik perancangan kampanye periklanan produk komersial.			
Matakuliah Terkait	DKV Aplikatif	-		
	-	-		
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	Marieke M. D, Advertising Worldwide: Concept, Theories And Practice Of International, Multinational And Global Advertising, New York: Prentice-Hall. 1994			
	Trout, Jack. <i>Big Brands, Big Trouble</i> . John Willey & Sons. Inc.2001			
	William Wells, John Burnett, Sandra Moriarty , <i>Advertising principles and practice</i> , New Jersey: Prentice-Hall, 1998.			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Makalah 10%	Tugas 45% UTS 15%	UAS 20%	
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mengetahui silabus dan materi kuliah Komunikasi Visual Periklanan 1 (KVP 1)	
2	Anatomi Iklan (Teori Periklanan)		Memiliki pengetahuan dan apresiasi elemen visual, verbal, dan audio iklan media cetak dan media elektronik	
3	Revisual iklan		Memiliki pemahaman dan keterampilan teknis dalam proses visualisasi iklan media cetak	
4	Redesain iklan 1	Analisis elemen iklan dan sketsa redesain (<i>storyboard</i>)	Memiliki kepekaan makna elemen iklan dan penciptaan gagasan iklan media televisi	
5	Redesain iklan 2	Presentasi dan diskusi hasil redesain iklan	Memiliki kemampuan dalam menjual gagasan kepada <i>client</i> (pengiklan)	
6	Iklan Promosi 1	Menyusun konsep iklan promosi dalam periklanan	Memahami strategi <i>hard-selling</i> dalam periklanan	
7	Iklan Promosi 2	Presentasi dan diskusi hasil rancangan iklan promosi	Memiliki kemampuan dalam menjual gagasan kreatif dalam mengatasi persoalan <i>over-stock</i> dan/atau membuat keseimbangan antara <i>demand and supply</i> kepada pengiklan	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman terhadap persoalan elemen, gagasan kreatif dan <i>advertisement objective</i>	
9	<i>Product Campaign 1</i>	Identifikasi dan <i>product knowledge</i>	Memiliki pemahaman atas produk yang akan dikomunikasikan melalui kampanye persuasi periklanan	
10	<i>Product Campaign 2</i>	Identifikasi <i>consumer insight</i>	Memiliki pengetahuan mendalam tentang latar belakang, motivasi dan perilaku khalayak sasaran produk komersial	
11	<i>Product Campaign 3</i>	Konsep kampanye periklanan produk komersial dan konsep media	Memiliki pengalaman praktis dalam menyusun konsep komunikasi dan konsep media diseminasi pesan kampanye periklanan produk komersial	
12	<i>Product Campaign</i>	Sketsa gagasan kreatif	Memiliki kemampuan	

	4	Visual	dalam memvisualisasikan gagasan dalam wujud sketsa visual dan storyboard.	
13	<i>Product Campaign</i> 5	Eksekusi dan asistensi	Memiliki keahlian dalam merealisasikan gagasan kreatif dalam bentuk iklan pada berbagai media	
14	<i>Product Campaign</i> 6	Eksekusi dan asistensi	Memiliki keahlian dalam merealisasikan gagasan kreatif dalam bentuk iklan pada berbagai media	
15	<i>Product Campaign</i> 7	Presentasi dan diskusi hasil rancangan kampanye produk komersial	Memiliki kemampuan dalam mempertanggungjawabkan hasil perancangan kampanye periklanan produk komersial kepada pengiklan	
	Ujian Akhir Semester (UAS)		Mengukur pemahaman terhadap persoalan kampanye periklanan produk komersial secara komprehensif	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3006 KVP2

Kode Matakuliah: DK3006	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prod]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Periklanan 2			
	Visual Advertising 2			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini memberikan pendalaman lebih lanjut persoalan persuasi periklanan yang mempertimbangkan penggunaan penerapan prinsip-prinsip bahasa visual nusantara pada kampanye untuk masalah sosial, kultural dan komersial Indonesia.			
Silabus Lengkap	Secara komprehensif matakuliah ini memberikan pemahaman dan kemahiran dalam merancang kampanye periklanan yang mengangkat persoalan sosial dan budaya yang <i>relevan dan up to date</i> bagi masyarakat Indonesia. Ditekankan bahwa perancangan kampanye mengarahkan pada pemanfaatan potensi bahasa visual Nusantara agar menumbuhkan serta menemukan <i>local genius</i> dalam bidang periklanan yang bernuansa Indonesia. Matakuliah ini juga mengajarkan pentingnya kerjasama tim dalam profesi periklanan			
Luaran (Outcomes)	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengapresiasi bahasa visual Nusantara. - Mahasiswa memahami prosedur perancangan kampanye sosial dan budaya. - Mahasiswa mampu bekerjasama dalam tim work - Mahasiswa mahir dalam melakukan kegiatan perancangan kampanye sosial dan budaya dalam disiplin bidang periklanan. 			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	<p>1. Jewler, A Jerome & Drewniany, Bonnie L. 1998, Creative Advertising, 6 th edn, Thomas, USA.</p> <p>2. Moriarty, Sandra 1991, Creative Advertising, Prentice Hall, New Jersey.</p> <p>3. Social Marketing, New Innovation for Public Health, Richard K. Manoff, Praeger 1985</p>			
Panduan Penilaian	<p>Kehadiran 10%</p> <p>Tugas 30%</p> <p>UTS 30%</p> <p>UAS 30%</p>			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	Pengenalan	Mahasiswa memahami materi dan tugas mata kuliah Komunikasi Periklanan 2	Silabus dan SAP mata kuliah Komunikasi Periklanan 2
2	Kampanye Sosial	Social Marketing	Mahasiswa mampu menganalogikan cara berfikir komersial untuk kampanye sosial	Social Marketing, <i>New Innovation for Public Health</i> , Richard K. Manoff, Praeger 1985
3	Aktifitas pra-kampanye Sosial Periklanan	Merumuskan topik kampanye	Bekerja kelompok menegosiasikan masalah sosial yang akan diangkat	
4		Mengidentifikasi sasaran kampanye	Mahasiswa mampu mengisi <i>prime prospect worksheet</i> yang benar	
5		Studi literatur Kampanye Sosial	Mahasiswa mampu mencari data dengan efektif efisien melalui pustaka	
6		<i>Data Collecting: Observasi</i>	Mahasiswa mampu menginvestigasi permasalahan berdasarkan topic yang dipilih	
7		<i>Data Collecting: Interview</i>	Mahasiswa mampu melakukan data collecting dari beberapa narasumber yang relevan	
8	Ujian Tengah Semester			
9	Perumusan Konsep Kampanye	Melaporkan Data	Mahasiswa memahami / ketercukupan data verbal & visual untuk aplikasi dalam kampanye sosial	
10		Merumuskan konsep kreatif kampanye	Mahasiswa mengerti bagaimana ide komunikasi dalam kampanye sosial melalui	Jewler, A Jerome & Drewniany, Bonnie L.

			<i>creative brief</i>	1998, <i>Creative Advertising, 6 th edn</i> , Thomas, USA.
11		Generating Ideas secara verbal	Mahasiswa menguasai teknik <i>mind mapping</i> & menggunakannya	
12	Perancangan Kampanye sosial dalam periklanan	Generating Ideas secara visual	Mahasiswa menguasai teknik generating ideas <i>byte system</i> dan menggunakannya	Moriarty, Sandra 1991, <i>Creative Advertising</i> , Prentice Hall, New Jersey
13		Copywriting dan sektsa	Mahasiswa menguasai teknik <i>stormwriting</i> & menggunakannya	
14		Mengaplikasikan rancangan kampanye sosial dalam media periklanan	Mahasiswa mampu mengerti karakter media & strateginya	
15	Presentasi	Melaporkan proses kerja	Proses kerja desain, menerangkan yang intuitif menjadi terbaca dan Teknik menuliskan laporan proses kerja visual	
16	Ujian Akhir Semester			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3008 Seminar KVG

Kode Matakuliah: DK3008	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Seminar Komunikasi Visual Grafis			
	Graphic Design Seminar			
Silabus Ringkas	Mengantarkan mahasiswa pada kemampuan untuk mengangkat suatu topik Komunikasi Visual Grafis dalam forum seminar, khususnya terkait isu-isu terkini serta topik yang akan dipersiapkan untuk Tugas Akhir.			
	<i>Graphic Design Seminar aims to provide the students the ability to raise a particular topics on Graphic Design in an academic seminar forum, especially in dealing the latest issues in Graphic Design and topic the students would like to pursue for their final project.</i>			
Silabus Lengkap	Mengantarkan mahasiswa pada kemampuan untuk mengangkat suatu topik Komunikasi Visual Grafis dalam forum seminar, khususnya terkait isu-isu terkini serta topik yang akan dipersiapkan untuk Tugas Akhir. Termasuk penyusunan topik, metodologi dan bentuk penulisan makalah/laporan ilmiah dan mempresentasikannya dalam forum seminar.			
	<i>Graphic Design Seminar aims to provide the students the ability to raise a particular topics on Graphic Design in an academic seminar forum, especially in dealing the latest issues in Graphic Design and topic the students would like to pursue for their final project. Topics discussed in the Seminar dass include research proposal, research methodology, academic writing and to present the result in front of a seminar forum.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memiliki kemampuan menggali topik dan mendeskripsikannya secara terstruktur dalam penulisan makalah dan kemampuan mempresentasikan gagasan serta mempertahankannya dalam forum.			
Matakuliah Terkait	Komunikasi Visual Grafis II	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Observasi lapangan, seminar dan presentasi			
Pustaka	Lester, Paul Martin. 2000. <i>Visual Communication (second ed.)</i> . Wordsworth. Belmont, Ca. ([Pustaka utama])			
	Berger, Arthur. <i>Seeing is Believing : An Introduction to Visual Communication</i> . Mayfield Publishing. 1989. ([Pustaka utama])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Seminar.		Mengerti maksud dan tujuan matakuliah Seminar.	
2	Proses pemilihan topik Seminar.		Mampu menelaah situasi dan kondisi perkembangan Komunikasi Visual Grafis di Indonesia.	
3	Proses klasifikasi bahan yang akan ditelaah/ dibahas.		Mampu melakukan kajian rinci mengenai permasalahan dalam Komunikasi Visual Grafis.	
4	Metode penelitian.		Mampu mencari dan mengumpulkan data/ bahan kajian (<i>Data collecting</i>).	
5	Pengambilan keputusan: Menentukan topik/ bahan kajian.		Mampu berpikir analitis dan mengambil keputusan/ menentukan bahan kajian.	
6	Strategi pengumpulan data.		Dapat melakukan pengumpulan data dengan Sistem & prosedur yang benar.	
7	Teknik pengumpulan data.		Dapat melakukan kajian dengan Sistem & prosedur analisa yang benar.	
8	Proses analisa dan klasifikasi data.			
9	Proses input dari studi teori, perbandingan dan realitas di lapangan.		Dapat melakukan studi/ pengembangan berdasarkan pada teori dan kenyataan di lapangan (Pengkayaan input).	
10				
11				
12				
13				
14	Metode penulisan.		Mampu membuat laporan/penulisan dalam Kerangka yang sistematis.	
15	Sistematika penulisan.		Mampu merumuskan hasil studi kedalam tulisan akademik (<i>academic writing</i>).	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3010 Seminar KVM

Kode Matakuliah: DK3010	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Seminar Komunikasi Visual Multimedia			
	Multimedia Seminar			
Silabus Ringkas	Mengantarkan mahasiswa pada kemampuan untuk mengangkat suatu topik Multimedia dalam forum seminar, khususnya terkait isu-isu terkini serta topik yang akan dipersiapkan untuk Tugas Akhir.			
	<i>Multimedia Seminar aims to provide the students the ability to raise a particular topics on Multimedia Design in an academic seminar forum, especially in dealing the latest issues in Multimedia Design and topic the students would like to pursue for their final project.</i>			
Silabus Lengkap	Mengantarkan mahasiswa pada kemampuan untuk mengangkat suatu topik Multimedia dalam forum seminar, khususnya terkait isu-isu terkini serta topik yang akan dipersiapkan untuk Tugas Akhir. Termasuk penyusunan topik, metodologi dan bentuk penulisan makalah/laporan ilmiah dan mempresentasikannya dalam forum seminar.			
	<i>Multimedia Seminar aims to provide the students the ability to raise a particular topics on Multimedia Design in an academic seminar forum, especially in dealing the latest issues in Multimedia Design and topic the students would like to pursue for their final project. Topics discussed in the Seminar class include research proposal, research methodology, academic writing and to present the result in front of a seminar forum.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memiliki kemampuan menggali topik dan mendeskripsikannya secara terstruktur dalam penulisan makalah dan kemampuan mempresentasikan gagasan serta mempertahankannya dalam forum.			
Matakuliah Terkait	Komunikasi Visual Multimedia II	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Observasi lapangan, seminar dan presentasi			
Pustaka	Lester, Paul Martin. 2000. <i>Visual Communication (second ed.)</i> . Wordsworth. Belmont, Ca. ([Pustaka utama])			
	Berger, Arthur. <i>Seeing is Believing : An Introduction to Visual Communication</i> . Mayfield Publishing. 1989. ([Pustaka utama])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Seminar.		Mengerti maksud dan tujuan matakuliah Seminar.	
2	Proses pemilihan topik Seminar.		Mampu menelaah situasi dan kondisi perkembangan Komunikasi Multimedia di Indonesia.	
3	Proses klasifikasi bahan yang akan ditelaah/ dibahas.		Mampu melakukan kajian rinci mengenai permasalahan dalam Multimedia.	
4	Metode penelitian.		<i>Mampu mencari dan mengumpulkan data/ bahan kajian (Data collecting).</i>	
5	Pengambilan keputusan: Menentukan topik/ bahan kajian.		Mampu berpikir analitis dan mengambil keputusan/ menentukan bahan kajian.	
6	Strategi pengumpulan data.		Dapat melakukan pengumpulan data dengan Sistem & prosedur yang benar.	
7	Teknik pengumpulan data.		Dapat melakukan kajian dengan Sistem &	
8	Proses analisa dan klasifikasi data.		prosedur analisa yang benar.	
9	Proses input dari studi teori, perbandingan dan realitas di lapangan.		Dapat melakukan studi/ pengembangan berdasarkan pada teori dan kenyataan di lapangan (Pengkayaan input).	
10				
11				
12				
13				
14	Metode penulisan.		Mampu membuat laporan/penulisan dalam Kerangka yang sistematis.	
15	Sistematika penulisan.		Mampu merumuskan hasil studi kedalam tulisan akademik (<i>academic writing</i>).	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3012 Seminar KVP

Kode Matakuliah: DK3012	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Seminar Komunikasi Visual Periklanan			
	Visual Advertising Seminary			
Silabus Ringkas	Matakuliah Seminar Komunikasi Visual Periklanan (KVP) berisi tentang pengenalan dan pemahaman tentang proses pertemuan ilmiah yang mempelajari secara khusus topik bidang periklanan yang dipandu dan dibimbing oleh dosen atau ahli dalam bidang periklanan.			
Silabus Lengkap	Matakuliah Seminar Komunikasi Visual Periklanan (KVP) berisi tentang pengenalan dan pemahaman tentang proses pertemuan ilmiah yang mempelajari secara khusus topik bidang periklanan yang dipandu dan dibimbing oleh dosen atau ahli dalam bidang periklanan. Matakuliah seminar KVP ini berisi tentang pertemuan ilmiah yang membahas permasalahan yang terjadi dalam bidang periklanan dengan pembicara para mahasiswa. Proses pembelajaran seminar ini dapat dilakukan di dalam kelas atau diikutsertakan dalam kegiatan seminar tingkat nasional maupun internasional. Hasil akhir pembelajaran seminar dibuat menjadi prosiding atau didiseminasikan ke dalam jurnal nasional ataupun internasional bidang periklanan.			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti dan memahami tatacara pelaksanaan sebuah seminar. 2. Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan menggali suatu permasalahan dalam bidang periklanan menjadi bahan kajian ke dalam forum seminar. 3. Mahasiswa mampu menghasilkan karya tulis ilmiah yang bertitik tolak dari proses seminar sehingga menjadi bahan prosiding atau jurnal dalam bidang periklanan. 			
Matakuliah Terkait	KVP1			
Kegiatan Penunjang				
Pustaka				
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Karya tulis berupa karya dalam Prosiding/Jurnal 50% UTS 20% UAS 20			
Catatan Tambahan	Seminar Komunikasi Visual Multimedia			

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar Kuliah	1. Penjelasan aturan perkuliahan seminar KVP 2. Pengantar Seminar KVP	1. Mahasiswa mengerti dan mengetahui aturan perkuliahan seminar KVP. 2. Mahasiswa mengenal dan memahami tatacara pelaksanaan seminar dan luaranya (<i>output</i>).	
2	Usulan Topik/Judul	Usulan proposal topik/ judul dalam bidang periklanan	1. Mahasiswa mampu mengeksplorasi atau menggali permasalahan yang sedang berkembang dalam bidang periklanan. 2. Mahasiswa mampu membuat usulan atau proposal bahan untuk seminar.	
3	Penentuan Topik/Judul	Penentuan usulan topik/judul dalam bidang periklanan	Mahasiswa memahami permasalahan yang relevan dan menarik dalam bidang periklanan yang dapat dikaji dalam seminar.	
4	Observasi Lapangan	1. Observasi ke lapangan 2. Wawancara	Mahasiswa mengenal dan memahami metode observasi lapangan guna memperoleh data.	
5	Presentasi 1 Data Lapangan	Presentasi data hasil observasi ke lapangan	1. Mahasiswa mampu menyajikan data hasil observasi lapangan. 2. Mahasiswa memahami pentingnya observasi data ke lapangan.	
6				
7				
8	UTS: Makalah berisi tentang hasil data lapangan			
9	Presentasi 2	Presentasi dan diskusi di antara peserta seminar	Mahasiswa mengerti dan memahami prosesi dan tatacara pelaksanaan seminar.	
10	Diskusi &			
11	Pembahasan Masalah			
12	Penulisan Makalah untuk Prodising/Jurnal	Penulisan hasil diskusi untuk dijadikan prosiding atau jurnal	1. Mahasiswa mengerti dan memahami kegunaan dari hasil diskusi dalam acara seminar. 2. Mahasiswa mampu membuat karya tulis ilmiah ke dalam bentuk prosiding atau jurnal.	
13				
14				
15				
	UAS: Penyerahan hasil karya tulis dalam bentuk prosiding atau untuk jurnal.			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3101 Teknologi Cetak

