

BUKU PEDOMAN AKADEMIK

PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

1. Definisi:

Program studi yang mendidik mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang menitikberatkan pada keilmuan dan keahlian dalam bidang desain *branding* dan *advertising* berbasis Teknologi Komputer yang didukung dengan keahlian *entrepreneurship* untuk meningkatkan kualitas hidup.

2. Visi

Menjadi program studi Desain Komunikasi Visual unggulan yang menghasilkan Sarjana Seni yang berkompoten dan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual yang berbasis pada keilmuan desain dan penguasaan penggunaan teknologi komputer grafis, pengembangan *entrepreneurship skill* kreatif dan memiliki kemandirian serta tanggung jawab pada pekerjaannya.

3. Misi

Program Studi Desain komunikasi Visual memiliki misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan desain komunikasi visual yang menghasilkan sarjana-sarjana yang tidak sekedar memiliki kapabilitas yang komprehensif dan kompeten di bidang desain komunikasi visual namun juga sarjana-sarjana yang peka pada fungsi-fungsi sosialnya yaitu sarjana yang mampu bertindak demi tanggung jawab sosial di segala arus masyarakat yang sangat dinamis.
2. Menyelenggarakan pendidikan *softskill* untuk mengasah keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual.
3. Mengembangkan iklim akademik yang progresif dan sistematis guna meningkatkan kemampuan dan integritas sumber daya manusia secara simultan dan holistik dalam rangka menerapkan pelayanan pendidikan yang optimal.
4. Melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang desain komunikasi visual yang bermanfaat bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya pemberdayaan pada masyarakat tertinggal, serta pengembangan keilmuan bidang desain komunikasi visual melalui penelitian-penelitian yang simultan.
5. Melaksanakan pembangunan, pemberdayaan sekaligus pengelolaan dalam usaha untuk berjejaring dengan seluruh *stakeholders*, khususnya dunia industri yang relevan dengan kompetensi desain komunikasi visual guna tercapainya prinsip "*Link and Match*".

4. Tujuan:

Program studi Desain Komunikasi Visual didirikan dengan tujuan untuk:

1. Menghasilkan sarjana desain yang memiliki kompetensi internasional di bidang *graphic design*, *advertising*, *branding management*, dan *inter media (new media development)*.
2. Menghasilkan sarjana desain yang memiliki integritas tinggi pada profesionalisme dan memiliki tanggung jawab pada fungsi kemanusiaan sebagai *the agent of change* guna meningkatkan kualitas kehidupan yang lebih baik pada pribadi maupun lingkungan sekitarnya yang pluralis dan multikulturalisme.

3. Mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual baik secara konsep filosofis maupun pada tingkat implementatif, dan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai manifestasi sosiologis yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup setiap lini masyarakat, dan juga perkembangan dunia industri yang relevan dengan kompetensi desain komunikasi visual.

5. **Learning Outcome Lulusan**

Capaian lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, secara umum membekali kemampuan yang bersifat pengetahuan, kreativitas, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan soft-skill. Berikut di bawah ini adalah paparan dari masing-masing kemampuannya: Dari tujuan di atas, maka setiap lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat:

1. Memecahkan suatu masalah melalui pendekatan keilmuan desain komunikasi visual yang meliputi bidang Komunikasi Grafis, Komunikasi Multimedia, dan Komunikasi Visual Periklanan.
2. Merancang secara konseptual dan penerapannya di bidang desain komunikasi visual secara mandiri ataupun bersama-sama.
3. Merancang sesuai dengan prinsip desain yang efektif dan komunikatif.
4. Memiliki kompetensi pendukung berupa kemampuan bekerjasama dan berorganisasi dan mampu berwirausaha secara mandiri.
5. Memiliki kemampuan dalam melakukan riset guna memecahkan permasalahan desain komunikasi visual secara kreatif dan inovatif.
6. Mampu menganalisa dan berpikir kritis serta memiliki kemampuan dalam berkomunikasi bahasa asing.

A. **Pengetahuan**

- A1. Pengetahuan dibidang Desain Komunikasi Visual terutama dalam bidang *Branding and advertising*, selain itu mencakup prinsip desain, ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, penulisan naskah iklan, *copywriting*, proses kreatif, metode grafika.
- A2. Pengetahuan tentang metode riset dan perancangan dalam bidang desain komunikasi visual.
- A3. Pengetahuan dalam membentuk sebuah usaha kreatif.