Kode Matakuliah: DK3101	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Mata Kuliah ini memberi pemahaman kepada siswa terhadap teknologi, urutan dan sistem kerja percetakan / penerbitan sebagai salah satu muara pekerjaan desainer komunikasi visual. <i>An understanding of the technology, and the sequence of work system printing / publishing as a one of visual communication designer jobs goal.</i>			
Silabus Ringkas	Mata Kuliah ini memberi pemahaman kepada siswa terhadap teknologi, urutan dan sistem kerja percetakan / penerbitan sebagai salah satu muara pekerjaan desainer komunikasi visual. Melalui pemahaman mendalam jenis dan fungsi cetak hingga percepatan teknologi yang terjadi baik di praproduksi maupun produksi cetak dan bagaimana menghitung biaya produksi sebuah produk cetakan. <i>An understanding of the technology, and the sequence of work system printing / publishing as a one of visual communication designer jobs goal. Through an deep understanding of the types and functions of printing and acceleration technology to print that occur both in pre-production and production of print and how to calculate the cost of production of a printed product.</i>			
Silabus Lengkap	Mahasiswa diharapkan dapat memahami dunia cetak, sebagai salah satu mura pekerjaannya kelak. Membantu mahasiswa mengambil keputusan desain yang efektif dan efisien dari sudut produksi (mengerti teknis dan dapat menghitung biaya produksi). Selain itu mahasiswa secara dini dapat menjadi mediator antara klien (pemesan) dan prodaktor (percetakan / penerbitan). -			
Luaran (Outcomes)	-			
Matakuliah Terkait	Studi lapangan ke penerbitan (Bandung dan Jakarta)	Studi lapangan ke penerbitan (Bandung dan Jakarta)		
	Pipes, Alan : Production for Graphic Designers, Laurence King Publishing London, 1997.	Pipes, Alan : Production for Graphic Designers, Laurence King Publishing London, 1997.		
Kegiatan Penunjang	Sidles, Contance : Graphic designer's digital printing and prepress handbook, Rockport Publishing, NY 2001			
Pustaka	Dameria, Anne : Digital Workflow dalam Industri Grafika, Link and Match publishing, JKT 2003			
	Dameria, Anne : Basic Printing, Link and Match publishing, JKT 2008			
	Martin, Judy : The Encyclopedia of Printmaking Techniques, Page One Publishing, Singapore 2000			
Panduan Penilaian	Hollis, Richard : Graphic Design a concise history, Thames and Hudson Publishing, London 1994			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	Aturan perkuliahan Target perkuliahan	Mahasiswa mendapatkan bayangan terhadap MK Teknologi cetak	Bahan ajar pengampu
2	<i>Sejarah cetak</i>	Sejarah tulisan, duplikasi, prinsip cetak johan guttenberg, mesin cetak pertama hingga teknologi cetak terkini.	Mendapat wawasan tentang kesejarahan dan budaya tulis dan duplikasinya melalui penemuan dan proses teknologi cetak mencetak.	Graphic Design a concise history
3	<i>Prinsip dan Jenis cetak</i>	Cetak tinggi, dalam, datar dan saring. Tugas 1 : cetak tinggi	Memahami prinsip dan jenis cetak berdasarkan fungsinya masing-masing.	Production for Graphic Designers
4	<i>Wawasan Cetak Seni grafis</i>	Monoprint, Cetak tinggi (press), dalam (intaglio), datar (litografi) dan saring (screen).	Mendapat wawasan tentang jenis-jenis cetak seni grafis sebagai dasar perkembangan desain grafis berikutnya.	The Encyclopedia of Printmaking Techniques
5	<i>Prinsip Reproduksi Cetak</i>	Proses fotografi reproduksi, scanning, digitalisasi, film making.	Pemahaman reproduksi cetak, tips dan trik reproduksi.	Production for Graphic Designers Basic Printing
6	<i>Final Artwork</i>	Membuat Final Artwork Digital sebagai panduan produksi desain. Tugas 2 : FAW	Pemahaman reproduksi cetak, tips dan trik pembuatan FAW yang benar.	Bahan ajar pengampu Digital Workflow dalam Industri Grafika
7	<i>Cetak warna 1</i>	Cetak satu, dua dan multi warna.	Paham jenis cetak warna sederhana dan aplikasinya.	Basic Printing
8	UTS	Teori (pilihan dan essay)		
9	<i>Cetak warna 2</i>	Duotones, halftint duotones,	Paham jenis cetak warna tingkat lanjutan dan aplikasinya.	Basic Printing
10	<i>Cetak separasi</i>	Prinsip warna separasi, teknologi separasi, Penyiapan FAW separasi Tugas 3 : produksi separasi	Paham terhadap prinsip warna bekerja pada tinta dan mata manusia, bagaimana pemisahan terjadi dan aplikasinya.	Graphic designer's digital printing and prepress handbook
11	<i>Kertas cetak</i>	Teknik pembuatan dan jenis kertas cetak, menghitung harga kertas	Mengenal jenis kertas untuk dicetak, bijak dalam memilih kertas yang sesuai dengan tujuan desain.	Bahan ajar pengampu
12	<i>Workflow Cetak</i>	Traditional vs	Mendapat wawasan	Digital Workflow dalam

	<i>Digital</i>	Digital, system dan proses	proses kerja dan perbandingannya, masa lalu dan masa kini dan pengaruhnya terhadap efisiensi dan hasil kerja cetakan.	Industri Grafika
13	<i>Perhitungan Biaya Cetak1</i>	Mengurai elemen biaya produksi cetak : praproduksi, produksi hingga pasca produksi.	Memahami elemen biaya biaya produksi cetak. Mampu mengumpulkan dan mengolah data biaya, dan merencanakan perhitungannya.	Bahan ajar pengampu
14	<i>Perhitungan Biaya Cetak 2</i>	Praktika perhitungan dengan soal dan contoh kasus. Tugas 4 : contoh kasus dan perhitungan realistis	Mampu membuat ajuan perhitungan biaya cetak yang logis dan benar.	Bahan ajar pengampu Studi kasus dan soal
15	UAS	Teori (pilihan dan essay) Menghitung biaya cetak.	Mampu mengerjakan perhitungan dalam soal dengan tepat.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3103 Narasi Visual

Kode Matakuliah: DK3103	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Narasi Visual			
	Visual Storytelling			
Silabus Ringkas	Memberikan introduksi pada peserta mengenai media berbasis waktu (<i>time based media</i>) serta membangun narasi melalui kolaborasi unsur-unsur visual untuk penyampaian pesan/gagasan melalui media berbasis waktu yang statis.			
	<i>Visual Storytelling introduces knowlegde on time-based media and to develop storytelling through collaboration of visual aspects to communicate/deliver ideas through static time-based media.</i>			
Silabus Lengkap	Memberikan introduksi pada peserta mengenai media berbasis waktu (<i>time based media</i>) serta membangun narasi melalui kolaborasi unsur-unsur visual untuk penyampaian pesan/gagasan melalui media berbasis waktu yang statis, dengan titik berat pada kemahiran membuat <i>storyboard</i> serta kolaborasi antara bahasa rupa, unsur audio/teks dan waktu.			
	<i>Visual Storytelling introduces knowlegde on time-based media and to develop storytelling through collaboration of visual aspects to communicate/deliver ideas through static time-based media. Visual storytelling focuses on the storyboarding abilities and dose collaboration between visual language, text, audio and time.</i>			
Luaran (Outcomes)	Peserta memahami prinsip dasar media berbasis waktu, serta melakukan kolaborasi yang efektif dengan memadukan bahasa rupa, unsur audio dan waktu, serta mampu membuat sebuah media berbasis waktu yang statis sebagai pengungkapan ide/gagasan.			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi Aplikatif	[Prasyarat]		
	Fotografi Aplikatif	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum, observasi lapangan.			
Pustaka	Caputo, Tony. <i>Visual Storytelling: The Art and Technique</i> . Watson-Guptill, 2002. ([Pustaka utama])			
	Arijon, Daniel; <i>Grammar of the Film Language</i> ; Focal Press.;New York; 1976. ([Pustaka pendukung])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi Narasi Visual		Peserta memahami media berbasis waktu, serta pentingnya narasi visual dalam penyampaian pesan/gagasan.	
2	Eksperimen Visual-Narasi	<i>Gambar dan narasi</i>	Peserta memahami hubungan antara unsur dalam narasi visual: waktu, gambar dan komunikasi	
3	Eksperimen Visual-Narasi :	<i>storyboard</i>	Peserta memahami hubungan antara unsur dalam narasi visual: gambar dan komunikasi, melalui proses <i>storyboarding</i>	
4	Eksperimen Visual-Narasi : bercerita hanya dengan visual.	Storyboard	Peserta memahami hubungan antara unsur visual dan waktu dalam komunikasi menggunakan media berbasis waktu.	
5		Presentasi Tugas		
6	Bahasa visual dalam media berbasis waktu	Tata Ungkap Dalam dan Luar	Peserta memahami dan mampu mengaplikasikan dasar-dasar media berbasis waktu dalam tugas dan aplikasi desain.	
7	Ragam media berbasis waktu	<i>Media linier</i>	Peserta mengetahui macam-macam media berbasis waktu	
8	UTS			
9	Proses produksi media berbasis waktu yang statis.	<i>Slide Program/Cergam/ Picture Book</i>	Peserta mengetahui proses yang terjadi untuk menghasilkan sebuah program media berbasis waktu yang statis.	
10	Memproduksi media berbasis waktu statis.	Introduksi tugas	Peserta mengenal dan mampu memproduksi sebuah karya media berbasis waktu statis melalui kerjasama kelompok.	
11		Pra Produksi : Sinopsis dan skenario		
12		Pra Produksi : <i>Storyboarding</i>		
13		Produksi : <i>Shooting/Visualisasi</i>		
14		<i>Shooting/Visualisasi</i>		
15		Pasca Produksi : <i>editing/Finalisasi</i>		

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3105 Teori Periklanan

Kode Matakuliah: DK3105	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Teori Periklanan			
	Theory of Advertising			
Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman teori dan pengetahuan mengenai dasar-dasar ilmu periklanan yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan, antara lain: kosep AIDA, product hero, product image, positioning, FCB Model.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Memberikan pemahaman teori dan pengetahuan mengenai dasar-dasar ilmu periklanan yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan, antara lain: kosep AIDA, product hero, product image, positioning, FCB Model.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memiliki pengetahuan teoritis dan wawasan tentang periklanan utamanya adalah pemahaman konsep dan strategi kreatif komunikasi iklan, serta mampu menerapkannya sebagai pendekatan dalam proses perancangan periklanan			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	A. Jerome Jewler, Creative Strategy in Advertinsing, California: Wadsworth Publishing Company, 1992			
	Al Ries & Jack Trout, Positioning: The Battle For Your Mind. New York: McGraw-Hill Inc. 1981			
	Frank Jefkins, Advertising, London: Pitman Publishing, 1985			
	De Mooij, Marieke, Advertising Worldwide: Concept, Theories And Practice of International, Multinational And Global Advertising, New York: Prentice-Hall, 1994			
	James F. Engel, Roger D.Blackwell, Paul W. Miniard, Consumer Behavior, New York: The Dryden Press, 1993			
	Kasali, Rhenald, Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1995			
	William Wells, John Burnett, Sandra Moriarty , Advertising principles and practice, New Jersey: Prentice-Hall, 1998.			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10%	Tugas 20%	Makalah 10%	UTS 20% UAS 30%
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mengetahui silabus dan materi kuliah Teroti Periklanan	
2	Periklanan dan budaya	Menggali ke-Indonesiaan dalam Iklan	Memiliki pemahaman bahwa periklanan selain sebagai wahana penyampai pesan komoditas, juga pada gilirannya merupakan produk budaya kontemporer	
3	Komunikasi Pemasaran dan periklanan		Memiliki pemahaman terhadap ranah komunikasi pemasaran dan karakteristik komunikasi kreatif periklanan	
4	Periklanan dalam Ranah Pemasaran (marketing mixed)		Memiliki pengetahuan mendalam tentang elemen-elemen paduan pemasaran secara komprehensif, serta memahami posisi periklanan dalam konteks <i>marketing mixed</i>	
5	Strategi Komunikasi Iklan	- Strategi rasional - Strategi emosional	Memiliki pengetahuan tentang landasan dan prinsip-prinsip konsep komunikasi periklanan	
6	Khalayak Sasaran	- Perilaku konsumen - <i>Consumer insight</i>	Memiliki kemampuan untuk memilih <i>prime-prospect</i> dan sekaligus memahami karakteristiknya sebagai <i>target audience</i> kampanye periklanan	
7	Strategi Media Periklanan	- <i>Above the line media</i> - <i>Below the line media</i>	Memiliki pemahaman karakteristik berbagai media sebagai wahana penyampaian pesan periklanan dan pengaruhnya terhadap masyarakat dan konsumen khususnya	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman terhadap pengetahuan, wawasan, dan teori periklanan	
9	<i>Creative Brief</i>		Memiliki pengetahuan terhadap pertimbangan dan cara kerja proses kreatif dalam perancangan iklan	
10	<i>Big Idea</i>		Memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan kreatif iklan dari pesan yang diinginkan oleh pengiklan	
11	Kosep AIDA		Mengenal konsep bahwa khalayak sasaran dalam menerima pesan iklan dianggap terstruktur melewati tahap-tahap iklan yang didalamnya memiliki unsur <i>attention, interest, desire, dan action</i>	
12	<i>FCB Model</i>		Mengenal tipologi iklan yang dikerangkai oleh kuadran yang didasarkan oleh kepentingan produk bagi konsumen dan pertimbangan pengambilan keputusan dalam	

			mengkonsumsinya.	
13	<i>Product Hero</i>		Mengenal konsep <i>product hero</i> sebagai respon terhadap suatu era dimana tuntutan konsumen bahwa produk yang mereka konsumsi adalah mesti yang terbaik, atau tidak ada tempat bagi yang nomor dua	
14	<i>Product Image</i>		Memiliki pemahaman tentang pentingnya citra suatu produk, karena adanya anggapan bahwa tidak ada suatu produk yang cocok untuk semua konsumen	
15	<i>Positioning</i>		Memiliki pemahaman terhadap strategi menempatkan produk di benak konsumen dan/atau diantara pesaingnya, sehingga produk secara tepat dapat memenuhi kepuasannya	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		Mengukur pemahaman terhadap pengetahuan, wawasan, dan berbagai teori atau konsep kreatif pesan iklan	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3202 Grafis Kemasan

Kode Matakuliah: DK3202	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Grafis Kemasan			
	Packaging Design			
Silabus Ringkas	Memberikan pengetahuan aplikasi desain grafis dalam desain kemasan (<i>packaging design</i>) untuk memberi nilai tambah pada sebuah produk.			
	<i>Packaging Design aims to provide knowledge in applied graphic design in packaging design as a method to improve a particular product's positive values.</i>			
Silabus Lengkap	Memberikan pengetahuan aplikasi desain grafis dalam desain kemasan (<i>packaging design</i>), khususnya aplikasi semantik dan siktaksis dalam sistem dan klasifikasi kemasan yang fungsional dan memberi nilai tambah pada sebuah produk.			
	<i>Packaging Design aims to provide knowledge in applied graphic design in packaging design, especially in application of semantic and syntactic in functional packaging system and classification, as a method to improve a particular product's positive values.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu mengolah rupa tiga dimensi untuk grafis kemasan yang memberikan nilai tambah pada produknya.			
Matakuliah Terkait	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum			
Pustaka	Sonsino, Steven. <i>Packaging Design: Graphics Materials & Technology</i> . Thames and Hudson. 1990. ([Pustaka utama])			
	Morgan ,Conway Lioyd. . <i>Packaging Design:Design Brief & Finishing</i> . 1997. ([Pustaka alternatif])			
	Martin,Diana. <i>Graphich Design, Inspirations and Innovations</i> . 1996. ([Pustaka pendukung])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi: Konsep dan kaidah Desain Kemasan dengan basis Komunikasi Visual		Memahami teori & konsep dasar perancangan desain grafis dalam kemasan, serta konsep komunikasi pemasaran melalui penampilan dan interaksi produk dengan konsumen.	
2	Fungsi kemasan		Memahami peran kemasan sebagai pelindung dan juga display	
3	<i>Re-Design</i> Kemasan		Mampu me-redesign kemasan yang telah ada, sesuai kebutuhan	
4	<i>Design</i> Kemasan	<i>Memilih produk sebagai studi kasus</i>	Mampu menelaah situasi dan kondisi perkembangan komunikasi pemasaran produk, dan memilih suatu produk lokal sebagai studi kasus.	
5		<i>Konsep perancangan kemasan</i>	Memahami dan dapat mempraktekkan konsep dasar perancangan bentuk & desain grafis untuk kemasan.	
6		<i>Visualisasi desain kemasan</i>	Mampu membuat desain kemasan yang komunikatif dan menarik.	
7	Ujian Tengah Semester		Evaluasi	
8	<i>Secondary Packaging</i>		Memahami fungsi <i>secondary packaging</i>	
9			Mampu membuat Desain <i>secondary packaging</i>	
10	Dosen tamu		Memberikan wawasan dari desainer kemasan profesional	
11	Pop Display	<i>Introduksi Pop Display</i>	Memahami dan mampu membuat desain kemasan yang dapat diterapkan pada POP display	
12			Memahami membuat POP Display yang memiliki kesatuan dengan desain kemasan, <i>secondary packaging</i> .	
13			Memahami Pentingnya kesatuan desain dari ke	

			tiga fungsi tersebut	
14			Mampu membuat POP Display untuk produk yang digarap	
15			Memahami teori & konsep dasar perancangan desain grafis dalam kemasan, serta konsep komunikasi pemasaran melalui penampilan dan interaksi produk dengan konsumen.	