B. **Kreativitas**

- B1. Memahami dan mampu menciptakan konsep serta pengaplikasiannya dalam bidang desain komunikasi visual khususnya dalam *branding dan advertising*.
- B2. Mampu merancang periklanan (*advertising*) dalam bentuk audio visual dan cetak yang meliputi iklan komersial, iklan layanan masyarakat, event support, serta product promotion yang melibatkan media massa televisi, koran, majalah, tabloid, internet, poster, brosur, merchandise, ambient media, dan theatrical advertising.
- B3. Mampu merancang branding promotion seperti corporate branding dan city branding yang melibatkan banyak perusahaan dan pemerintahan.
- B4. Mampu merancang corporate identity, signage system, stationary set, label, desain kemasan dan logo, serta desain lingkungan.

Memiliki kemampuan fotografi, membuat ilustrasi buku, komik, sampul album musik, poster film, desain kalender, desain t-shirt, serta desain perangko dan kartu pos.

C. Ketrampilan Umum

- C1.** Mampu mengoperasikan perangkat teknologi baik analog maupun digital serta mengikuti perkembangannya guna mendukung dalam pembuatan karya desain komunikasi visual.
- C2.** Mampu merancang, menggambar, membuat desain *branding* dan promosi, ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, metode produksi grafika dan lain-lain secara manual dan dengan teknologi analog maupun digital.

D. Ketrampilan Khusus

- D1.** Memahami teknik negosiasi dan menjalin kerjasama
- D2.** Memahami dan mampu mendirikan sebuah usaha dibidang kreatif.
- D3.** Mampu untuk mengembangkan strategi-strategi korporat guna meraih pencapaian *corporate's sustainable development growth*.

E. Soft-skill

- E1.** Memahami dan mampu berkomunikasi dengan baik.
- E2.** Memahami dan mampu bekerja secara individu maupun *teamwork*.
- E3.** Memahami dan mampu menganalisa dan berpikir kritis
- E4.** Memahami dan mampu berkomunikasi dalam bahasa asing.

6. Substansi Kajian

Substansi kajian adalah uraian pokok dari substansi materi kelompok matakuliah yang menjadi elemen kompetensi program studi S1 Desain Komunikasi Visual.

- A. Periklanan dan Manajerial**
- B. Desain**
- C. Riset**
- D. Grafis**
- E. Audio Visual**
- F. Entrepreneurship**
- G. Multimedia**
- H. Cetak dan Kemasan**
- I. Etika**
- J. Public Speaking**

Tabel 1. Substansi Kajian Berdasarkan Learning Outcome

No.	Learning Outcome	Substansi kajian
1.	Memecahkan suatu masalah melalui pendekatan keilmuan desain komunikasi visual yang meliputi bidang Komunikasi Grafis, Komunikasi Multimedia, dan Komunikasi Visual Periklanan.	<ul style="list-style-type: none"> • Periklanan dan Manajerial • Multimedia • Audio Visual
2.	Merancang secara konseptual dan penerapannya di bidang desain komunikasi visual secara mandiri ataupun bersama-sama.	<ul style="list-style-type: none"> • Desain • Etika
3.	Merancang sesuai dengan prinsip desain yang efektif dan komunikatif.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafis • Cetak dan Kemasan.
4.	Memiliki kompetensi pendukung berupa kemampuan bekerjasama dan berorganisasi dan mampu berwirausaha secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> • Entrepreneurship
5.	Memiliki kemampuan dalam melakukan riset guna memecahkan permasalahan desain komunikasi visual secara kreatif dan inovatif.	<ul style="list-style-type: none"> • Riset
6.	Mampu menganalisa dan berpikir kritis serta memiliki kemampuan dalam berkomunikasi bahasa asing.	<ul style="list-style-type: none"> • Public speaking

7. Matriks Kurikulum Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN (MPK)											
1	11001-005	Pendidikan Agama	3	3							
2	32025	Bahasa Inggris I	2	2							
3	32026	Bahasa Inggris II	2		2						
4	12001	Bahasa Indonesia	3					3			
5	16002	Pancasila	2				2				
5	16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2								2
6	12002	Etika Profesi	2	2							
				7	2	0	2	3	0	0	2
MATAKULIAH KOMPETENSI KEILMUAN (MKK)											
7	32029	Sejarah Seni Rupa dan Desain	2	2							
8	36190	Pengantar Desain dan Kreatifitas	2		2						
9	36125	Copywriting	2						2		
10	36205	Public Speaking	2								2

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
11	33002	Sosiologi Komunikasi	2						2		
12	36224	Tinjauan Desain	2			2					
13	36182	Marketing	2		2						
14	36156	Gambar Bentuk	3		3						
15	32017	Menggambar Ekspresi	3			3					
16	36159	Gambar Teknik	3	3							
17	36225	Tipografi	3	3							
18	32019	Nirmana Dwimatra	3	3							
19	32020	Nirmana Trimatra	3		3						
20	32013	Ilustrasi Dasar	2		2						
21	32014	Ilustrasi Digital	2			2					
22	33001	Psikologi Komunikasi	2					2			
23	36203	Proses Komunikasi	2				2				
24	36223	Teori Periklanan	2			2					
25	32010	Fotografi Dasar	3			3					
26	36154	Fotografi Periklanan	3				3				
27	36184	Metode Produksi Grafika	2			2					
28	35019	Statistik	3		3						
29	36185	Metodologi Desain	2						2		
30	36231	Manajemen Umum	2	2							
			59	13	15	14	5	2	6	2	0
MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)											
31	26002	Metodologi Penelitian	2					2			
32	36143	Digital Audio	3				3				
33	36123	Audio Visual Periklanan	3					3			
34	36140	Desain Vektor	3		3						
35	36160	Image Design dan Desktop Publishing	3				3				
36	36195	Personal Branding	3						3		
37	36119	Animasi Sel	3					3			
38	36117	Animasi 3D	3						3		
			23	0	3	0	6	8	6	0	0

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)											
39	32007	Estetika	2			2					
40	36161	Integrated Marketing Communications	2							2	
41	36177	Manajemen Periklanan	3							3	
42	36211	Seminar	2							2	
43	36131	Desain Komunikasi Visual	4			4					
44	36132	Desain Logo dan Identitas Visual	4				4				
45	36207	Riset Media dan Branding	4					4			
46	36141	Destination Branding	4						4		
47	36165	Kampanye Sosial	4							4	
48	16004	Tugas Akhir	6								6
			36	0	0	6	4	4	4	11	6
MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MBB)											
49	26001	Kewirausahaan	2							2	
50	16001	Kerja Praktik	2							2	
			4	0	0	0	0	0	0	4	0
Jumlah Total			135	20	20	20	20	20	19	20	8
Matakuliah Pilihan											
51	36147	Digital Packaging	3				3				
52	36133	Desain Media Periklanan	3							3	
53	32016	Kriya	3						3		
54	36175	Layout Cetak	3					3			
55	32032	Videografi	3				3				
56	36118	Animasi Lanjutan	3					3			
57	36229	Web Design	3						3		
58	36187	Multimedia Interaktif	3							3	
			24				6	6	6	6	

8. Daftar Matakuliah Tiap Semester dan Prasyarat

SEMESTER 1

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
32019	Nirmana Dwimatra	3	1	2	1	2	3	
36225	Tipografi	3	1	2	1	2	3	
11001-005	Pendidikan Agama	3	3	0	3	0	3	
32025	Bahasa Inggris I	2	2	0	2	0	2	
32029	Sejarah Seni Rupa dan Desain	2	2	0	2	0	2	
36231	Manajemen Umum	2	2	0	2	0	2	
36159	Gambar Teknik	3	1	2	1	2	3	
12002	Etika Profesi	2	2	0	2	0	2	
	Total SKS	20	14	6	14	6	20	

SEMESTER 2

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
32020	Nirmana Trimatra	3	1	2	1	2	3	Nirmana Dwimatra
32013	Ilustrasi Dasar	2	1	1	1	1	2	Gambar Teknik
32026	Bahasa Inggris II	2	2	0	2	0	2	Bhs Inggris I
35019	Statistik	3	3	0	3	0	3	
36190	Pengantar Desain dan Kreatifitas	2	1	1	1	1	2	Sejarah Seni Rupa dan Desain
36140	Desain Vektor	3	1	2	1	2	3	Tipografi
36156	Gambar Bentuk	3	1	2	1	2	3	
36182	Marketing	2	2	0	2	0	2	
	Total SKS	20	12	8	12	8	20	