Silabus dan Contoh Satuan Acara Pengajaran (SAP)

Kode Matakuliah:	Bobot sks: 3 (Tiga)	Semester:	KK / Unit Penanggung Jawab: KKKVMM	Sifat: Pilihan
Nama Matakuliah	Motion Graphic			
	Grafis Bergerak (Dinamis)			
Silabus Ringkas	Mengeksplorasi elemen grafis kedalam 'time base media'			
Silabus Lengkap	Penerapan dari kelanjutan dasar grafis konvensional (statis) menjadi grafis dinamis dengan memanfaatkan teknologi visual dan eksplorasi terhadap ruang dan waktu.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu membuat tayangan visual dengan menggunakan elemen grafis kedalam bentuk yang dinamis (bergerak) dan berbasis waktu.			
Matakuliah Terkait	Animasi		Videography	
	Photography			
Kegiatan Penunjang	Screening Karya dan Kunjungan			
Pustaka	1. Steve Curran, <i>Motion Graphic</i> , Rockport, USA 2001			
	2. Paul Martin Lester, <i>Visual Communication: Images with Messages</i> , Wadsworth, USA 1987			
	3. Douglas Merritt, <i>Television Graphic: From Pencil to Pixel</i> , Trefoil London, 1987			
Pustaka	4. Melanie Goux, James A. Houff, <i>On Screen In Time: Transitions in motion graphic & new media</i> , Rotovision, Switzerland 2003			
	5. Matt Woolman, Jeff Bellantoni, <i>Moving Type: Designer for Time and Space</i> , Rotovision, Switzerland 2004			
	6. Matt Woolman, <i>Motion Design: Moving Graphic for Television, Music Video, Circuits & Interfaces</i> , Rotovision, 2004.			
	7. David Greene, <i>Motion graphic: How did they do that</i>			
Panduan Penilaian				
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Morphology Motion Graphic (Space, Form, Time)	Memperkenalkan struktur dan elemen dasar dari motion graphic.	Mengetahui struktur dan elemen dasar dari motion graphic.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces</i> , Rotovision, 2004.
2	Space : Structure dan Frame	Memperkenalkan pengertian space dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Memahami pengertian space dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces</i> , Rotovision, 2004.
3	Form : Image, Text, Supporting (Line, Symbol, Shape dan Audio)	Memperkenalkan pengertian form dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Memahami pengertian form dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces</i> , Rotovision, 2004.
4	Time : Motion dan Sequence	Memperkenalkan pengertian time dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Memahami pengertian time dalam motion graphic melalui teori dan simulasi.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces</i> , Rotovision, 2004.
5	Moving Type (Permainan Huruf bergerak)	Mampu memilih huruf dan diberi ruang/waktu sehingga huruf-huruf tersebut menjadi bergerak dan memiliki karakter.	Memahami pemilihan huruf dan diberi ruang/waktu sehingga huruf-huruf tersebut menjadi bergerak dan memiliki karakter.	Matt Woolman, Jeff Bellantoni, <i>Moving Type: Designer for Time and Space</i> , Rotovision, 2000
6	Motion image (Permainan Image bergerak)	Mampu memilih image dari still image menjadi motion image melalui simulasi	Memahami image dari still image menjadi motion image melalui simulasi	Steve Curran, <i>Motion Graphic</i> , Rockport, USA 2001
7	Technology : Pengenalan Software pendukung Motion Graphic (after effect, combution, editing, dll)	Mampu secara teknis pemakaian software	Memahami teknis pemakaian software	
8	UTS	Refleksi	Refleksi	
9	Eksplorasi Visual : Video & Music	Mampu merancang medium video sebagai medium untuk bereksperiment	Memahami medium video sebagai medium untuk bereksperiment	

		berekperiment ruang/waktu.	ruang/waktu.	
10	Design Process : Membuat Perencanaan Project Motion Graphic (Sinopsis, Storyline, dan Storyboard)	Merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Mampu merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, Rotovision, 2004.</i>
11	Design Process Membuat Produksi Project Motion Graphic (Digitalisasi data, Keyframe, dll)	Merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Mampu merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, Rotovision, 2004.</i>
12	Pengenalan Teknik Compositing/Penggabungan content (Live, Animasi, Moving type, 3D)	Mengetahui teknis pemakaian software	Memahami teknis pemakaian software	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, Rotovision, 2004.</i>
13	Design Process Proses Editing off line	Merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Mampu merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, Rotovision, 2004.</i>
14	Design Process Proses Editing on line, special fx, dll	Merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Mampu merencanakan sebuah project motion graphic melalui tahap-tahapan sebuah proses.	Matt Woolman, <i>Motion Design : Moving Graphic for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, Rotovision, 2004.</i>
15	Screening Karya	Mempresentasikan karya	Mampu mengapresiasi karya dan menjelaskan konsep karya	
16	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3111 Copywriting

Kode Matakuliah: DK3111	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Copywriting			
Silabus Ringkas	Memberikan gambaran mengenai penulisan naskah iklan, pencarian dan pengembangan gagasan verbal melalui berbagai metoda (bite system, metaphora, semiotika dan sebagainya) Memahami unsur-unsur naskah dan mengenali jenis naskah iklan, serta melatih penulisan naskah iklan yang menarik.			
Silabus Lengkap	Memberikan gambaran mengenai penulisan naskah iklan, pencarian dan pengembangan gagasan verbal melalui berbagai metoda (bite system, metaphora, semiotika dan sebagainya) Memahami unsur-unsur naskah dan mengenali jenis naskah iklan, serta melatih penulisan naskah iklan yang menarik.			
Luaran (Outcomes)	Memahami dan dapat mengaplikasikan teori/ konsep penulisan naskah iklan kedalam disiplin bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya untuk perancangan iklan.			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1. Jefkins, Frank: Advertising, Pitman – London, 1994			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Tugas 20% UTS 35% UAS 35%			
Catatan Tambahan				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4101 Portofolio

Kode Matakuliah: DK4101	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Portofolio			
Silabus Ringkas	<p>Matakuliah yang memberikan ketrampilan dan wawasan untuk membuat portofolio untuk keperluan presentasi untuk memasuki kerja praktek maupun bekerja.</p> <p><i>Portfolio aims to provide knowledge and craftsmanship in portfolio making for presentation purposes in job seeking, both for internship and professional work.</i></p>			
Silabus Lengkap	<p>Matakuliah yang memberikan ketrampilan dan wawasan untuk membuat portofolio, yaitu pilihan contoh karya/tugas yang dikemas untuk keperluan presentasi untuk memasuki kerja praktek maupun bekerja. Melalui kuliah ini diberikan materi mengenai bagaimana mendokumentasikan dan memilih karya yang pantas untuk dijadikan portofolio dan mampu mempresentasikan diri maupun karyanya dalam berbagai format yang efektif dan unik sesuai dengan kemampuan dan kekuatan dirinya. Kuliah ini juga memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai promosi diri sehingga mampu berkomunikasi dengan <i>target audience</i>-nya.</p> <p><i>Portfolio aims to provide knowledge and craftsmanship in portfolio making for presentation purposes in job seeking, both for internship and professional work. Portfolio provides knowledge in how to document and select design works as part of students' portfolio, how to create good presentation for self-promotion, preparing unique and effective ways in design presentation, and developing communication skills for communicating with target audiences (HRD Management).</i></p>			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan memilih karya yang layak untuk dijadikan portofolio. 2. Mahasiswa mampu mengemas karya dalam berbagai media (cetak dan multimedia) 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan karyanya (susunan presentasi, persuasi, <i>body language</i>, tata krama) 4. Mahasiswa mampu membuat surat lamaran, <i>curriculum vitae</i>, wawancara yang meyakinkan. 			
Matakuliah Terkait	DKV Aplikatif	[Prasyarat]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	Teori, Praktikum, Observasi dan Latihan Presentasi			
Pustaka	<p>Eisenman, Sara. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work (Design Field Guides). Rockport, 2008.</p> <p>Baron, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio (2nd Edition) (Voices That Matter), New Riders, 2009.</p>			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Dokumentasi karya	Cara mendokumentasikan dan memilih karya	Mahasiswa mengerti teknik mendokumentasikan karya/tugas.	
2	Self Branding	Branding diri sendiri	Mahasiswa mengetahui kekuatan dan karakter diri sendiri yang dapat mendukung portofolio.	
3	Moodboard	Membuat visualisasi gaya visual/ penampilan yang diinginkan	Mahasiswa mengembangkan konsep dan membuat visualisasi gaya yang disukai (menjadi kekuatan pendukung).	
4	Identitas	Kartu nama & tearsheet.	Mahasiswa mendesain kartu nama dan tearsheet sesuai konsep.	
5	Media	Penentuan media yang diperlukan untuk presentasi.	Mahasiswa merencanakan media (web, pdf, buku, kemasan, tearsheet)	
6	Kemasan	Media yang cocok untuk mengemas karya/tugas.	Mahasiswa mengetahui media yang cocok untuk mengemas karya	
7	Pameran kecil	Pameran dan review	Mahasiswa dapat melihat dan mereview karya/tugas seluruh peserta kuliah	
8	UTS			
9	Surat lamaran & Curriculum Vitae	Cara membuat surat lamaran & CV	Mahasiswa mengetahui cara membuat surat lamaran kerja.	
10	Desain surat lamaran	Proses mendesain	Mahasiswa dapat mendesain surat lamaran yang baik dan komunikatif.	
11	Tata krama & persuasi.			
12	Wawancara	Teknik wawancara	Mahasiswa mengetahui proses & tip-tip dalam sebuah wawancara	
13	Teknik Presentasi	Tips mengenai teknik presentasi	Mahasiswa mengetahui teknik presentasi.	
14	Teknik Presentasi	Latihan presentasi	Latihan lanjutan.	

15	Pameran & Presentasi	Mengundang client/perusahaan.	Mahasiswa dapat melaksanakan presentasi yang sebenarnya dengan mengundang calon client/perusahaan.	
----	----------------------	-------------------------------	--	--

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3204 Videografi

Kode Matakuliah: DK3204	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Videografi			
	Videography			
Silabus Ringkas	Penerapan lanjutan dari prinsip dasar media berbasis waktu dalam bentuk program audio visual dinamis (program video, TV dan Film), penyusunan skenario kerja dan pengenalan media AV Dinamis beserta karakteristiknya melalui bahasa rupa dinamis.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 100 kata)]			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu bekerja secara kelompok dalam membuat sebuah karya AV dinamis sederhana dalam bentuk program video, mulai dari ide/gagasan, proses <i>storyboarding</i> , penyusunan skenario, produksi hingga pasca produksi.			
Matakuliah Terkait	Motion Graphic	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	1. Tabrani, Primadi [dkk], <i>Diklat Kuliah Audio Visual 1 & 2</i> , ITB, Bandung.			
	2. Arijon, Daniel; <i>Grammar of the Film Language</i> ; Focal Press.;New York; 1976.			
	3. Davis, Desmond; <i>The Grammar of Television Production</i> ; Barril & Jenkins; London; 1978.			
	4. Millerson, Gerald; <i>Effective TV Production</i> ; Ford Press; New York; 1976.			
	5. Utz, Peter; <i>Create Exellent Video</i> ; Practice Hall; London; 1990.			
	6. Tabrani, Primadi [dkk]; <i>Penataran Skrip Multimedia, Buku petunjuk peserta</i> ; DKV-ITB & STSI Surakarta; 1999.			
	7. Sutisno, <i>Skenario TV & Video</i> ; Grasindo; Jakarta; 1993			
Panduan Penilaian	- Absensi	10%		
	- Ujian Tengah Semester (UTS)	30%		
	- Ujian Akhir Semester (UAS)	30%		
	- Tugas	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Dasar-dasar media Audio Visual dinamis (program video, televisi dan film)	Media AV dinamis Proses produksi AV dinamis secara umum : pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mahasiswa mengerti seluk beluk Proses produksi AV dinamis secara umum : pra produksi, produksi dan pasca produksi.	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Tahap Pra Produksi	Skenario dalam AV	Mahasiswa mampu membuat Skenario dalam AV	
3	Tahap Pra Produksi	Skenario dan Bahasa Rupa dalam Audio Visual : Tata Ungkap Dalam dan Luar dalam AV dinamis.	Mahasiswa mampu membuat skenario dan Bahasa Rupa dalam Audio Visual : Tata Ungkap Dalam dan Luar dalam AV dinamis.	
4	Tahap Pra Produksi	Pengenalan kerja kamera dan sudut pengambilan gambar.	Mahasiswa mampu mengoperasikan kamera dan sudut pengambilan gambar.	
5	Tahap Pra Produksi	<i>Storyboarding</i> : memvisualkan skenario	Mahasiswa mampu mengaplikasikan <i>Storyboarding</i> : menjadi visual skenario	
6	Tahap Pra Produksi	<i>Casting, Property, Setting</i> dan Aplikasi Kamera	Mahasiswa mengerti cara <i>Casting</i> , pemilihan <i>Property</i> , Cara-cara <i>Setting</i> dan Aplikasi Kamera	
7	Tahap Pra Produksi	Skenario bersih : dasar melakukan proses produksi. Produksi program AV melalui sistem langsung dan sistem <i>editing</i> .	Mahasiswa mampu melakukan proses produksi program AV melalui sistem langsung dan sistem <i>editing</i> .	
8	-	-	-	
9	Tahap Produksi	Teori pengambilan gambar dan simulasi Studio Televisi.	Mahasiswa mengerti teori pengambilan gambar dan simulasi Studio Televisi.	
10	Tahap Produksi	Pengambilan gambar dalam bentuk <i>Stock Shot</i>	Mahasiswa mengerti cara pengambilan gambar dalam bentuk <i>Stock Shot</i>	
11	Tahap Pasca Produksi	Dasar-dasar pasca produksi	Mahasiswa mampu mengerti dasar-dasar pasca produksi	
12	Tahap Pasca Produksi	Proses <i>capturing</i> dan transfer video/film dalam beragam format.	Mahasiswa mampu menjalankan proses <i>capturing</i> dan transfer video/film dalam beragam format.	
13	Tahap Pasca Produksi	Proses editing	Mahasiswa mampu menjalankan proses editing	
14	Tahap Pasca Produksi	Proses editing	Mahasiswa mampu menjalankan proses editing	

15	Tahap Pasca Produksi	Proses editing	Mahasiswa mampu menjalankan proses editing	
	UAS	Media AV dinamis Proses produksi AV dinamis secara umum : pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mahasiswa mampu menjalankan Proses produksi AV dinamis secara umum : pra produksi, produksi dan pasca produksi.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3206 Tatakelola Bisnis Periklanan

Kode Matakuliah: DK3206	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Tatakelola Bisnis Periklanan			
	Management of Bussiness Advertising			
Silabus Ringkas	Memberikan wawasan dan pemahaman mengenai bisnis periklanan yang meliputi: peluang bisnis (<i>enterpreunership</i>), manajemen periklanan (hubungan tripartit antara pengiklan, biro iklan, dan media), tipologi dan ruang lingkup biro iklan, struktur organisasi dan budaya perusahaan periklanan, prosedur kerja perancangan program kampanye periklanan, serta dilengkapi dengan pengetahuan tentang produk dan kelompok sasarannya.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Memberikan wawasan dan pemahaman mengenai bisnis periklanan yang meliputi: peluang bisnis (<i>enterpreunership</i>), manajemen periklanan (hubungan tripartit antara pengiklan, biro iklan, dan media), tipologi dan ruang lingkup biro iklan, struktur organisasi dan budaya perusahaan periklanan, prosedur kerja perancangan program kampanye periklanan, serta dilengkapi dengan pengetahuan tentang produk dan kelompok sasarannya.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	[Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang tata kelola bisnis periklanan, manajemen operasional biro iklan dan memiliki kemampuan dalam membuat rencana membangun bisnis di bidang periklanan, serta tumbuh jiwa kewirausahaan.			
Matakuliah Terkait	Teori Periklanan			
	KVP 1			
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	Deal, Terrence E., Alan A. Kennedy <i>Corporate Cultures: The Rites And Rituals Of Corporate Life</i> , Wesley Publishing Company, Inc. 1982			
	Frank Jefkins, <i>Advertising</i> , London: Pitman Publishing, 1985			
	Kasali, Rhenald, <i>Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia</i> , Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1995			
	William Wells, John Burnett, Sandra Moriarty , <i>Advertising principles and practice</i> , New Jersey: Prentice-Hall, 1998.			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10%	Tugas 20%		
	Makalah 20%	UTS 20%		
	UAS 30%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mengetahui silabus dan materi kuliah Tata Kelola Bisnis Periklanan	
2	Dinamika Bisnis Periklanan	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan periklanan dunia - Pertumbuhan dan problematika periklanan Indonesia 	Mengenali perkembangan dan milestone periklanan dunia dan Indonesia	
3	Manajemen periklanan	<ul style="list-style-type: none"> - Institusi Pengiklan - Institusi Pengendali - Institusi Fasilitator 	Mengenali ruang lingkup ranah manajemen periklanan berikut lembaga-lembaga yang terkait	
4	Biro iklan	<ul style="list-style-type: none"> - Biro iklan antarbisnis - Biro iklan pengembangan produk - Biro iklan tanggapan langsung - Biro iklan promosi penjualan - Biro iklan kreatif 	Memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis dan ruang lingkup bisnis biro iklan	
5	Biro iklan Layanan Lengkap (Full Service Agency)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Client Service Department</i> - <i>Creative Department</i> - <i>Media Department</i> 	Memahami struktur organisasi, <i>jobdescription</i> unit-unit yang ada pada biro iklan layanan lengkap (<i>full service agency</i>)	
6	Produk dan kelompok sasaran bisnis periklanan	<ul style="list-style-type: none"> - Produk komoditas - Segmentasi pasar 	Memiliki pengetahuan tentang pengertian produk, <i>unique selling point</i> , entitas produk, serta kelompok sasaran produk (khalayak dan pasar sasaran atau segmentasi pasar)	
7	Prosedur perancangan kampanye periklanan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Preproduction</i> - <i>Production</i> - <i>Postproduction</i> - <i>Media distribution</i> 	Memahami hubungan kerja antara pengiklan dengan biro iklan dan media dalam prosedur perancangan iklan mulai dari <i>advertising brief</i> hingga pada <i>media placement</i>	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman terhadap dinamika dan ruang lingkup bisnis periklanan	
9	Budaya Perusahaan Biro Iklan		Memiliki pengetahuan tentang variable budaya perusahaan sebagai sistem nilai dan pedoman perilaku manajemen biro iklan	
10	Anggaran periklanan dan Pendapatan Biro		Memiliki pengetahuan tentang alokasi dana periklanan dari pengiklan dan	