SEMESTER 3

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
32007	Estetika	2	2	0	2	0	2	
32014	Ilustrasi Digital	2	1	1	1	1	2	Ilustrasi Dasar
36224	Tinjauan Desain	2	2	0	2	0	2	Pengantar Desain dan Kreativitas
32017	Menggambar Ekspresi	3	1	2	1	2	3	Gambar Bentuk
32010	Fotografi Dasar	3	1	2	1	2	3	Pengantar Desain dan Kreativitas
36223	Teori Periklanan	2	2	0	2	0	2	Pengantar Desain dan Kreativitas
36184	Metode Produksi Grafika	2	2	0	2	0	2	
36131	Desain Komunikasi Visual	4	2	2	2	2	4	Nirmana Trimatra
	Total SKS	20	13	7	13	7	20	

SEMESTER 4

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
36154	Fotografi Periklanan	3	1	2	1	2	3	Fotografi Dasar
36203	Proses Komunikasi	2	2	0	2	0	2	
36160	<i>Image Design dan Desktop Publishing</i>	3	1	2	1	2	3	
36143	Digital Audio	3	1	2	1	2	3	
36132	Desain Logo dan Identitas Visual	4	2	2	2	2	4	Desain Komunikasi Visual
16002	Pancasila	2	2	0	2	0	2	
	MK Pilihan	3	1	2	1	2	3	
	Total SKS	20	10	10	10	10	20	

Mata Kuliah Pilihan Semester 4

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	MK Pilihan :							
36147	Digital Packaging	3	1	2	1	2	3	
32032	Videografi	3	1	2	1	2	3	

SEMESTER 5

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
33001	Psikologi Komunikasi	2	2	0	2	0	2	Proses Komunikasi
36119	Animasi Sel	3	1	2	1	2	3	
36123	Audio Visual Periklanan	3	1	2	1	2	3	Image Design dan Desktop Publishing, Digital Audio
12001	Bahasa Indonesia	3	3	0	3	0	3	
26002	Metodologi Penelitian	2	2	0	2	0	2	
36207	Riset Media dan Branding	4	2	2	2	2	4	Desain Logo dan Identitas Visual
	MK Pilihan	3	1	2	1	2	3	
	Total SKS	20	12	8	12	8	20	

Mata Kuliah Pilihan Semester 5

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	MK Pilihan :							
36175	Layout dan Cetak	3	1	2	1	2	3	
36118	Animasi Lanjutan	3	1	2	1	2	3	

SEMESTER 6

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
33002	Sosiologi Komunikasi	2	2	0	2	0	2	Psikologi Komunikasi
36195	<i>Personal Branding</i>	3	1	2	1	2	3	Pengantar Desain dan Kreativitas
36117	Animasi 3D	3	1	2	1	2	3	Animasi Sel
36185	Metodologi Desain	2	1	1	1	1	2	Metodologi Penelitian, statistik, tinjauan desain
36141	<i>Destination Branding</i>	4	1	3	1	3	4	Riset Media dan Branding
36125	Copywriting	2	1	1	1	1	2	
	MK Pilihan	3	1	2	1	2	3	
	Total SKS	19	8	11	8	11	19	

Mata Kuliah Pilihan Semester 6

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	MK Pilihan :							
32016	Kriya	3	1	2	1	2	3	
36229	Web Design	3	1	2	1	2	3	

SEMESTER 7

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
36205	Public Speaking	2	2	0	2	0	2	
36177	Manajemen Periklanan	3	2	1	2	1	3	Copywriting, Teori Periklanan
36161	Integrated Marketing Communication	2	2	0	2	0	2	Marketing
26001	Kewirausahaan	2	0	2	0	2	2	
36165	Kampanye Sosial	4	1	3	1	3	4	Destination Branding
36211	Seminar	2	1	1	1	1	2	
16001	Kerja Praktik	2	0	2	0	2	2	
	MK Pilihan	3	2	1	2	1	3	
	Total SKS	20	10	10	10	10	20	

Mata Kuliah Pilihan Semester 7

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	MK Pilihan :							
36133	Desain Media Periklanan	3	1	2	1	2	3	
36187	Multimedia Interaktif	3	1	2	1	2	3	

SEMESTER 8

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
16004	Tugas Akhir	6	0	6	0	6	6	Seminar, Kerja Praktik, Metodologi Desain, mata kuliah pilihan, Kampanye Sosial
16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	0	2	0	2	
	Total SKS	8	2	6	2	6	8	

*Mata kuliah pilihan wajib diambil dua setiap semester, mulai semester 4.

9. Daftar Matakuliah Berdasarkan Kompetensi

NO	Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Katg	STS	Komp
1	32029	Sejarah Seni Rupa dan Desain	2	1	MKK	*	A
2	36190	Pengantar Desain dan Kreativitas	2	2	MKK	*	A
3	36125	Copywriting	2	6	MKK	*	A
4	32007	Estetika	2	3	MPB	*	A
5	36159	Gambar Teknik	3	1	MKK	*	A
6	36225	Tipografi	3	1	MKK	*	A
7	32019	Nirmana Dwimatra	3	1	MKK	*	A
8	32020	Nirmana Trimatra	3	2	MKK	*	A
9	32013	Ilustrasi Dasar	2	2	MKK	*	A
10	32014	Ilustrasi Digital	2	3	MKK	*	A
11	36224	Tinjauan Desain	2	3	MKK	*	A
12	36182	Marketing	2	2	MKK	*	A
13	36156	Gambar Bentuk	3	2	MKK	*	A
14	32017	Menggambar Ekspresi	3	3	MKK	*	
15	32010	Fotografi Dasar	3	3	MKK	*	A
16	36154	Fotografi Periklanan	3	4	MKK	*	A
17	36223	Teori Periklanan	2	3	MKK	**	A
18	36205	Public Speaking	2	7	MKK	*	A
19	33002	Sosiologi Komunikasi	2	6	MKK	*	A
20	33001	Psikologi Komunikasi	2	5	MKK	*	A
21	36203	Proses Komunikasi	2	4	MKK	*	A
22	36140	Desain vektor	3	2	MKB	*	A
23	36160	<i>Image Design dan Desktop Publishing</i>	3	4	MKB	*	A
24	36195	<i>Personal Branding</i>	3	6	MKB	*	A
25	36119	Animasi Sel	3	5	MKB	*	A
26	36117	Animasi 3D	3	6	MKB	*	A
27	36143	Digital Audio	3	4	MKB	*	A

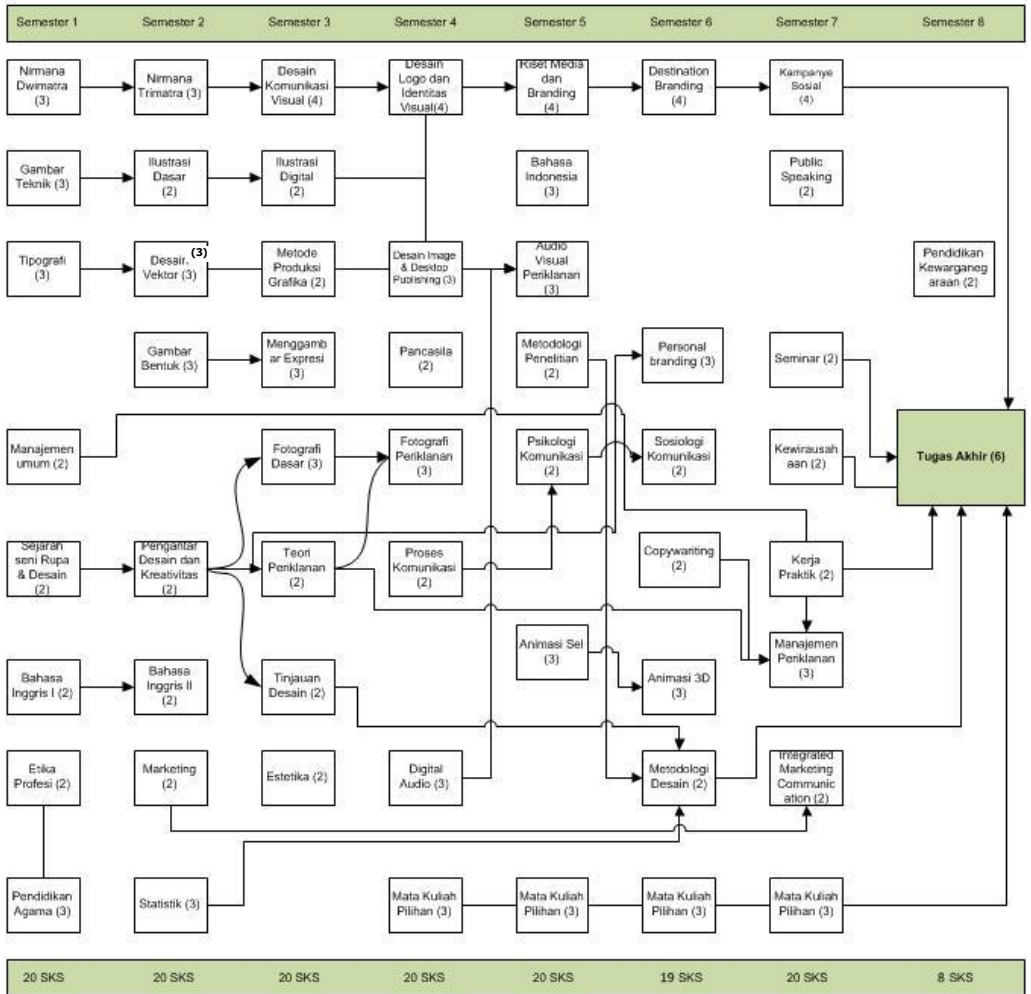
NO	Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Katg	STS	Komp
28	36123	Audio Visual Periklanan	3	5	MKB	*	A
29	12001	Bahasa Indonesia	3	5	MPK	*	B
30	32025	Bahasa Inggris I	2	1	MPK	*	B
31	32026	Bahasa Inggris II	2	2	MPK	*	B
32	36184	Metode Produksi Grafika	2	3	MKK	*	B
33	35019	Statistik	3	2	MKK	*	B
34	36231	Manajemen Umum	2	1	MKK	*	B
35	36185	Metodologi Desain	2	6	MKK	*	B
36	36177	Manajemen Periklanan	3	7	MPB	*	B
37	26002	Metodologi Penelitian	2	5	MKK	*	B
38	36161	Integrated Marketing Communication	2	7	MPB	*	B
39	26001	Kewirausahaan	2	7	MBB	*	B
40	36131	Desain Komunikasi Visual	4	3	MPB	**	B
41	36132	Desain Logo dan Identitas Visual	4	4	MPB	**	B
42	36207	Riset Media dan Branding	4	5	MPB	**	B
43	36141	<i>Destination Branding</i>	4	6	MPB	*	B
44	36165	Kampanye Sosial	4	7	MPB	*	B
45	36211	Seminar	2	7	MPB	*	B
46	16001	Kerja Praktik	2	7	MBB	*	B
47	16004	Tugas Akhir	6	8	MPB	*	B
48	11001-005	Pendidikan Agama	3	1	MPK	*	C
49	16002	Pancasila	2	4	MPK	*	C
50	16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	8	MPK	*	C
51	12002	Etika Profesi	2	1	MPK	*	C