	Iklan		berbagai metoda imbalan jasa biro iklan	
11	Ekskursi	- Observasi ke Biro Iklan	Memiliki pengalaman dalam memahami tatakelola bisnis periklanan	
12	Presentasi dan diskusi laporan hasil ekskursi		Memiliki kemampuan dalam mengkritisi tatakelola bisnis periklanan	
13	Proposal investasi dan Businessplan Biro Iklan		Memiliki kemampuan menyusun rencana bisnis di bidang periklanan dan tumbuh jiwa kewirausahaan	
14	Asistensi dan diskusi rancangan proposal investasi dan Businessplan Biro iklan		Memiliki kemampuan dan pengalaman dalam mengolah masukan untuk penyempurnaan gagasan dalam penyusunan rencana bisnis	
15	Presentasi proposal investasi dan Businessplan Biro iklan		Memiliki kemampuan memaparkan dan mempersuasikan gagasan kewirausahaan	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		Mengukur pemahaman terhadap tata kelola dan peluang bisnis di bidang periklanan	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4001 DG3

Kode Matakuliah: DK4001	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Grafis 3			
	Graphic Communication 3			
Silabus Ringkas	Komunikasi Visual Grafis 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Grafis 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi yang akan dijadikan sebagai konsep penyusunan skripsi atau laporan tugas akhir bidang Komunikasi Visual Grafis			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Komunikasi Visual Grafis 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Grafis 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi. Hasil akhir KVG 3 berupa laporan karya tulis sebagai landasan dalam penyusunan skripsi atau konsep pembuatan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Grafis.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan riset guna mendukung penyusunan skripsi atau konsep perancangan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Grafis. 2. Mahasiswa mampu membuat konsep guna penyusunan skripsi atau konsep untuk rancangan karya tugas akhir Komunikasi Visual Grafis. 3. Mahasiswa terampil membuat karya tulis dalam bidang Komunikasi Visual Grafis yang didasari hasil riset. 			
Matakuliah Terkait	DG 2			
	Seminar DG			
Kegiatan Penunjang	Survey, bimbingan dan konsultasi			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rohidi. Tjetjep Rohendi. Metode Penelitian. 2. Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 3. 			
Panduan Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Presentasi 2. Ujian Tengah Semester (UTS) 3. Ujian Akhir Semester(UAS) 4. Laporan Pra Tugas Akhir 			
Catatan Tambahan				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4003 KVM3

Kode Matakuliah: DK4003	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Multimedia 3			
	Multimedia Visual 3			
Silabus Ringkas	Komunikasi Visual Multimedia 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Multimedia 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Komunikasi Visual Multimedia 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Multimedia 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi. Hasil akhir KVG 3 berupa laporan karya tulis sebagai landasan dalam penyusunan skripsi atau konsep pembuatan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Multimedia.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan riset guna mendukung penyusunan skripsi atau konsep perancangan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Multimedia. 2. Mahasiswa mampu membuat konsep guna penyusunan skripsi atau konsep untuk rancangan karya tugas akhir Komunikasi Visual Multimedia. 3. Mahasiswa terampil membuat karya tulis dalam bidang Komunikasi Visual Multimedia yang didasari hasil riset. 			
Matakuliah Terkait	KVG 2	KVG 2		
	Seminar KVG	Seminar KVG		
Kegiatan Penunjang	Survey, bimbingan dan konsultasi			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rohidi. Tjetjep Rohendi. Metode Penelitian. 2. Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 3. 			
Panduan Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Presentasi 2. Ujian Tengah Semester (UTS) 3. Ujian Akhir Semester(UAS) 4. Laporan Pra Tugas Akhir 			
Catatan Tambahan				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4005 KVP3

Kode Matakuliah: DK4005	Bobot sks: 5 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Komunikasi Visual Periklanan 3			
	Visual Advertising 3			
Silabus Ringkas	Komunikasi Visual Periklanan 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Periklanan 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Komunikasi Visual Periklanan 3 merupakan matakuliah lanjutan dari Komunikasi Visual Periklanan 2 sebagai matakuliah tahap pra tugas akhir yang memfokuskan pada penyusunan konsep penulisan yang didasari oleh tahapan riset dan proses bimbingan serta konsultasi. Hasil akhir KVG 3 berupa laporan karya tulis sebagai landasan dalam penyusunan skripsi atau konsep pembuatan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Grafis.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan riset guna mendukung penyusunan skripsi atau konsep perancangan karya tugas akhir dalam bidang Komunikasi Visual Periklanan. 2. Mahasiswa mampu membuat konsep guna penyusunan skripsi atau konsep untuk rancangan karya tugas akhir Komunikasi Visual Periklanan. 3. Mahasiswa terampil membuat karya tulis dalam bidang Komunikasi Visual Periklanan yang didasari hasil riset. 			
Matakuliah Terkait	KVG 2	KVG 2		
	Seminar KVG	Seminar KVG		
Kegiatan Penunjang	Survey, bimbingan dan konsultasi			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rohidi. Tjetjep Rohendi. Metode Penelitian. 2. Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 3. 			
Panduan Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Presentasi 2. Ujian Tengah Semester (UTS) 3. Ujian Akhir Semester(UAS) 4. Laporan Pra Tugas Akhir 			
Catatan Tambahan				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3107 Desain Huruf

Kode Matakuliah: DK3107	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Desain Huruf			
	Designing Typography			
Silabus Ringkas	Aplikasi Tipografi sebagai Desain huruf dan tataletak (Layout) untuk pemecahan masalah komunikasi visual berbasis pada konsep, pesan dan target sasaran yang dituju oleh media dan Desain Tipografi untuk masalah komunikasi yang lebih kompleks.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 100 kata)]			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu memecahkan masalah komunikasi yang lebih spesifik dan kompleks pada media <i>publishing</i> , pameran, <i>display</i> dan <i>corporate identity</i> dengan menggunakan analisis kritis yang konseptual dalam memecahkan masalah desain dan komunikasi melalui aplikasi Tipografi.			
Matakuliah Terkait	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	[Praktikum, kerja lapangan, dsb.]			
Pustaka	1. Craig, James, <i>Designing with type: a basic course in typography</i> , 1980.			
	2. Clair, Kate, <i>A Typographic Workbook</i> , 2000			
	3. Meggs, Phillip, <i>The History of Graphic Design</i> , 1989			
Pustaka	4. Brady, Philip, <i>Using Type Right</i> , North Light Books,- Bringham, Robert, <i>The Elements of Typographic Style</i> , 2000			
	5. Bringham, Robert, <i>The Elements of Typographic Style, version 2.4</i> , H&M Publishers, 2001.			
	[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])			
Pustaka	[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])			
	[Penulis, Judul, Edisi, Penerbit, Tahun terbit] ([Pustaka utama/alternatif/pendukung])			
Panduan Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Absensi 10% - Ujian Tengah Semester (UTS) 30% - Ujian Akhir Semester (UAS) 30% - Tugas 30% 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi : materi kuliah Tipografi 3 Teori dan Praktika Mendesain Huruf	Teori dasar merancang bentuk huruf dan eksplorasi desain huruf yang telah ada.	Memahami teori dasar merancang bentuk huruf dan melakukan eksplorasi desain huruf yang telah ada.	[Uraikan rujukan terhadap pustaka (bab, sub-bab)]
2	Pengumpulan Data & Pengembangan Konsep Bentuk Huruf berbasis pada sumber budaya Indonesia.	Merancang bentuk huruf baru dengan berlandaskan data & studi terhadap sumber budaya Indonesia.	Mampu merancang bentuk huruf baru dengan berlandaskan data & studi terhadap sumber budaya Indonesia.	
3	Pengembangan Ide & alternatif Desain Huruf	Mengembangkan konsep dan desain huruf baru yang original.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep dan desain huruf baru yang original.	
4	Kritik/ Presentasi konsep dan Desain Desain Huruf Komprehensif/ final.	Merepresentasikan desain huruf yang baru dan membuat standar manual desain huruf.	Mampu merepresentasikan desain huruf yang baru dan membuat standar manual desain huruf.	
5	Redesain Typography Desain Iklan Alternatif & Pengembangan Ide	Konsep dan ide desain Tipografi untuk desain Periklanan.	Memahami konsep dan ide desain Tipografi untuk desain Periklanan.	
6	Kritik & Presentasi Desain Tipografi Iklan Komprehensif.	Konsep dan ide baru desain Tipografi untuk desain iklan.	Mampu membuat konsep dan ide baru desain Tipografi untuk desain iklan.	
7	Merancang Desain Tipografi untuk Corporate Identity Institusi/ Event/ individu/ kelompok : Alternatif & Pengembangan Ide, Kritik & Presentasi	Desain huruf untuk padanan logo suatu corporate dan membuat desain logotype.	Mampu membuat desain huruf untuk padanan logo suatu corporate dan membuat desain logotype.	
8	UTS			
9	Merancang Desain Tipografi untuk Majalah	Desain Tipografi untuk majalah.	Memahami dan mampu membuat desain Tipografi untuk majalah.	
10	Teori dan Sistem Garida Data Layout & Desain Tipografi Majalah	Donsep dan desain Koran	Mampu membuat konsep dan desain Tipografi Koran.	
11	Merencanakan Konsep & Desain Tipografi Majalah	Konsep dan desain Tipografi Majalah dan membuat standar manualnya.	Mampu membuat konsep dan desain Tipografi Majalah dan membuat standar manualnya.	
12	Alternatif & Pengembangan Ide : Desain Tipografi untuk Majalah.	Membuat standar manual Tipografi Majalah	Mampu membuat konsep dan desain Tipografi Majalah dan membuat standar manualnya.	
13	Merancang Desain Tipografi untuk Web Design	Desain Tipografi untuk Desain Interface/ Web	Mampu membuat desain Tipografi untuk Desain Interface/ Web	
14	Dasar-dasar	Desain Interface	Mampu merancang	

	Tipografi dalam Web	untuk Web Design.	Desain Interface untuk Web Design.	
15	Hirarki Informasi untuk Desain Web Desain Tipografi Web.	Desain Web yang menarik/ kreatif dengan aplikasi Tipografi.	Mampu membuat desain Web yang menarik/ kreatif dengan aplikasi Tipografi.	
16	UAS	Teori dan Praktika.	Teori dan Praktika.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4103 Media Interaktif

Kode Matakuliah: DK4103	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KMMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Media Interaktif			
	Interactive Media			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini berisi mengenai kuliah teori dan praktika tentang pembuatan berbagai media interaktif seperti: desain web, CD Interaktif, Interface Game, dan lain-lain, melalui pemanfaatan software yang berbasis HTML, Authoring, Javascript, dan lain-lain.			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini berisi mengenai kuliah teori dan praktika tentang pembuatan berbagai media interaktif seperti: desain web, CD Interaktif, Interface Game, dan lain-lain, melalui pemanfaatan software yang berbasis HTML, Authoring, Javascript, dan lain-lain.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mengerti dan mampu menguasai teknik dan bahasa interaktif yang umum digunakan untuk memproduksi media interaktif .			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1 .Steinmetz & Klara Nahrstedt; <i>Multimedia : Computing, Communications, Applications</i> ; 1995.			
	2. Lupock, Lisa; <i>Designing Multimedia: A Visual Guide to Multimedia and Online Graphics</i> ; Peachpit Press. 1996.			
	3. Holsinger, Erick; <i>How Multimedia Works</i> ; 1994			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Tugas 30% UTS 30% UAS 30%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mahasiswa diharapkan memiliki wawasan, dan mengerti aspek media interaktif dan proses kreasinya	
2	Produksi		Mahasiswa diharuskan memahami proses perancangan dan produksi multimedia	
3	Strategi kreatif		Memahami dan mengalami proses kerja kreatif dalam perancangan : <i>ide, storyboard</i> , konsep waktu, <i>flowchart</i> , konsep desain	
4	Prototip/pemodelan		Merealisasikan rancangan draft menjadi model yang dapat diuji cobakan	
5	Struktur multimedia		Memahami pola dalam interaktif	
6	Authoring		Memahami bahasa pemrograman untuk dapat menjalankan sistem interaktif	
7	<i>User Interface design</i>		Merancang sistem <i>interface</i> yang komunikatif dan bahasa visual yang mudah dipahami serta digunakan	
8	UTS			
9	Desain Grafis untuk Multimedia		Memahami elemen grafis : mulai dari fungsi, bentuk, gambar, ergonomi, warna, metafora, karakter dan irama	
10	Software dan hardware		Penguasaan terhadap perangkat lunak untuk: ilustrasi, tipografi, editing dan <i>compositing</i>	
11	Merancang web		Mahasiswa memiliki pemahaman terhadap system informasi dan komunikasi visual dalam pola jaringan	
12	Proyek I a		Merancang suatu system interaktif untuk menyampaikan informasi yang sederhana	
13	Proyek I b		Memproduksi secara lengkap program multimedia sesuai topik yang dipilih	
14	Proyek IIa		Merancang desain web untuk tujuan promosi yang sederhana	
15	Proyek IIb		Produksi rancangan sudah dapat digunakan dalam <i>website</i>	
16	UAS	UAS		

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4105 Branding

Kode Matakuliah: DK4105	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 7	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Branding			
Silabus Ringkas	<p>Matakuliah branding memberikan pemahaman dan ketrampilan dalam pengembangan merek baru atau pun <i>re-branding</i> untuk merek produk (barang dan jasa) dan <i>brand</i> untuk korporat, mulai dari bagaimana melakukan <i>brand audit</i>, membangun identitas (<i>brand building</i>), mengkomunikasikan brand (<i>brand communication</i>), dan mengaktifkan merek (<i>brand activation</i>). Dalam konteks tersebut, merumuskan strategi <i>brand positioning</i> dan bagaimana mengembangkan ciri yang kuat dari brand tersebut akan menjadi materi pokok dalam <i>brand brand audit</i> dan <i>brand building</i>. Selanjutnya membentuk persepsi positif tentang eksistensi suatu brand dan meyakinkan bahwa janji merek (<i>brand promise</i>) adalah didedikasikan kepada konsumen akan menghasilkan loyalitas terhadap merek. Hal inidilakukan dalam kegiatan <i>brand communication</i> dan <i>brand activation</i>.</p> <p>[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]</p>			
Silabus Lengkap	<p>Matakuliah branding memberikan pemahaman dan ketrampilan dalam pengembangan merek baru atau pun <i>re-branding</i> untuk merek produk (barang dan jasa) dan <i>brand</i> untuk korporat, mulai dari bagaimana melakukan <i>brand audit</i>, membangun identitas (<i>brand building</i>), mengkomunikasikan brand (<i>brand communication</i>), dan mengaktifkan merek (<i>brand activation</i>). Dalam konteks tersebut, merumuskan strategi <i>brand positioning</i> dan bagaimana mengembangkan ciri yang kuat dari brand tersebut akan menjadi materi pokok dalam <i>brand brand audit</i> dan <i>brand building</i>. Selanjutnya membentuk persepsi positif tentang eksistensi suatu brand dan meyakinkan bahwa janji merek (<i>brand promise</i>) adalah didedikasikan kepada konsumen akan menghasilkan loyalitas terhadap merek. Hal inidilakukan dalam kegiatan <i>brand communication</i> dan <i>brand activation</i>.</p> <p>[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]</p>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memahami konsep dan strategi <i>branding</i> , serta memiliki pengalaman dalam merancang <i>brand</i> (<i>brand</i> baru atau pun <i>rebranding</i>) dan mengorganisasikan kegiatan <i>branding</i> program.			
Matakuliah Terkait	KVP2			
	Teori Periklanan			
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	<p>Trout, Jack. <i>Big Brands, Big Trouble</i>. John Willey & Sons. Inc.2001</p> <p>Krugman, Reid, Dunn, Barban. <i>Advertising : It's Role in Modern Marketing</i>. The Dryden Press. 1994</p> <p>Harjanto, Rudy, <i>Prinsip-Prinsip Periklanan</i>, Jakarta: Dewan Perguruan Periklanan Indonesia, 2009</p>			
Panduan Penilaian				
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	<ul style="list-style-type: none"> - Pejelasan Silabus dan SAP matakuliah - Sistem evaluasi dan bobot penilaian 	Mengetahui silabus dan materi kuliah Branding	
2	Branding dalam Lingkup Pemasaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Merek - Kekuatan merek dan penentuan pasar - Struktur dan Tipologi Merek 	Memahami definisi <i>brand</i> berikut peranannya dalam pemasaran	
3	Produk dan Ekuitas Merek	<ul style="list-style-type: none"> - Entitas produk - Asosiasi merek - Persepsi kualitas merek - Kesetiaan merek - Aset merek 	Memahami hakikat <i>brand</i> pada produk	
4	Membangun merek dagang (<i>Product branding</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan nama merek dagang - Meletakkan posisi merek - Membangun kepribadian merek 	Memahami strategi <i>branding</i> produk baik yang berupa barang maupun jasa	
5	Membangun identitas lembaga (<i>Corporate branding</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Kaji konsepsi dan budaya organisasi - Penetapan identitas lembaga - membangun citra lembaga 	Memahami strategi <i>branding</i> korporat/lembaga	
6	Mengkomunikasikan merek	<ul style="list-style-type: none"> - Sosialisasi merek - Membangun Posisi merek - Menyampaikan janji merek 	Memahami peran penting mengkomunikasikan <i>brand</i> kepada konsumen	
7	Aktivasi Merek	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun kedekatan brand kepada konsumen - Membangun simpati brand - Membangun loyalitas brand 	Memahami arti pentingnya mendekati <i>brand</i> kepada konsumennya yang pada puncaknya akan menciptakan loyalitas <i>brand</i>	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman segala persoalan yang terkait dengan <i>branding</i> program	
9	Perancangan brand 1	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan studi kasus (<i>product branding</i> atau <i>corporate branding</i>, <i>brand</i> baru atau <i>rebranding</i>) 	Memiliki kemampuan mengidentifikasi <i>brand</i> yang memiliki potensi untuk dikembangkan	
10	Perancangan brand	<ul style="list-style-type: none"> - Data Collecting 	Memiliki kemampuan	

	2	(wawancara, observasi, studi literature)	menghimpun data dan informasi yang terkait dengan <i>brand</i>	
11	Perancangan brand 3	- Sajian data - Analisis data - Konsep branding (<i>brand building</i> dan <i>brand communication</i>)	Memiliki kemampuan menyajikan dan menganalisis data sebagai pijakan menyusun konsep <i>branding</i>	
12	Perancangan brand 4	- Visualisasi 1: Sketsa atau gagasan visualisasi <i>brand</i>	Memiliki keahlian dalam merancang gagasan visual <i>brand</i>	
13	Perancangan brand 5	- Visualisasi 2: Pengembangan alternatif <i>brand</i>	Memiliki keahlian dalam merancang alternatif desain atau visualisasi <i>branding</i>	
14	Perancangan brand 6	- Visualisasi 3: eksekusi visual	Memiliki keahlian dalam memfinalisasi alternatif desain atau visualisasi menjadi desain komprehensif <i>branding</i>	
15	Perancangan brand 7	- Presentasi dan diskusi	Memiliki pemahaman terhadap aktivitas <i>branding program</i> serta <i>communication skill</i>	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	- praktika	Mengukur pemahaman dan kemampuan dalam melakukan kegiatan <i>branding program</i>	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP)