Keterangan : * : Nilai minimal C

** : Nilai minimal B

10. Jejaring Matakuliah Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

MAPPING MATA KULIAH PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM SURABAYA



11001**Pendidikan Agama Islam****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

Materi : Tuhan yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Hukum, Moral, Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan Antarumat Beragama, Masyarakat, Budaya, dan Politik.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Wahyuddin, dkk. 2009. Pendidikan agama Islam untuk Perguruan Tinggi. GRASINDO. Jakarta
2. Adnin Armas. 2013. Pluralisme Agama: Telaah Kritis Cendekiawan Muslim. INSISTS. Jakarta.

Buku Pendukung:

1. Djohan Effendi Cs. 1981. *Agama dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Pustaka Biru.
2. H.Sulaiman Rasjid. 1984. *Figh Islam Esa*. Jakarta

11002**Pendidikan Agama Kristen Katholik****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

Materi : Tuhan yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Hukum, Moral, Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan Antarumat Beragama, Masyarakat, Budaya, dan Politik.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Ismartono, I, SJ. 1993. Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum. Jakarta: Obor (1).
2. Banawiratma, JB, SJ. 1991. *Gereja dan Masyarakat*. Yogyakarta: Kanisius
3. Groenen, D. Ofin.1979. *Peristiwa Yesus*. Yogyakarta: Kanisius

Buku Pendukung:

1. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

11003**Pendidikan Agama Kristen Protestan****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

Materi : Tuhan yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Hukum, Moral, Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan Antarumat Beragama, Masyarakat, Budaya, dan Politik.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Verkuuy J. 1989. *Etika Kristen Bagian Umum*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
2. Barth, Ch. 1988. *Theologia PL 1*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
3. Hadiwijono, H. 1991. *Iman Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Buku Pendukung:

1. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

11004**Pendidikan Agama Hindu****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

Materi : Tuhan yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Hukum, Moral, Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan Antarumat Beragama, Masyarakat, Budaya, dan Politik.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Made Ngurah Rai, I Gusti. 1999. *Buku Pendidikan Agama Hindu untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya: Paramita.
2. Titib, I Made. 1998. *Petunjuk Veda Praktis*. Surabaya: Paramita.

Buku Pendukung:

1. Oka Punyatmaja, IB. 1992. *Panca Sradha Dharma Sarathi*. Jakarta.
2. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

11005**Pendidikan Agama Budha****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

Materi : Tuhan yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Hukum, Moral, Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan Antarumat Beragama, Masyarakat, Budaya, dan Politik.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Chodron Thubten. 1990. *Agama Budha dan Saya: terjemahan E Suwarnasanti*. Penerbit Pustaka Karaniya.
2. Jinaratana Kaharudin Pandit. 1991. *Hidup dan Kehidupan*. Penerbit Tri Satya Buddhis Centre.

Buku Pendukung:

1. Burlingame, Eugene Watson. 1979. *Buddhist Legends: Translated from the original Palitext of Dhammapada Commentery*. London: The Palisociety.
2. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius

16002**Pancasila****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami landasan dan tujuan Pancasila, nilai dasar dan dasar negara, Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai sistem etika, Pancasila sebagai ideologi, Pancasila dalam konteks Ketatanegaraan RI, pelaksanaan Pancasila, pelaksanaan UUD 1945, Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan dalam masyarakat berbangsa dan bernegara.

Materi : Pancasila dalam Konteks Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia, Pancasila sebagai Sistem Filsafat, Pancasila sebagai Sistem Etika, Pancasila sebagai Ideologi, Pancasila dalam Konteks Ketatanegaraan RI, Pelaksanaan Pancasila, Pelaksanaan UUD 1945, Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan dalam Masyarakat Berbangsa dan Bernegara

Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Emran, AH., Encep, SN. "Penunutan Kuliah Pancasila untuk Perguruan Tinggi", Bandung : Alfabeta, 1994.
2. Fauzi, ADH, "Pancasila Ditinjau dari Segi Historis", Yuridis Konstitusional, dan Filosofis. Malang: Lembaga Penerbitan Unibra, 1983.
3. Notonegoro, "Pancasila Secara Ilmiah Populer ", Jakarta: Bumi Aksara, 1994

Buku Pendukung:

1. Undang-Undang Dasar R. I Tahun 1945 (Setelah Amandemen I-IV).
2. Heru Santosa, dkk. 2002. Sari Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
3. Kaelan. 2003. Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
4. Syafrudin Bahar, dkk. (ed.). 1995. Risalah Sidang-sidang BPUPKI – PPKI 28 Mei – 22 Agustus 1945, Jakarta: Sekretariat Negara R.I.

16003

Pendidikan Kewarganegaraan

2 SKS

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dan memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis yang berkeadaban, menjadi warga negara yang memiliki daya saing: berdisiplin, dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.

Materi : Filsafat Pancasila, Identitas Nasional, Politik dan Strategi, Demokrasi Indonesia, Hak Azasi Manusia dan *Rule of Law*, Hak dan Kewajiban Warga Negara, Geopolitik Indonesia, Geostrategi Indonesia

Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Sumarsono, dkk. 2001. Pendidikan Kewarganegaraan. Gramedia. Jakarta

Buku Pendukung:

1. Wahyu Widodo, dkk. Pendidikan Kewarganegaraan pengantar teori. Andi. Yogyakarta

Tujuan : Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan tentang berbagai aspek budaya, seni dan religi dari berbagai bangsa secara historis dan dapat menganalisa aspek-aspek yang melatarbelakanginya.

Materi : Sejarah seni rupa (tokoh, tahun, ciri-ciri, nilai-nilai) dari Zaman Prasejarah, Purba (Mesir, Kepulauan Creta, Mesopotamia, Yunani Kuno, Byzantium, China, India, Jepang) hingga Postmodern.

Prasyarat : -

Kepustakaan :

Wajib :

1. Mike Susanto. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
2. Widagdo. 2011. Penerbit ITB. Bandung.
3. Drs. R. Sukmono. 1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Ed. Ke-3. Jakarta: Yayasan Kanisius.
4. Mustika dan Slamet Sukirnantio. 1996. *Seni Rupa Indonesia Modern Dalam Kritik dan Esei*. Jakarta: Sanggar Krida.
5. Soedarso SP. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta MCMXC.

Pendukung:

1. Dick Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
2. Up. John. 1982. *Encyclopedia of World Art*. New York: Mc Graw Hill.