Kode Matakuliah:	Bobots:	Semester:	KK / Unit Penanggung Jawab:	Sifat:
	3 (Tiga)		KKKVM	Wajib
Nama Matakuliah	Desain dan Ilustrasi Buku Anak			
	Children Book Design and Illustration			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini mengajarkan cara membuat desain buku ilustrasi anak dengan memberikan pengetahuan mengenai bentuk, jenis buku, storyboard, karakter tokoh, teknik ilustrasi, <i>lay-out</i> dan tipografi untuk buku cerita anak-anak bergambar.			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini mengajarkan hal-hal yang dilakukan seorang ilustrator dan desainer dalam mempersiapkan aspek visual sebuah buku cerita untuk anak. Peserta didik diberikan cara membuat ilustrasi dan mendesain buku anak yang lebih disukai dan cocok bagi anak-anak. Strategi menciptakan ilustrasi sebagai sebuah komunikasi dan pesan yang mendalam bagi anak-anak diberikan dalam format proses riset, konseptualisasi, dan perancangan buku ilustrasi anak dengan memberikan pengetahuan mengenai <i>storyboard</i> , mengembangkan narasi visual. Mengembangkan karakter tokoh dan setting suasana cerita. Memberikan pengetahuan mengenai teknik ilustrasi, <i>lay-out</i> dan tipografi, dan mengaplikasikan pengetahuan itu untuk membuat buku ilustrasi untuk anak-anak. Pengenalan jenis buku anak menurut jenis dan usia serta mengenal proses dalam mempublikasikan buku kepada penerbit. Mahasiswa diberikan pengetahuan mengenai teknik cetak dan penjiil dan sertapengetahuan membuat portofolio, sehingga mampu mempresentasikan karya dan kemampuan mereka.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu mendesain buku ilustrasi anak dengan baik, sampai buku tersebut siap untuk dipublikasikan, mencakup:			
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan narasi visual sesuai segmentasi umur anak. 2) Membuat storyboard cerita yang sesuai. 3) Mengembangkan karakter tokoh cerita 4) Memilih teknik visualisasi yang tepat 5) Membuat <i>lay-out</i> dan tipografi yang sesuai dengan isi cerita. 6) Memilih teknik cetak dan penjiil dan buku 7) Membuat buku sampul tahap <i>dummy</i> 8) Mengembangkan ide dengan bentuk fisik buku dan karakter tokoh cerita. 9) Mempresentasikan karya desain dan ilustrasi buku anak yang siap cetak. 10) Mengetahui perkembangan buku anak di era digital. 			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi Dasar		Pre-requisit Ilustrasi Aplikatif & Tipografi 1	
	Tipografi 1		Co-requisit	
	Bahasa Rupa Nusantara			
Kegiatan Penunjang	Pameran Seminar Buku Anak			
Pustaka	Alan, 2003, <i>Children's Books covers</i> , Powers,			
	Bang, Molly, 2000, <i>Picture This: How Pictures Work</i> , Boston, MA: Seastar Books.			
	Bunanta, Murti, 2000, <i>Cerita Rakyat Indonesia</i> , Kelompok Pecinta Buku Anak.			
	Cummins, Julie, 2003, <i>Reading Young Children's Visual Texts</i> , Arizpe & Styles.			
	Dresang, Eliza T., 1999, <i>Radical Change: Books for Youth in a Digital Age</i> . NY: H.W. Wilson Co.			
	Eccleshare, Julia, 2009, <i>1001 children's books</i> , Universe/Rizzoli International.			
	Harthan, John. 1997, <i>The History of The Illustrated Book, The Western Tradition</i> , Thames and Hudson Ltd. London.			
	Lanes, Selma G. (1980). <i>The Art of Maurice Sendak</i> . New York: Abrams.			
	McCannon et al, 2008, <i>The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books</i> , Running Press.			
	Nikolajeva, M. & Scott, C., <i>How picturebooks work</i> .			

	Nodelman, Perry and Mavis Reimer. <i>The Pleasures of Children's Literature</i> . 3rd Edition. NY: Allyn/Bacon/Longman, 2002.
	<i>Roger Duvoisin: 1904-1980; The Art of Children's Books</i> . Essay by Ellin Greene. New Brunswick, NJ: Jane Voorhees Zimmerli Art Museum/Rutgers University, 1989.
	Tabrani, Primadi, 2005, <i>BahasaRupa</i> , PenerbitKelir, Bandung
	Taylor, Fig, 2010, <i>How to Create a Portfolio & Get Hired</i> , Lurence King.
	Martin, A & C Black, <i>Illustrating Children's Books</i> , Salisbury.
	Vandergrift, Kay E. (1996). Ed. <i>Ways of Knowing: Literature and the Intellectual Life of Children</i> . Lanham, MD: Scarecrow Press.
PanduanPenilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di Kelas: 10% • Tugas Review Buku Anak: 15% • Tugas Ilustrasi Buku Anak: 15% • Ujian Tengah Semester: 20% • Tugas Desain Buku Anak: 20% • Ujian Akhir Semester & Presentasi PowerPoint: 20%
CatatanTambahan	

Mg #	Topik	Sub Topik	CapaianBelajarMahasiswa	SumberMateri
1	Introduksi: Silabus kuliah, tataraperkuliahan, filosofidanetikadalambukuanak.	Memberikan wawasan, sejarah, perkembangan dan karir dalam lingkup ilustrasi dan desain bukuanak	Mengetahui perkembangan bukucerita anak bergambar dan karir di bidangnya.	Sihombing, Riama, Diktat Kuliah Bunanta, Murti, <i>Cerita Rakyat Indonesia</i> , Kelompok Pecinta Buku Anak.
2	Ilustrasi sebagai Bahasa Visual	Pengetahuan tentang bahasa visual dalam ilustrasi	Mampu memahami bahasa visual pada ilustrasi dan aspek visual bukuanak	Tabrani, Primadi, <i>BahasaRupa</i> .
3	Penghargaan Buku Cerita Anak Bergambar	Memperkenalkan buku-buku dengan penghargaan/award internasional dan nasional	Mengetahui syarat dan kualitas ilustrasi dan buku terbaik yang mendapat penghargaan	Sihombing, Riama, Diktat Kuliah Eccleshare, Julia, 2009, 1001 children's books, <i>Universe/Rizzoli International</i> . Lanes, Selma G. (1980). <i>The Art of Maurice Sendak</i> . New York: Abrams.
4	Sisi Budaya dari Ilustrasi	Memperkenalkan ideologi yang terkandung dalam ilustrasi.	Mampu memahami konteks budaya dan ideologi dalam ilustrasi	Nikolajeva, M. & Scott, C., <i>How picture books work</i> . <i>Roger Duvoisin: 1904-1980; The Art of Children's Books</i> . Essay by Ellin Greene. New Brunswick, NJ: Jane Voorhees Zimmerli Art Museum/Rutgers University, 1989.
5	Pengembangan karakter/toko	Memperkenalkan kekuatan karakter	Mampu menggambarkan dan mengetahui	McCannon et

	h	amceritamelalui ekspresigestur, mimikdangertubuh tokoh.	bagaiekspresigestur, mimikdan anatomim manusia.	al, The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books, Running Press. Diktat kuliah.
5	Riset setting dan tokoh	Memperkenalkan teknik riset dan pemanfaatan referensi (obyek, kostum, suasana, sejarah, dsb) yang memadai untuk mengembangkan setting dan karakter	Mampu membuat riset dan mengumpulkan data guna mengembangkan 'atmosfir' pada setting cerita dan tokoh.	McCannon et al, The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books, Running Press. Diktat kuliah.
6	Aspek-aspek Desain Ilustrasi	Memperkenalkan aspek dalam desain buku anak: sampul, isi, sistem grid dan tata letak. Memperkenalkan ruang kosong (whitespace).	Mampu merancang buku anak dengan kriteria desain yang baik.	McCannon et al, The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books, Running Press. Diktat kuliah.
7	Strategi mengembangkan desain dan ilustrasi 1.	Memahami Hubungan Teks dan Gambar, Warna, Perspektif Teks: Tipografi Hubungan kata dengan gambar pada alur cerita.	Mampu memilih warna, tipografi, perspektif untuk meningkatkan pesan narator dan gambar.	McCannon et al, The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books, Running Press. Diktat kuliah.
8	Strategi mengembangkan desain dan ilustrasi 2.	Memperkenalkan teknik gaya visual dalam ilustrasi buku anak.	Mampu mengenal berbagai teknik dan memilih gaya visual sesuai pesan dan isi cerita.	Martin, A & C Black, <i>Illustrating Children's Books</i> , Salisbury.
9	Ujian Tengah Semester	Refleksi	Refleksi	
10	Sketsa, story board dan dummy	Memperkenalkan teknik rekam visual dalam bentuk Buku Sketsa/Jurnal Visual, manual maupun digital. Memperkenalkan storyboard dan dummy/mock up	Mampu membuat sketsa, jurnal visual, story board secara manual.	Harthan, John. 1997, <i>The History of The Illustrated Book, The Western Tradition</i> , Thames and Hudson Ltd. London. Sihombing, Diktat Kuliah
11	Tema-tema dalam Ilustrasi dan karakter setiap pembaca buku anak.	Memperkenalkan berbagai tema buku: keluarga, binatang kepahlawanan, sejarah dan religi, buku puisi kritik dan karakter untuk dibaca.	Mampu mengenal berbagai tema cerita dan karakteristik setiap pembaca.	Nodelman, Perry and Mavis Reimer. <i>The Pleasures of Children's Literature</i> . 3rd Edition. NY: Allyn/Bacon/Longman, 2002.
12	Buku Interaktif	Memperkenalkan jenis dan pengembangan Buku Pop-up, Buku Kain dan Buku Digital	Mampu mengembangkan kemungkinan inovasi buku interaktif.	Dresang, Eliza T., 1999, <i>Radical Change: Books for Youth in a Digital Age</i> . NY: H.W. Wilson Co.
13	Berkarir sebagai ilustrator	Mampu menyiapkan portfolio, mempromosikan, dan teknik wawancara.	Mampu merencanakan pengembangan diri melalui portofolio dan promosi diri yang baik.	Taylor, Fig, 2010, <i>How to Create a Portfolio & Get</i>

				Hired, Lurence King.
14	Hubungan ilustrator, penulis dan penerbit.	Memperkenalkan tata cara hubungan kerja ilustrator, penulis, penerbit dan partisipasi dalam berbagai event (seminar, perpustakaan, pameran, dsb.)	Mampu bekerjasama dengan penulis dan penerbit.	Sihombing, Riama, Diklat kuliah. McCannan et al, The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books, Running Press.
15	Tanggung jawab sosial sebagai ilustrator	Mampu mengembangkan idealisme dalam industri buku anak.	Memiliki visi dan misi dalam mengembangkan industri buku anak Indonesia	Sihombing, Riama, Diklat kuliah.
16	Ujian Akhir Semester	Ujian: Merancang buku dengan ilustrasi dengan output dummy/mock-up	Refleksi	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3210 Psikologi Persepsi

Kode Matakuliah: DK3210	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Genap	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Pilihan]
Nama Matakuliah	Psikologi Persepsi			
	Psychology of Perception			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini berisi prinsip-prinsip dan fenomena persepsi; gestalt, gerak, jarak/kedalaman, warna dan pengertian pada variable-variabel yang berpengaruh pada persepsi, proses perseptual dan penginderaan. Selain menyinggung pula aspek-aspek penting yang berkaitan dengan rekognisi, atensi, dan memori.			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini berisi prinsip-prinsip dan fenomena persepsi; gestalt, gerak, jarak/kedalaman, warna dan pengertian pada variable-variabel yang berpengaruh pada persepsi, proses perseptual dan penginderaan. Selain menyinggung pula aspek-aspek penting yang berkaitan dengan rekognisi, atensi, dan memori.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memperoleh ketrampilan non teknis (psikologis) yang menunjang dalam mengoperasikan kemampuan dan ketrampilan teknis dalam bidang DKV agar karya yang dibuat dapat diimplementasikan pada target saran secara efektif.			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1. Atkinson, Richard & Rita L., Smith, Edward E. Bern, Darryl J. 1983. Pengantar Psikologi. Edisi ke-11, Jilid 1. Alih Bahasa: Widjaja Kusuma. Interaksasra. Batam			
	2. Amheim, Rudolf. 1974. Art & Visual Perception, A Psychology of The Creative Eye. University of California Press. London.			
	3. Bloomer, Caroline M. 1976. Principles of Visual Perception. Van Nostrand Reinhold Company. New York.			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Tugas 20% UTS 35% UAS 35%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Pengantar: Wawasan keilmuan Psikologi.		Mengetahui lingkup bahasan sub bidang ilmu psikologi (emosi, kognisi, persepsi, motivasi, dll). Mengetahui apa itu persepsi.	
2	Definisi, Proses dan Faktor-faktor yang menentukan persepsi.		Mengetahui dan memahami pengertian, alur/proses dan faktor-faktor yang berpengaruh pada persepsi, seperti: Size	
3	Sensasi – Persepsi (proses sensorik/ pengindraan).		Mengetahui tentang reseptor/ alat indra manusia (<i>sight, hearing, smell, taste, touch</i>). Memahami fenomena sensasi hasil proses pengindraan menyangkut mekanisme kerja alat indra (fisiologis) serta ambang batas dari sensitivitas alat indra (<i>absolute threshold</i>).	
4	Rekognisi Pola Stimulus melalui <i>Bottom up & Top down process</i> .		Memahami proses erceptual pada diri manusia melalui rekognisi pola stimulus secara <i>bottom up</i> dan <i>top down process</i> . Lebih jauh memahami pengertian proses <i>bottom-up</i> dan <i>top down</i> .	
5	Atensi & Memori.		Mengetahui determinan-determinan pada atensi, dalil-dalil dan aspek-aspek dari Atensi. Mengetahui peranan memori dalam persepsi.	
6	Sifat Aktif Persepsi.		Memahami sifat erceptual yang aktif dinamis sebagai aspek dalam proses kognitif manusia.	
7	Teori S.O.B.A.		Memahami persepsi hingga munculnya tingkah laku pada diri seseorang dari perspektif teori Maier.	
8	UTS			
9	Prinsip-prinsip Persepsi.		Mengetahui dan memahami dalil-dalil yang berlaku di dalam persepsi.	
10	Persepsi Total (<i>Gestalt Perception</i>).		Memahami Fenomena-fenomena di dalam Persepsi Gestalt baik Form, Pattern maupun Konfiguration; meliputi Organisasi, Konstansi dan Ilusi persepsi.	
11	Persepsi Gerak.		Mengetahui fenomena gerak baik yang tampak (ilusi gerak) seperti; <i>apparent motion, stroboskopik</i> selain fenomena gerak nyata.	
12	Persepsi Jarak/kedalaman.		<i>Superposition, Height on Plane. Gradient of texture, Perspektif linear.</i>	
13	Persepsi Geometrik, Persepsi Bentuk, Keseimbangan dan Dinamika Persepsi Visual.		Mengetahui tentang fenomena Ilusi Geometris, Ilusi Ponzo, dan fenomena dalam persepsi bentuk seperti; <i>Relative Size</i> . Mengetahui tentang <i>Balance & Dynamics</i> .	

14	Persepsi Warna.		Dimensi Fisiologis & Psikologis Warna, Karakteristik Warna, dan Arti Simbolis dari warna pengaruh budaya.	
15	ESP & Persepsi Interpersonal /Sosial..		Fenomena Persepsi diluar penginderaan serta aspek-aspek di dalam Persepsi Sosial.	
16	UAS			

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) Psikologi Sosial

Kode Matakuliah: DK3117	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Prodi]
Nama Matakuliah	Psikologi Sosial			
	Social Psychology			
Silabus Ringkas	Matakuliah ini berisi tentang materi psikologi yang menekankan pada permasalahan perilaku manusia sebagai individu maupun makhluk sosial. Secara umum matakuliah psikologi sosial memuat materi mengenai situasi sosial, komunikasi antar pribadi, interaksi sosial, sikap, motivasi, dan kepemimpinan.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini berisi; (1) Pengetahuan tentang kehidupan psikologis manusia baik secara individu maupun dalam lingkup sosial serta keterkaitannya dengan kondisi sosio-emosional dan perilaku sosial seseorang, kelompok serta masyarakat, (2) Teori dan simulasi mengenai manusia sebagai makhluk individual yang harus memiliki <i>personal skill</i> , sebagai makhluk sosial – <i>interpersonal skill</i> , sekaligus sebagai makhluk ber-Ketuhanan yang perlu memiliki integritas kepribadian berdasarkan tata nilai agama dan sosial.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan dalam memahami aspek psikologi manusia baik secara individu maupun dalam lingkup sosial 2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan psikologi sosial guna terapannya dalam bidang Desain Komunikasi Visual. 			
Matakuliah Terkait	DK2210 Psikologi Komunikasi			
Kegiatan Penunjang	-			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company 2. Myers, David G. 1988. Social Psychology. New York : McGraw-Hill Book Company 3. Gerungan, W. A. 1996. Psikologi Sosial. Bandung : Refika Aditama 			
Panduan Penilaian	Bentuk Penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS) 			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Wawasan ilmu Psikologi Sosial (teoritis dan terapan)	<ul style="list-style-type: none"> - Ilmu Psikologi dan bidang-bidangnya - Manfaat dan tujuan mempelajari Psi. Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui mengenai wawasan ilmu Psikologi dan bidang-bidang ilmu Psikologi. - Pemahaman pentingnya mempelajari Psi. Sosial sebagai bekal memunculkan tingkah laku yg adaptif di masyarakat 	Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 1, page 4
2	Definisi & Objek Psikologi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kepribadian dan proses terbentuknya - Objek Psi. Sosial - Manfaat intra dan interpersonal skill serta integritas 	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami kepribadian, proses terbentuknya dan objek Psikologi Sosial - Pentingnya memiliki <i>intra personal skill</i> sebagai mahluk individu, <i>interpersonal skill</i> sebagai mahluk sosial dan memiliki <i>integritas</i> yang mengacu pada nilai-nilai sosial serta agama 	Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 10, page 370
3	Situasi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Tingkah laku sosial dalam konteks dan situasi 	Memahami tingkah laku secara individual dan dalam konteks sosial baik yang sifatnya temporer (situasi kebersamaan/massa) maupun persisten (situasi kelompok)	<ul style="list-style-type: none"> - Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 14, page 530 - Gerungan, W. A. 1996. Psikologi Sosial. Bandung : Refika Aditama, Page 73
4	Komunikasi antar pribadi Interaksi Sosial Sikap Pengaruh model interaksi sosial & role play	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep komunikasi antar pribadi - Teori Johari Window 	Memahami mengenai konsep komunikasi antar pribadi yang efektif dari perspektif (teori Johari Window)	Gerungan, W. A. 1996. Psikologi Sosial. Bandung : Refika Aditama
5		<ul style="list-style-type: none"> - Model-model interaksi sosial Pengaruh model interaksi terhadap tingkah laku 	Mengenali model-model interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap tingkah laku manusia (dinamika perilaku) dalam konteks/kehidupan sosial	Gerungan, W. A. 1996. Psikologi Sosial. Bandung : Refika Aditama, Page 62
6		<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian sikap Konsep-konsep sikap 	Mengetahui dan memahami pengertian serta konsep-konsep mengenai sikap sebagai komponen kecenderungan untuk bertingkah laku	Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company,

				Chapter 14, page 521
7		Analisis Transaksional Eric Berne	Mengetahui cara berkomunikasi dalam interaksi sosial berdasarkan Analisis Transaksional dari <i>Eric Berne</i>	Thomas Harris. 2004. <i>Im ok, you're ok</i> . Harper Perennial; Reprint edition
8	Ujian Tengah Semester			
9	Feedback UTS Tes Motivasi Teori Motivasi Teori Motif Sosial Mc. Clelland	Umpan balik hasil UTS	Mengetahui sejauh mana mahasiswa mengerti dan memahami semua isi kuliah	-
10		Pengukuran Motivasi	Mengukur kondisi motif yang dimiliki masing-masing mahasiswa	Alat tes Psikologis
11		- Konsep dasar motif Penyebab munculnya perilaku termotivasi	Memahami konsep dasar motif secara umum, penyebab munculnya perilaku individu yang terarah (<i>motivated</i>)	Shantrock. 2004. <i>Psychology: Contexts & Applications</i> . New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 9, page 331
12		- Teori Motivasi Abraham Maslow - Teori Motivasi Alderfer Teori Motivasi Herzberg	Teori kebutuhan hierarchi dari: teori motif Abraham Maslow, Alderfer dan Herzberg.	Shantrock. 2004. <i>Psychology: Contexts & Applications</i> . New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 9, page 333
13		- Teori Motif Sosial David Mc Clelland - Review hasil tes motivasi Cara menilai dan menumbuhkan motif	- Mengetahui konsep teori 3 motif sosial dari David Mc. Clelland. yaitu <i>need for achievement, need for affliaton</i> dan <i>need for power</i> Membahas hasil tes yg diberikan sebelumnya , yaitu motif yang dimiliki masing-masing mahasiswa sekaligus mereka mengetahui cara menilai dan bagaimana menumbuhkan motif pada diri	Shantrock. 2004. <i>Psychology: Contexts & Applications</i> . New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 9, page 333
14	TSTK (Tehnik Sistem Tindakan Kepemimpinan) Kepemimpinan	- Cara-cara menetapkan target - Cara mencapai target sesuai ciri kepemimpinan	Membekali mahasiswa ttg cara- cara menetapkan target dan cara untuk mencapainya,sesuai dengan ciri kepemimpinan seseorang	Gerungan, W. A. 1996. <i>Psikologi Sosial</i> . Bandung : Refika Aditama
15		- Pengertian kepemimpinan - Hakekat kepemimpinan - Teori kepemimpinan Perubahan gaya	- Mengenali pengertian, hakekat-hakekat & teori-teori kepemimpinan secara umum. Mengetahui perubahan-perubahan gaya kepemimpinan yang terjadi	Gerungan, W. A. 1996. <i>Psikologi Sosial</i> . Bandung : Refika Aditama

		kepemimpinan		
	Wawasan ilmu Psikologi Sosial (teoritis dan terapan)	<ul style="list-style-type: none"> - Ilmu Psikologi dan bidang-bidangnya - Manfaat dan tujuan mempelajari Psi. Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui mengenai wawasan ilmu Psikologi dan bidang-bidang ilmu Psikologi. - Pemahaman pentingnya mempelajari Psi.Sosial sebagai bekal memunculkan tingkah laku yg adaptif di masyarakat 	Shantrock. 2004. Psychology: Contexts & Applications. New York : McGraw-Hill Book Company, Chapter 1, page 4

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3236 Komunikasi Pemasaran

Kode Matakuliah: DK3236	Bobot sks: 2 SKS	Semester: 6	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Pilihan]
Nama Matakuliah	Komunikasi Pemasaran			
	<i>Marketing Communication</i>			
Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman teori dan pengetahuan serta wawasan Komunikasi Pemasaran yang meliputi dua bagian besar, yaitu: bagian pertama adalah materi mengenai latar belakang dan berbagai teori Komunikasi Pemasaran (<i>Marketing Communications Background and Theories</i>), bagian kedua adalah materi mengenai perkembangan media komunikasi pemasaran (<i>Marketing Communications Tools</i>).			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	<i>Provide knowledge and understanding of the theories and insights Marketing Communications which includes two major parts. The first part is background material on various theories and Marketing Communications (Marketing Communications Background and Theories), include: Marketing Communications: Past & Present, New Aspects in marketing communications, How marketing communications work, Integrated communications, Branding, Customer relationship management, Consumer Psychology and Behavior consumer, Customer communications theory, marketing communications research, media planning, marketing communications Agency, International marketing communications, the marketing communications Plan. In the second part is a matter of the development of communication media marketing (Marketing Communications Tools), include: Selling, sales management and key account management, online and offline Advertising, Publicity and public relations - online and offline, Sponsorship - online and offline, Sales promotions - online and offline, Direct Mail- online and offline, Exhibitions - online and offline, Packaging and Merchandising, Websites and social media.</i>			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memiliki pengetahuan teori dan wawasan komunikasi pemasaran, mengenai: latar belakang dan teori-teori komunikasi pemasaran serta perkembangan media-media komunikasi pemasaran.			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	John Egan, Marketing Communications, London: Thomson Learning, 2007			
	Patrick De Pelsmacker, Maggie Geuens, Joeri Van den Bergh, Fourth edition Marketing Communications: A European Perspective, : Edinburgh Gate Harlow, England, Pearson Education Limited, 2010			
	PR Smith and Ze Zook, Fifth Edition, Marketing Communications: Integrating offline and online with social media: Pentonville Road, London, Kogan Page, 2011			

Panduan Penilaian	Kehadiran 10% Makalah 10%	Tugas 20% UTS 20%	UAS 30%
Catatan Tambahan			

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	<i>Marketing Communications Background and Theories & Marketing Communications Tools</i>	Mengetahui silabus dan materi kuliah Komunikasi Pemasaran	
2	<i>Marketing Communications: Past & Present,</i> <i>New Aspects in marketing communications,</i> <i>How marketing communications work</i>	Definisi dan sejarah singkat, tren baru dalam komunikasi pemasaran Revolusi, Utopia, dan keterlibatan dalam komunikasi pemasaran Model hierarki efek, model persuasi, sikap dan perubahan perilaku konsumen.	Memahami perkembangan komunikasi pemasaran, peranan media dalam proses komunikasi pemasaran. Mengerti era baru dalam pemasaran, pentingnya media sosial dan keterlibatannya dalam komunikasi pemasaran Memahami model hierarki efek , model persuasi , sikap dan perubahan perilaku konsumen.	
3	<i>Integrated communications</i> <i>Branding</i>	Bauran pemasaran, Komunikasi dalam konteks bisnis, Komunikasi lintas budaya, rencana Bauran komunikasi terpadu Pengantar <i>Branding</i> Komponen <i>Branding</i> Proses <i>branding</i> Tantangan ke depan	Memahami komunikasi pemasaran dalam bauran pemasaran, Memahami pemasaran terpadu, komunikasi bisnis dan perusahaan, faktor-faktor komunikasi terpadu, langkah-langkah penting dalam rencana komunikasi pemasaran Menghargai pentingnya <i>branding</i> dan isu strategis, proses membangun <i>branding</i> , Memahami mengapa merek perlu dipertahankan	
4	<i>Customer relationship management (CRM)</i> <i>Consumer Psychology and Behavior consumer</i>	Pengantar CRM Komponen CRM CRM pembuatan dan pemeliharaan CRM ringkasan dan tantangan Memahami perilaku pembelian, Model perilaku pembeli, Variabel psikologis	Keunggulan CRM yang kompetitif, proses perencanaan CRM, Memahami manfaat CRM, Mengidentifikasi CRM klasik Memahami kompleksitas perilaku pembelian, Memahami informasi tentang perilaku pelanggan, pengaruh emosional dalam keputusan pengambilan, model psikologi	

	<i>Customer communications theory</i>	Pengantar teori komunikasi, Model Komunikasi Klasik & kontemporer, model komunikasi masa depan	pemasaran Memahami komunikasi yang melibatkan aliran informasi dua arah, teori komunikasi terapkan untuk situasi pemasaran praktis, model kontemporer komunikasi perubahan, model baru komunikasi	
5	<i>marketing communications research</i> <i>Media planning</i>	Pengantar, Jenis penelitian, Proses riset pasar Pendahuluan bauran media, Seleksi media	Memahami bagaimana riset pasar dan meningkatkan pengambilan keputusan, jenis alat penelitian, proses riset pemasaran, keuntungan dan kerugian riset <i>online</i> dan <i>offline</i> , mengidentifikasi potensi masalah Memahami perencanaan dan membeli media, keuntungan dan kerugian dari berbagai media, kriteria media yang sesuai dan konsisten	
6	<i>Marketing communications agency</i> <i>International marketing Communications</i>	<i>Agency types</i> <i>Agency structure</i> <i>Agency remuneration</i> <i>Agency relationships</i> <i>The globalization of markets, International difficulties, International mistakes, Strategic global options</i>	Memahami berbagai jenis agensi, struktur dan memodifikasi alat pemasaran baru, hubungan antara agensi dan klien Memahami pasar global dan peluang, mengeksplorasi tantangan internasional, Hindari kesalahan klasik di pasar internasional, strategi untuk pemasar skala global	
7	<i>The marketing communications Plan</i>	<i>The SOSTAC® planning system</i> - <i>Situation analysis</i> - <i>Objectives</i> - <i>Strategy</i> - <i>Tactics</i> - <i>Action</i> - <i>Control</i>	Memahami garis besar rencana komunikasi pemasaran, pentingnya pengumpulan intelijen dan penelitian, strategi, sistem kontrol	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman terhadap <i>Marketing Communications Background and Theories</i>	
9	<i>Selling, sales management and key account management</i>	Pengantar, Mengelola kekuatan penjualan, Memperluas penjualan, Keuntungan dan kerugian	Memahami tujuan jenis penjualan, Memetakan tahap kunci dan keterampilan KAM, Mengidentifikasi cara-cara memperluas tenaga penjualan	

10	<p><i>Advertising online and offline</i></p> <p><i>Publicity and public relations - online and offline</i></p>	<p>Pengantar, Jenis iklan baru, Mengelola kampanye, Keuntungan dan kerugian</p> <p><i>Introduction, New and old PR tools, Advantages/disadvantages of PR</i></p>	<p>Untuk memahami sifat evolusi dari iklan, mengeksplorasi iklan baru, mengetahui potensi integrasi dengan media sosial dan komunikasi pemasaran lainnya, mengetahui bagaimana merencanakan kampanye iklan</p> <p>Memahami bagaimana PR berubah dan memperluas jangkauannya, potensi untuk mengintegrasikan dengan media sosial dan alat komunikasi pemasaran lainnya, Rencanakan kampanye – PR, keuntungan dan kerugian dari PR</p>	
11	<p><i>Sponsorship - online and offline, Sales promotions - online and offline</i></p>	<p><i>Introduction New and old sponsorship tools, Managing a sponsorship programme, Advantages and disadvantages of sponsorship</i></p>	<p>Memahami rentang batas sponsor <i>online</i> dan <i>offline</i>, mengelola program <i>sponsorship</i>, keuntungan dan kerugian, Memonitoring program <i>sponsorship</i></p>	
12	<p><i>Sales promotion - online and offline</i></p> <p><i>Direct Mail - online and offline</i></p>	<p>Pengantar, Promosi penjualan baru, Mengelola promosi penjualan, Keuntungan dan kekurangan</p> <p><i>Introduction to direct mail (and e-mail), Opt-in e-mail and mobile messaging, Managing a campaign, Advantages and disadvantages</i></p>	<p>Memahami perbedaan antara promosi penjualan strategis dan taktik promosi, mengintegrasikan promosi penjualan dengan unsur-unsur lain dari bauran komunikasi, proses manajemen kampanye, kreativitas, media sosial sebagai peluang kolaboratif</p> <p>Memahami perubahan tren direct mail, mengintegrasikannya ke komunikasi pemasaran, kelebihan dan kekurangan, pentingnya mengintegrasikan semua <i>direct mail</i> sebagai bagian dari komunikasi terpadu</p>	
13	<p><i>Exhibitions - online and offline</i></p>	<p><i>Introduction, Managing exhibitions, 12 reasons for poor performance, Advantages Disadvantages</i></p>	<p>Memahami strategi pameran, merencanakan pameran, pengukuran dan peristiwa penting pameran, pameran dapat menjadi bagian dari strategi komunikasi pemasaran</p>	
14	<p><i>Packaging</i></p>	<p>Pentingnya kemasan, Tiga fungsi dasar kemasan, Fungsi komunikasi kemasan, <i>The silent sales person</i>, Komitmen jangka panjang merek, kemasan, dan identitas perusahaan</p>	<p>Memahami tiga fungsi kemasan, desain kemasan dapat menciptakan keunggulan kompetitif, tahapan dalam proses desain, citra kemasan suatu produk, tidak ada suatu produk yang cocok untuk semua konsumen</p>	

	<i>Merchandising</i>	<i>Introduction, Merchandising tools, Retail strategies, Measuring merchandising effectiveness, Advantages and disadvantages</i>	Memahami dampak <i>merchandise</i> , strategi pengecer dan merchandise, ritel dan bagaimana menggabungkan citra toko, tata letak toko, rentang barang dagangan, <i>blocking</i> warna, POS, promosi, budaya analisis konstan dan perbaikan	
15	<i>Websites and social media</i>		Memahami empat faktor kepuasan kunci diterapkan ke website, meningkatkan kualitas konten di situs Web, meningkatkan kemudahan navigasi pengguna, media sosial yang sukses, 10 jenis kesalahan umum social media	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		Mengukur pemahaman terhadap pengetahuan <i>Marketing Communications Tools</i>	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4109 Budaya Rupa

Kode Matakuliah: DK4109	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Ganjil	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Budaya Rupa Nusantara			
	Visual Culture of Archipelago			
Silabus Ringkas	Budaya Rupa Nusantara adalah pengayaan wawasan dan pengetahuan mengenai bahasa rupa yang berkembang pada beragam produk budaya rupa di seluruh nusantara			
	Visual culture of archipelago is a theoretical discourse to enrich the knowledge and insight of visual language study from visual study on (visual) cultural products of Archipelago.			
Silabus Lengkap	Budaya Rupa Nusantara merupakan pengayaan wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa mengenai bahasa rupa yang dikembangkan dalam budaya nusantara sebagai upaya untuk menajamkan paradigme penyajian pesan dengan gambar (desain komunikasi visual) berbasiskan eksplorasi visual multi ruang dan waktu (RWD) yang berbeda dengan paradigma yang berbasiskan penglihatan berbasiskan kamera (NPM).			
	Visual culture of archipelago is a theoretical discourse to enrich the knowledge and insight of visual language study from visual study on (visual) cultural products of Archipelago. Emphasizing the insight and knowledge on visual communication design based on multi angle, time, and space (STP) elaborated by children's drawing, prehistoric, and traditional cultures which are different from modern visual communication design based on one time, one angle, and one space (NPM)			
Luaran (Outcomes)	peserta diharapkan mampu menciptakan karya yang memenuhi standar internasional dan sekaligus memiliki warna lokal dengan identitas Nusantara.			
Matakuliah Terkait	Ilustrasi	Prasyarat tidak mengikat		
	Bahasa Rupa	Prasyarat mengikat		
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1. Primadi, 1991, <i>Meninjau Bahasarupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning</i> , Disertasi Doktor, Fakultas Pasca Sarjana ITB.			
	2. Primadi, 2006, <i>Bahasa Rupa</i> , Penerbit ITB, Bandung			
	3. ARNHEIM, Rudolf, 1969, <i>VISUAL THINKING</i> , University of California Press, Los Angeles			
	4. Zpalanzani, Alvanov, 2012. Representasi Remaja Perempuan Indonesia dalam Komik Perempuan Indonesia Periode Tahun 2000-an. Disertasi Doktor, Sekolah Pasca Sarjana, ITB.			
Panduan Penilaian	Bentuk Penilaian 1. Kehadiran 2. Tugas 3. Ujian Tengah Semester (UTS) 4. Ujian Akhir Semester (UAS)			
Catatan Tambahan				

<i>Mg#</i>	<i>Topik</i>	<i>Sub Topik</i>	<i>Capaian Belajar Mahasiswa</i>	<i>Sumber Materi</i>
1	teori 'Empirisme'	Menunjukkan persamaan dan perbedaan ketiga teori tersebut.	Memahami persamaan dan perbedaan ketiga teori tersebut. Mahasiswa diharapkan memahami bahwa teori Bahasa rupa dapat memadukan ketiga teori tersebut, untuk dapat membaca gambar	
2	teori 'Eksklusivisme'			
3	Teori 'inkluisivisme'			
4	Prasejarah & Primitif	<i>Tapak Tangan Kalimantan</i>	<i>Memahami cara membaca gambar pada artefak prasejarah atau artefak tradisional yang ditujukan untuk mengomunikasikan pesan</i>	<i>Pembicara Tamu</i>
5	Budaya Rupa Tradisional	<i>Bahasa Rupa Wayang</i>		<i>Pembicara Tamu</i>
6	Budaya Rupa Tradisional	<i>Bahasa Rupa Keris</i>		<i>Pembicara Tamu</i>
7	UTS			
8	Praktek Membaca Gambar	<i>Latihan membaca gambar dengan contoh produk budaya nusantara yang dibagikan</i>	<i>Mahasiswa berlatih untuk menggunakan bahasa rupa untuk menganalisis gambar untuk dapat membaca pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta produk budaya serta aspek yang mempengaruhi penyajian pesan</i>	<i>Pustaka 4</i>
9	Bahasa rupa Nusantara-1	<i>Presentasi Temuan Kelompok-1 Diskusi kelas</i>	<i>Mahasiswa mendokumentasikan, membaca, dan menyajikan produk budaya rupa nusantara.</i>	<i>Pustaka 1, lampiran Pustaka 4</i>
10	Bahasa rupa Nusantara-2	<i>Presentasi Temuan Kelompok-2 Diskusi kelas</i>		
11	Bahasa rupa Nusantara-3	<i>Presentasi Temuan Kelompok-3 Diskusi kelas</i>		
12	Bahasa rupa Nusantara-4	<i>Presentasi Temuan Kelompok-4 Diskusi kelas</i>		
13	Bahasa rupa Nusantara-5	<i>Presentasi Temuan Kelompok-5 Diskusi kelas</i>		
14	Resume Pertemuan	<i>Rekapitulasi sajian kelompok mahasiswa</i>	<i>Mereview hasil dokumentasi, bacaan, dan sajian produk budaya rupa nusantara yang dipresentasikan oleh kelompok mahasiswa</i>	
15	UAS			

Silabus dan Contoh Satuan Acara Pengajaran (SAP)

Kode Matakuliah:	Bobot sks: 3 (Tiga)	Semester:	KK / Unit Penanggung Jawab: KKKVMM	Sifat: Pilihan
Nama Matakuliah	TV Program			
	Program TV			
Silabus Ringkas	Mahasiswa memahami proses pembuatan Program TV dan dapat merancang sebuah Program Acara TV.			
Silabus Lengkap	Mahasiswa memahami proses pembuatan Program TV, serta mengaplikasikan pada perancangan sebuah Program Acara TV dengan memanfaatkan keilmuan desain komunikasi visual. Mahasiswa memahami proses produksi sebuah Program TV yang dimulai dari tahap pra produksi-produksi serta pasca produksi. Diakhir perkuliahan mahasiswa dapat menghasilkan sebuah game dalam bentuk prototype.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu merancang program TV			
Matakuliah Terkait	Animasi	Videography		
	Photography	Motion Graphic		
Kegiatan Penunjang	Kunjungan ke Stasiun TV			
Pustaka	Millerson, Gerald, Effective TV Production, Focal Press,London 1976			
	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976.			
	Rowlands Avril, Script Continuity an the Production Secretary in Film & TV, Focal Press,London 1977			
Panduan Penilaian				
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduction TV Program	Memahami Prinsip Dasar Audio Visual TV, Jenis Program Acara TV, Stuktur Komunikasi, dan Proses Pembuatan Program TV	Mampu menjelaskan Prinsip Dasar Audio Visual TV, Jenis Program Acara TV, Stuktur Komunikasi, dan Proses Pembuatan Program TV	Millerson, Gerald, Effective TV Production, Focal Press,London 1976
2	Pengetahuan Dasar Pertelevision	Merencanakan sebuah perancangan TV Program (Features, News, Music Video, atau dll).	Mampu membuat sebuah perencanaan perancangan game mulai dari tahap pra produksi – produksi – dan sampai pasca produksinya.	Millerson, Gerald, Effective TV Production, Focal Press,London 1976
3	Pengenalan Teknik Kamera dan Lighting	Memperkenalkan penggunaan kamera dan lighting dalam pembuatan tv program.	Mampu menggunakan kamera dan lighting dalam pembuatan tv program.	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
4	Pengenalan Script/Narasi (Tahap Pra-Produksi)	Merancang Sebuah Naskah TV Program	Mampu merancang Sebuah Naskah TV Program	Rowlands Avril, Script Continuity an the Production Secretary in Film & TV, Focal Press,London 1977
5	Perencanaan Shooting, Budgeting, Casting, dll (Tahap Pra-Produksi)	Merancang Shooting, Budgeting, Casting, dll sebagai sebuah tahapan pra produksi.	Mampu merancang Shooting, Budgeting, Casting, dll sebagai sebuah tahapan pra produksi.	Rowlands Avril, Script Continuity an the Production Secretary in Film & TV, Focal Press,London 1977
6	Perancangan Storyboard	Merancang ide, komposisi dan konsep secara visual.	Mampu merancang ide, komposisi dan konsep secara visual.	
7	<i>Presentasi – UTS TV Program Concept</i>	Mempresentasikan progress kerja perencanaan sampai TV Program Concept.	Mampu menerangkan progress kerja sampai eksekusi akhir tahapan TV Program dalam bentuk visual.	
8	Tahap Produksi 1 (<i>Shooting di Lokasi</i>)	Melaksanakan Produksi Shooting (Pengambilan Gambar) untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi Shooting (Pengambilan Gambar) untuk stock visual sebuah TV Program	
9	Tahap Produksi 2 (<i>Shooting di Lokasi</i>)	Melaksanakan Produksi Shooting	Mampu melaksanakan Produksi Shooting	Millerson, Gerald, The Technique of Television

		(Pengambilan Gambar) untuk stock visual sebuah TV Program	(Pengambilan Gambar) untuk stock visual sebuah TV Program	Production, Focal Press,London 1976
10	Tahap Pasca Produksi 1 (<i>Editing Offline</i>)	Melaksanakan Produksi Editing Offline (Penyusunan Gambar Awal) untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi Editing Offline (Penyusunan Gambar Awal) untuk stock visual sebuah TV Program	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
11	Tahap Pasca Produksi 2 (<i>Editing Offline</i>)	Melaksanakan Produksi Editing Offline (Penyusunan Gambar Awal) untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi Editing Offline (Penyusunan Gambar Awal) untuk stock visual sebuah TV Program	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
12	Tahap Pasca Produksi 3 (<i>Editing Online</i>)	Melaksanakan Produksi Editing Online (Penyusunan Gambar Akhir) untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi Editing Online (Penyusunan Gambar Akhir) untuk stock visual sebuah TV Program	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
13	Tahap Pasca Produksi 2 (<i>Editing Online</i>)	Melaksanakan Produksi Editing Online (Penyusunan Gambar Akhir) untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi Editing Online (Penyusunan Gambar Akhir) untuk stock visual sebuah TV Program	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
14	Tahap Pasca Produksi 2 (<i>Final Editing & Mastering</i>)	Melaksanakan Produksi <i>Final Editing & Mastering</i> untuk stock visual sebuah TV Program	Mampu melaksanakan Produksi <i>Final Editing & Mastering</i> untuk stock visual sebuah TV Program	Millerson, Gerald, The Technique of Television Production, Focal Press,London 1976
15	<i>Presentasi – UAS (Presentasi Karya TV Program)</i>	Mempresentasikan seluruh proses kerja, konsep dan aplikasi TV Program	Mampu mempresentasikan seluruh proses kerja, konsep dan aplikasi TV Program.	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4115 Grafis Eksperimental

Kode Matakuliah: DK4115	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Ganjil	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Grafis Eksperimental			
	Experimental Graphics			
Silabus Ringkas	Grafis eksperimental merupakan matakuliah lanjutan yang memberikan pengetahuan bahwa dalam bidang Grafis, selain media dan sasaran, penggalian gagasan kreatif merupakan kunci keberhasilan karya			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Grafis eksperimental merupakan matakuliah lanjutan yang memberikan pengetahuan bahwa dalam bidang Grafis, selain media dan sasaran, penggalian gagasan kreatif merupakan kunci keberhasilan karya. Mengembangkan kemungkinan karya grafis melalui kolaborasi antara unsur waktu, gerak, sekuen, narasi dan ruang dalam bentuk observasi dan eksplorasi kreatif.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelajahi kemungkinan kreatif dalam aspek grafis, menggali dan meneliti berbagai kemungkinan gagasan dalam berkreasi. 2. Mahasiswa memiliki wawasan luas dalam berkarya melalui media grafis, baik yang menggunakan unsur ruang maupun waktu. 			
Matakuliah Terkait	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
	[Kode dan Nama Matakuliah]	[Prasyarat, bersamaan, terlarang]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum			
Pustaka	Martin, Diana; <i>Graphic Design: Inspiration & Innovations</i> ; Rockport, 1995 ([Pustaka utama])			
	Heller, Steven; <i>Graphic Style</i> ; Thames & Hudson, 1988 ([Pustaka utama])			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	Wawasan umum kuliah Kata dan gambar	Mahasiswa mengetahui tujuan, silabus serta materi perkuliahan.	
2	Komunikatif dan Kreatif	Dari kata ke gambar dari ikon ke pelihat	Dapat mengembangkan ide-ide kreatif berdasarkan kata dan gambar.	
3	Gambar Bentuk-1	Meniru, mempelajari	Mengembangkan imajinasi melalui kata dan bentuk sebagai sumber.	
4	Gambar Bentuk-2	Bi-asosiasi, <i>Visual Pun</i>		
5	Gambar Bentuk-3	Kata kunci & olah pesan		
6	Gambar Tradisi-1	Meniru, menggali	Mengembangkan imajinasi melalui unsur tradisi sebagai sumber.	
7	Gambar Tradisi-2	Olah visual tradisi, studi visual bentuk & struktur		
8	Gambar Tradisi-3	Aplikasi ke media informasi multi panel		
9	UTS			
10	Gambar Tradisi-3	Aplikasi ke media Poster (besar)	Mengembangkan imajinasi melalui unsur tradisi sebagai sumber.	
11	Puisi dan Visual	Olah rupa puisi	Mengembangkan imajinasi melalui unsur puisi (kata dan rima) sebagai sumber.	
12	Introduksi <i>Performance</i>	Wawasan umum Penyusunan tim dan topik	Mengembangkan imajinasi melalui kolaborasi antara ruang, waktu dan penceritaan, serta mengemasnya menjadi satu <i>performance</i> kreatif.	
13	Skrip dan sinopsis	Cerita, tokoh, gaya		
14	Tokoh	Studi Tokoh		
15	Tokoh dan Setting	Masalah tokoh & BG		

Silabus dan Contoh Satuan Acara Pengajaran (SAP)

[Disusun untuk setiap matakuliah]

Kode Matakuliah:	Bobot sks: 3	Semester:	KK / Unit Penanggung Jawab:	Sifat: [Wajib Prodi/Jalur, Pilihan]
Nama Matakuliah	DESAIN INFOGRAFIS			
	INFOGRAPHIC DESIGN			
Silabus Ringkas	Perancangan infogrfs : pemahaman siswa terhadap kekuatan bahasa visual sebagai alat penyederhana pesan verbal yang berbentuk informasi.			
	<i>Infographic Design: students' understanding of the power of visual language as a tool in the form of verbal messages simplifiers information.</i>			
Silabus Lengkap	Mata Kuliah ini memfokuskan pada pemahaman siswa terhadap kekuatan bahasa visual sebagai alat penyederhana pesan verbal yang berbentuk informasi. Bagaimana mengolah sebuah informasi dan data (verbal dan visual) yang kemudian dirancang dan disajikan ulang dalam bahasa desain komunikasi visual (infografis) yang ringkas, efektif, dan tentunya berhasil menyampaikan pesan dengan tepat.			
	<i>focuses on students' understanding of the power of visual language as a tool in the form of verbal messages simplifiers information. How to process an information and data (verbal and visual) which then re-designed and is presented in the language of visual communication design (infographics) are concise, effective, and certainly managed to convey the message properly.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa diharapkan dapat mengumpulkan, memilah dan mengolah data informasi yang kemudian dirancang dan disajikan ulang dalam bentuk infografis yang sesuai dengan kaidah desain yang dipelajari.			
Matakuliah Terkait	DKV Aplikasi 1	prasyarat		
Kegiatan Penunjang	Studi kasus tanda informasi ruang public (mal, RS dsb), Studi lapangan infografis kota (Singapore, Kuala Lumpur)			
Pustaka	Follis, John & Hammer, Dave : Architectural Signing and Graphics, Whitney Library of Design, NY 1979.			
	Hunt, Wayne : Environmental Graphics ; Project and Process, Harper Design Int. NY, 2003			
	Baer, Kim : Information Design Workbook, Rockport Publishing USA, 2008			
Panduan Penilaian	Absensi :25 % Tugas (4-6 tugas) : 50% UTS : 10% UAS : 15%			
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi	Aturan perkuliahan Definisi infografis Contoh aplikasi infografis	Mahasiswa mendapatkan bayangan terhadap MK infografis.	Bahan ajar pengampu
2	<i>Bahasa Visual</i>	Memahami bahasa visual sebagai bahasa universal yg komunikatif. Tugas 1 : pictogram toilet	Memahami kekuatan bahasa visual dalam praktika tugas sederhana	Bahan ajar pengampu
3	<i>Bahasa Visual</i>	Asistensi T1	Mampu menghasilkan idea dan sketsa	
4	<i>Infografis : media cetak</i>	grafis tabel dan diagram T2 : diagram kreatif	Mampu mengolah data dan menterjemahkan dalam diagram grafis yang komunikatif	Information Design Workbook Contoh dan studi kasus
5	<i>Infografis : media cetak</i>	Asistensi T2 deskripsi visual benda / produk "what is it"	Mampu mengenal dan mengolah deskripsi keunggulan / keunikan sebuah produk yg diterjemahkan dalam infografis yang komunikatif	Information Design Workbook
6	<i>Infografis : media cetak</i>	Deskripsi visual benda / produk : "how to use" T3 : product infographic	Mampu mengenal dan mengolah deskripsi cara menggunakan sebuah produk yg diterjemahkan dalam infografis yang komunikatif	Information Design Workbook
7	<i>Infografis : media cetak</i>	Asistensi T3	Mampu menghasilkan idea dan sketsa	
8	UTS	<i>Product user guide</i>		
9	<i>Infografis : deskripsi visual</i>	Visualisasi kronologis sebuah peristiwa T4 : infografis kronologis	Mampu menganalisa sebuah peristiwa nyata, dan menterjemahkan rangkaian peristiwa tersebut dalam bahasa infografis sederhana dan komunikatif.	Information Design Workbook Contoh dan studi kasus
10	<i>Infografis : signage 1</i>	Asistensi T4 Signage : orientasional dan informasional	Mampu menghasilkan idea dan sketsa . Mampu mengolah data lapangan, melakukan survey kecil dan memetakan sebuah lokasi untuk dipetakan	<i>Environmental Graphics : Project and Process.</i>

			secara infografis yg menarik.	
11	<i>Infografis : signage 1</i>	T5 : informational sign	Mampu menghasilkan idea dan sketsa .	<i>Environmental Graphics : Project and Process,</i>
12	<i>Infografis : signage 2</i>	Asistensi T5 Signage : direksional dan identifikasional	Mampu mengumpulkan, memilah data untuk kemudian merancang dan menyajikannya dalam bentuk desain penanda arah dan identifikasi secara tepat.	<i>Environmental Graphics : Project and Process.</i>
13	<i>Infografis : signage2</i>	T6 : identificational sign Asistensi T6	Mampu menghasilkan idea dan sketsa .	<i>Architectural Signing and Graphics</i>
14	<i>Infografis : media kreatif</i>	Signage : regulatory dan ornamental sign	Mampu mengumpulkan, memilah data untuk kemudian merancang dan menyajikannya dalam bentuk desain penanda aturan dan ornamen secara tepat.	<i>Environmental Graphics : Project and Process.</i>
15	UAS	Regulatory sign	Mampu mengumpulkan, memilah data, untuk kemudian merancang dan menyajikannya dalam bentuk desain penanda aturan secara tepat dan mempresentasikan dalam Ujian Akhir.	<i>Environmental Graphics : Project and Process.</i>

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4117 Komik

Kode Matakuliah: DK4117	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Ganjil	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Komik			
	Comics			
Silabus Ringkas	<p>Memberikan prinsip dasar media komik dan seni sekuensial, mulai dari ide/gagasan kreatif, <i>storytelling</i>, <i>storyboarding</i>, karakter hingga visualisasinya, pengetahuan mengenai bahasa rupa Barat dan Timur serta kemungkinan pengembangan media komik ini.</p> <p><i>Comics provides a basic principle in comic and sequential art media, from creative ideas, storytelling, storyboarding, character design and visualisation techniques, knowledge on Western and Eastern visual language and the possibilities of the development of the comics medium.</i></p>			
Silabus Lengkap	<p>Memberikan prinsip dasar media komik dan seni sekuensial, mulai dari ide/gagasan kreatif, <i>storytelling</i>, <i>storyboarding</i>, karakter hingga visualisasinya. Menggabungkan antara unsur teori bahasa rupa (Barat dan Timur) dan seni sekuensial dengan unsur praktika dalam pembuatan komik, dimana peserta akan dikenalkan pada beragam media komik melalui kuliah, analisa dan <i>workshop</i> serta kemungkinan pengembangan media komik ini.</p> <p><i>Comics provides a basic principle in comic and sequential art media, from creative ideas, storytelling, storyboarding, character design and visualisation techniques, knowledge on Western and Eastern visual language and the possibilities of the development of the comics medium. The students are introduced to various kinds of comics through lectures, analytical method and workshop.</i></p>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu menyampaikan gagasan kreatif menggunakan media komik melalui teknik visualisasi yang mereka miliki sendiri (identitas pribadi).			
Matakuliah Terkait	Narasi Visual	[Prasyarat]		
	Ilustrasi Aplikatif	[Prasyarat]		
Kegiatan Penunjang	Praktikum, observasi lapangan.			
Pustaka	<p>McCloud, Scott; <i>Understanding Comics</i>; Paradox Press.; New York, USA;1999. ([Pustaka utama])</p> <p>McCloud, Scott; <i>Making Comics</i>; Paradox Press.; New York, USA; 2006. ([Pustaka utama])</p> <p>Caputo, Tony. <i>Visual Storytelling: The Art and Technique</i>. Watson-Guption, 2002. ([Pustaka utama])</p>			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	30%		
	- Ujian Tengah Semester	30%		
	- Ujian Akhir Semester	30%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi perkuliahan	Materi mengenai definisi dan sejarah perkembangan media komik. Pemberian Tugas 1: mencari tema dan referensi yang berkaitan dengan budaya visual nusantara.	Mahasiswa mendapat gambaran mengenai bentuk dan tujuan dari mata kuliah.	McCloud, Understanding Comics. McCloud, Making Comics.
2	Analisis tema dan referensi.	Presentasi, analisa dan evaluasi hasil penggalan tema dan referensi dari Tugas 1.	Mahasiswa mampu melakukan analisa terhadap referensi yang mereka peroleh.	
3	Storytelling	Materi mengenai bagaimana menyusun sisi naratif untuk pengembangan tema.	Mahasiswa mampu menyusun alur cerita sesuai dengan tema cerita.	McCloud, Making Comics. Caputo, Visual Storytelling.
4	Skenario dan Storyboarding	Memvisualkan narasi ke dalam bentuk gambar/sketsa	Mahasiswa mampu melakukan proses alih visual dari teks ke dalam visual.	McCloud, Making Comics. Caputo, Visual Storytelling.
5	Desain Karakter	Memvisualkan ide mengenai penampilan dan sifat karakter ke dalam bentuk sketsa/gambar.	Mahasiswa mampu melakukan proses visualisasi karakter dan setting.	McCloud, Making Comics. Caputo, Visual Storytelling.
6	Desain Karakter dan Setting			
7	Lay Out	Memindahkan perencanaan hasil proses storyboarding ke dalam lay out halaman komik	Mahasiswa mampu melakukan proses alih visual dari teks/skenario ke dalam visual lay out komik.	
8	UTS	-		
9	Lay Out dan Visualisasi	Memindahkan perencanaan hasil proses storyboarding ke dalam lay out halaman komik, dan penggunaan gaya gambar dan teknik visualisasi yang sesuai dan	Mahasiswa mampu melakukan proses alih visual dari teks/skenario ke dalam visual lay out komik.	

		kena sasaran		
10	Gaya Gambar dan Teknik Visualisasi	Memvisualkan ide dan cerita ke dalam format komik secara optimal, memanfaatkan keragaman gaya dan teknik visualisasi.	Mahasiswa mampu mengaplikasikan gaya visual yang tepat untuk tema cerita yang diangkat.	
11				
12	Introduksi Tugas Akhir Kuliah Komik	Membuat sebuah komik dengan tema khusus, secara berkelompok.	Mahasiswa mampu melakukan satu proyek perencanaan dan produksi komik yang komprehensif secara berkelompok.	
13	Asistensi Tugas Akhir kuliah Komik	Membuat sebuah komik dengan tema khusus, secara berkelompok.		
14				
15				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3105 Teori Periklanan

Kode Matakuliah: DK3105	Bobot sks: 3 SKS	Semester: 5	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Jalur]
Nama Matakuliah	Teori Periklanan			
	Theory of Advertising			
Silabus Ringkas	Memberikan pemahaman teori dan pengetahuan mengenai dasar-dasar ilmu periklanan yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan, antara lain: kosep AIDA, product hero, product image, positioning, FCB Model.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Memberikan pemahaman teori dan pengetahuan mengenai dasar-dasar ilmu periklanan yang meliputi: iklan dan budaya, ranah komunikasi kreatif periklanan, strategi komunikasi iklan, mendalami khalayak sasaran, strategi media periklanan, creative brief, dan berbagai konsep periklanan, antara lain: kosep AIDA, product hero, product image, positioning, FCB Model.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memiliki pengetahuan teoritis dan wawasan tentang periklanan utamanya adalah pemahaman konsep dan strategi kreatif komunikasi iklan, serta mampu menerapkannya sebagai pendekatan dalam proses perancangan periklanan			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	A. Jerome Jewler, Creative Strategy in Advertinsing, California: Wadsworth Publishing Company, 1992			
	Al Ries & Jack Trout, Positioning: The Battle For Your Mind. New York: McGraw-Hill Inc. 1981			
	Frank Jefkins, Advertising, London: Pitman Publishing, 1985			
	De Mooij, Marieke, Advertising Worldwide: Concept, Theories And Practice of International, Multinational And Global Advertising, New York: Prentice-Hall, 1994			
	James F. Engel, Roger D.Blackwell, Paul W. Miniard, Consumer Behavior, New York: The Dryden Press, 1993			
	Kasali, Rhenald, Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1995			
	William Wells, John Burnett, Sandra Moriarty , Advertising principles and practice, New Jersey: Prentice-Hall, 1998.			
Panduan Penilaian	Kehadiran 10%	Tugas 20%		
	Makalah 10%	UTS 20%	UAS 30%	
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
-----	-------	-----------	---------------------------	---------------

1	Introduksi		Mengetahui silabus dan materi kuliah Teroti Periklanan	
2	Periklanan dan budaya	Menggali ke-Indonesiaan dalam Iklan	Memiliki pemahaman bahwa periklanan selain sebagai wahana penyampai pesan komoditas, juga pada gilirannya merupakan produk budaya kontemporer	
3	Komunikasi Pemasaran dan periklanan		Memiliki pemahaman terhadap ranah komunikasi pemasaran dan karakteristik komunikasi kreatif periklanan	
4	Periklanan dalam Ranah Pemasaran (marketing mixed)		Memiliki pengetahuan mendalam tentang elemen-elemen paduan pemasaran secara komprehensif, serta memahami posisi periklanan dalam konteks <i>marketing mixed</i>	
5	Strategi Komunikasi Iklan	- Strategi rasional - Strategi emosional	Memiliki pengetahuan tentang landasan dan prinsip-prinsip konsep komunikasi periklanan	
6	Khalayak Sasaran	- Perilaku konsumen - <i>Consumer insight</i>	Memiliki kemampuan untuk memilih <i>prime-prospect</i> dan sekaligus memahami karakteristiknya sebagai <i>target audience</i> kampanye periklanan	
7	Strategi Media Periklanan	- <i>Above the line media</i> - <i>Below the line media</i>	Memiliki pemahaman karakteristik berbagai media sebagai wahana penyampaian pesan periklanan dan pengaruhnya terhadap masyarakat dan konsumen khususnya	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		Mengukur pemahaman terhadap pengetahuan, wawasan, dan teori periklanan	
9	<i>Creative Brief</i>		Memiliki pengetahuan terhadap pertimbangan dan cara kerja proses kreatif dalam perancangan iklan	
10	<i>Big Idea</i>		Memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan kreatif iklan dari pesan yang diinginkan oleh pengiklan	
11	Kosep AIDA		Mengenali konsep bahwa khalayak sasaran dalam menerima pesan iklan dianggap terstruktur melewati tahap-tahap iklan yang didalamnya memiliki unsur <i>attention, interest, desire, dan action</i>	
12	<i>FCB Model</i>		Mengenali tipologi iklan yang dikerangkai oleh kuadran yang didasarkan oleh kepentingan produk bagi konsumen dan pertimbangan pengambilan keputusan dalam mengkonsumsinya.	
13	<i>Product Hero</i>		Mengenali konsep <i>product hero</i>	

			sebagai respon terhadap suatu era dimana tuntutan konsumen bahwa produk yang mereka konsumsi adalah mesti yang terbaik, atau tidak ada tempat bagi yang nomor dua	
14	<i>Product Image</i>		Memiliki pemahaman tentang pentingnya citra suatu produk, karena adanya anggapan bahwa tidak ada suatu produk yang cocok untuk semua konsumen	
15	<i>Positioning</i>		Memiliki pemahaman terhadap strategi menempatkan produk di benak konsumen dan/atau diantara pesaingnya, sehingga produk secara tepat dapat memenuhi kepuasannya	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		Mengukur pemahaman terhadap pengetahuan, wawasan, dan berbagai teori atau konsep kreatif pesan iklan	

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4208 Game Desain

Kode Matakuliah: DK4208	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Genap	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Pilihan]
Nama Matakuliah	Game Desain			
	Game Design			
Silabus Ringkas	Mahasiswa memahami proses produksi game, perancangan game, prinsip dasar game, termasuk pengetahuan tentang teknologi gamenya.			
	[Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)]			
Silabus Lengkap	Mahasiswa memahami teori game dan desain, serta mengaplikasikan pada perancangan sebuah game dengan memanfaatkan keilmuan desain komunikasi visual dan mencoba bersinergi dengan keilmuan teknik elektro untuk mengaplikasikan bahasa pemrogramannya. Mahasiswa memahami proses produksi sebuah game yang dimulai dari tahap pra produksi-produksi serta pasca produksi. Diakhir perkuliahan mahasiswa dapat menghasilkan sebuah game dalam bentuk prototype.			
	[Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)]			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa mampu merancang game dengan output produk game (prototype)			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008			
	Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer, 2007			
	Rules of Play: Game Design Fundamentals <u>Katie Salen</u> dan <u>Eric Zimmerman</u> 2003			
	Game Creation for Teens, <u>Jason Darby</u> , 2008			
	Fundamentals of Game Design, <u>Ernest Adams</u> , 2009			
	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008			
Panduan Penilaian				
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduction Teori Game dan Desain	Memahami Prinsip Dasar Game dan Desain, Jenis dan Karakter Game, Stuktur Game, Elemen Dasar Game dan Desain, dan Proses Produksi Perancangan Game.	Mampu memahami Prinsip Dasar Game dan Desain, Jenis dan Karakter Game, Stuktur Game, Elemen Dasar Game dan Desain, dan Proses Produksi Perancangan Game.	Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer, 2007, Bab 1-2
2	Desain Komponen dan Proses	Memahami <i>pipeline</i> pembuatan game dan merencanakan sebuah perancangan game.	Mampu membuat sebuah perencanaan perancangan game mulai dari tahap pra produksi – produksi – dan sampai pasca produksinya.	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008
3	Konsep Visual Game	Memahami pembuatan konsep ide menjadi sebuah <i>game concept</i> , pemilihan alur (<i>Player's Role</i>), pemilihan genre, menentukan <i>Target Audience</i> serta menentukan <i>Game Machines</i> -nya.	Mampu dan paham akan pembuatan konsep ide menjadi sebuah <i>game concept</i> , pemilihan alur (<i>Player's Role</i>), pemilihan genre, menentukan <i>Target Audience</i> serta menentukan <i>Game Machines</i> -nya	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008, Bab 10
4	Tahap Pra-Produksi 1	Merancang Ide, Skenario, Asset Graphic, Hierarki, dan Screen Design.	Mampu merancang Ide, Skenario, Asset Graphic, Hierarki, dan Screen Design.	Rules of Play: Game Design Fundamentals <u>Katie Salen dan Eric Zimmerman</u> 2003, Bab 3
5	Tahap Pra-Produksi 2	Merancang Game Mechanic yang terdiri dari : Space, Object, Attribut, States, Action, Rules, Skill dan Chance.	Mampu merancang Game Mechanic yang terdiri dari : Space, Object, Attribut, States, Action, Rules, Skill dan Chance.	Fundamentals of Game Design, <u>Ernest Adams</u> , 2009
6	Visual Storytelling	Memahami game sebagai sebuah storytelling linier/non linier untuk sebuah game dengan mengintegrasikan objek, setting,	Mampu memahami game sebagai sebuah storytelling linier/non linier untuk sebuah game dengan mengintegrasikan objek, setting, karakter kedalam situasi cerita	Fundamentals of Game Design, <u>Ernest Adams</u> , 2009

		karakter kedalam situasi cerita yang bertema.	yang bertema.	
7	<i>Presentasi – UTS Game Concept</i>	Mempresentasikan progress kerja sampai tahapan Game Concept.	Mampu menerangkan progress kerja sampai tahapan Game Concept dalam bentuk visual.	
8	Tahap Produksi 1 (<i>Formal Element</i>)	Merancang formal element game (Objek, Prosedur, Rules, Konflik) dan Creative-Play (Storytelling play, Game Modification, Storytelling Play)	Mampu merancang formal element game (Objek, Prosedur, Rules, Konflik) dan Creative-Play (Storytelling play, Game Modification, Storytelling Play)	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008
9	Tahap Produksi 2 (<i>Character Development</i>)	Merancang Karakter dan Asset Game.	Mampu merancang Karakter dan Asset Game.	The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell, 2008
10	Tahap Produksi 3 (<i>User Interface</i>)	Merancang <i>User Interface</i> dalam sebuah game dengan <i>memanfaatkan Interaction model, managing complexity</i> serta memadukan visual dan <i>audio element</i> .	Mampu merancang <i>User Interface</i> dalam sebuah game dengan <i>memanfaatkan Interaction model, managing complexity</i> serta memadukan visual dan <i>audio element</i> .	Game Creation for Teens, Jason Darby , 2008, Bab 2-3
11	Tahap Produksi (<i>Dramatic Element dan Sound</i>)	Merancang Dramatic Element (terdiri dari Challenge, Play, Premise, Character, Story) dan memanfaatkan suara.	Mampu merancang Dramatic Element (terdiri dari Challenge, Play, Premise, Character, Story) dan memanfaatkan suara.	Game Creation for Teens, Jason Darby , 2008, Bab 2-3
12	Tahap Produksi (<i>GamePlay dan Leveling</i>)	Merancang Game Fun, Hierarchy of Challenges, action, dan levelling game.	Mampu merancang Game Fun, Hierarchy of Challenges, action, dan levelling game.	Rules of Play: Game Design Fundamentals Katie Salen dan Eric Zimmerman 2003
13	Tahap Pasca – Produksi (<i>Proto-typing</i>)	Mengaplikasikan game konsep kedalam sebuah prototype.	Mampu mengaplikasikan game konsep kedalam sebuah prototype.	Fundamentals of Game Design, Ernest Adams , 2009
14	Tahap Pasca – Produksi (<i>Proto-typing</i>)	Mengaplikasikan game konsep kedalam sebuah prototype.	Mampu mengaplikasikan game konsep kedalam sebuah prototype.	Fundamentals of Game Design, Ernest Adams , 2009
15	<i>Presentasi – UAS (Playingtest dan Presentasi Game</i>	Mempresentasikan seluruh proses kerja, konsep dan	Mampu mempresentasikan seluruh proses kerja,	

	Document)	aplikasi game.	konsep dan aplikasi game.	
--	-----------	----------------	---------------------------	--

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK3212 Sosiologi Komunikasi

Kode Matakuliah: DK3212	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Genap	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Sosiologi Komunikasi			
	Communication of Sociology			
Silabus Ringkas	Mengulas teori-teori sosiologi yang mendasari perkembangan komunikasi. Meninjau masalah-masalah komunikasi yang mempunyai dampak sosiologi. Membahas komunikasi antar budaya. Mengupas stratifikasi masyarakat untuk memahami kelompok-kelompok dalam masyarakat.			
Silabus Lengkap	Mengulas teori-teori sosiologi yang mendasari perkembangan komunikasi. Meninjau masalah-masalah komunikasi yang mempunyai dampak sosiologi. Membahas komunikasi antar budaya. Mengupas stratifikasi masyarakat untuk memahami kelompok-kelompok dalam masyarakat.			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa memahami kaitan antara masalah sosiologi dan komunikasi agar dapat melakukan perancangan dengan latarbelakang wawasan sosiologi & komunikasi yang memadai.			
Matakuliah Terkait				
Kegiatan Penunjang				
Pustaka	1. Bungin Burhan, Sosiologi Komunikasi, Kencana-Jakarta, 2006			
	2. Sutaryo, Sosiologi Komunikasi, Arti Bumi Intaran-Jogja, 2005			
	3. Sunarto, Kamanto: Pengantar Sosiologi, FEUI-Jakarta, 2004			
Panduan Penilaian	Kehadiran 5% Tugas 15% UTS 40% UAS 40%			
Catatan Tambahan				

Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DK4206 Animasi Eksperimental

Kode Matakuliah: DK4206	Bobot sks: 3 SKS	Semester: Genap	KK / Unit Penanggung Jawab: KVMM & Prodi DKV	Sifat: [Wajib Pilihan]
Nama Matakuliah	Animasi Eksperimental			
	Experimental Animation			
Silabus Ringkas	Mata kuliah ini mendorong eksplorasi ide dan gagasan kreatif yang diungkapkan melalui medium animasi dengan tanpa adanya pembatasan tujuan karya, fungsi dan aplikasi, teknis serta produksi.			
	<i>Experimental Animation aims to explore creative ideas through the medium of animation without boundaries on purposes, functionality, application, techniques and production.</i>			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini memberikan kesempatan yang seluas-luas bagi eksplorasi ide dan gagasan kreatif melalui medium animasi. Setelah mendapat pengetahuan animasi dasar dan aplikasi media animasi untuk satu tujuan/fungsi tertentu, maka mata kuliah ini mendorong eksplorasi media animasi itu sendiri sebagai sarana ekspresi diri tanpa adanya pembatasan tujuan karya, fungsi dan aplikasi, teknis serta produksi.			
	<i>Experimental Animation aims to explore creative ideas through the medium of animation. After understanding basic principles and application of animation, Experimental Animation pushes for further exploration on animated medium as medium of self-expression without boundaries on purposes, functionality, application, techniques and production.</i>			
Luaran (Outcomes)	Mahasiswa diharapkan mampu menyadari potensi media animasi sebagai wahana ekspresi diri, ide dan gagasan dengan melakukan eksplorasi yang seluas-luasnya.			
Matakuliah Terkait	Animasi Dasar		[Prasyarat]	
	Animasi Aplikatif		[Prasyarat]	
Kegiatan Penunjang	Praktikum Observasi			
Pustaka	Beck, Jerry. <i>Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI</i> . Harper Design, 2004.			
Panduan Penilaian	- Kehadiran	10%		
	- Tugas	60%		
	- Ujian Tengah Semester	15%		
	- Ujian Akhir Semester	15%		
Catatan Tambahan				

Mg#	Topik	Sub Topik	Capaian Belajar Mahasiswa	Sumber Materi
1	Introduksi		Mahasiswa mengetahui tujuan, silabus serta materi perkuliahan.	
2	Wawasan mengenai animasi eksperimental.		Mahasiswa memiliki wawasan mengenai eksperimentasi dalam media animasi.	
3	Eksplorasi gagasan kreatif.	Ide dan gagasan	Mengembangkan gagasan kreatif sebagai sumber ide penceritaan.	
4		Scripting	Mengembangkan gagasan kreatif dalam bentuk skenario film.	
5				
6	Eksplorasi gagasan kreatif dalam bentuk visual-narasi	Storyboarding	Mengembangkan gagasan kreatif dalam bentuk tahapan visualisasi pra-produksi animasi.	
7		Character design		
8		Conceptual Art		
9	UTS			
10	Eksplorasi gagasan kreatif dalam bentuk teknik animasi.	Eksplorasi teknik dan produksi animasi	Mengembangkan gagasan kreatif dalam bentuk tahapan visualisasi produksi dan pasca-produksi animasi.	
11				
12				
13				
14				
15				