Tujuan : Mahasiswa diharapkan mampu memahami inti dasar dan fungsi-fungsi kreatifitas yang berkaitan dengan desain sebagai pengejawantahan komunikasi visual. Dari pemahaman tersebut mahasiswa mampu mempertajam inovasi yang dikembangkan secara progresif dan revolusioner.

Materi : Pengertian kreatifitas, inti dasar kreatifitas, implementasi kreatifitas, kreatifitas & keberbakatan, prinsip-prinsip kreatifitas, pengembangan ide, metodologi perumusan ide, studi eksisting desain dan inovasi

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Sejarah Seni Rupa dan Desain

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Cameron, Julia. 2002. *The Artist's Way: A Spiritual Path to Higher Creativity*[10th Anniversary Edition]. Jeremy P. Tarcher.
2. Dispenza, Joe. 2007. *Evolve your Brain*. HCI.

3. Freeman, Rice. 2007. *Living the Creative Life*. North Lights Books.
4. Kelley, Tom. 2001. *The Art of Innovation*. Double Day Business.
5. Widadgdo, p. 35, *Desain dan Kebudayaan*.
6. Gini Graham Scott, p. 111 *Mind Power*.
7. Daniel H. Pink, p. 5, *Misteri Otak Kanan Manusia*.

Buku Pendukung:

1. Leland, Nita. 2006. *The New Creative Artist*. North Light Books.
2. Perrella, Lynne. 2008. *Art Making, Collection, and Obsession: An Intimate, Exploration, of the Mixed-Media Work and Collections of 35-Artists*. Quarry Books.

36125	Copywriting	2 SKS
--------------	--------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan tentang pentingnya penulisan iklan dan mampu menulis copy iklan atau promosi, baik dalam penulisan iklan yang bersifat hardsell maupun softsell.

Materi : Hubungan biro iklan dengan kliennya, berbagai jenis iklan dan mediana, profesi copywriter dan persyaratan idealnya, teknik penulisan naskah iklan, menciptakan konsep kreatif, merumuskan strateginya, dan bagaimana mengeksekusi konsep kreatif tersebut untuk berbagai media.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan :

1. Trijanto, Agus. (2002). *Copywriting: Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: Rosda.
2. Shaw, Mark. (2009) *Copywriting: Successful Writing for Design, Advertising, and Marketing*. Laurence King Publishers.
3. Madjadikara, Agus S. (2004). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

32025	Bahasa Inggris I	2 SKS
--------------	-------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki pengetahuan dasar grammar dan mampu mengaplikasikannya kedalam kalimat yang sesuai dengan standar bahasa Inggris, meningkatnya perbendaharaan Vocabulary, meningkatnya kemampuan Reading dan Listening Comprehension untuk keperluan mendapatkan informasi yang didapat baik secara lisan maupun tulisan serta mampu membaca dan menelaah sumber-sumber bacaan berbahasa Inggris terutama yang berhubungan dengan teknologi, seni, desain dan keilmuan untuk mendukung pemahaman bidang ilmu.

Materi : Words, pronounciation, tenses, active & pasive voice, argument, verbals (gerund, infinite, participle) dan clauses (nouns, adjectives, adverbs, conditional), Vocabulary, reading, passage.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib : Broukal, Milada. 2005. *Grammar Form and Function 3, International Edition*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc

Buku Pendukung:

1. Fuchs, Marjorie and Bonner, Margaret. 2003. *Grammar Express*. Harlow: Pearson Education Limited.
2. Smith Lorraine C., and Mare, Nancy Nici, Marjorie and Bonner, Margaret. 2004. *Insights for Today*. Harlow: Pearson Education Limited.
3. <http://www.easypacelearning.com/english-books/english-books-for-download-pdf/category/6-english-grammar-pdf-and-word-doc>

32026	Bahasa Inggris II	2 SKS
--------------	--------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan grammar secara lisan melalui, presentasi dalam bahasa inggris serta bisa menulis dengan baik dan benar sesuai dengan standar bahasa Inggris dantata bahasa dalam bahasa Inggris yang diaplikasikan melalui TOEFL 300.

Materi : Dialog, diskusi, dan contoh-contoh frasa yang biasa digunakan. Menulis kalimat sederhana, Test TOEFL.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Bahasa Inggris I

Kepustakaan

Buku Wajib : Philips, Deborah. 2001. *Longman Complete Course for The TOEFL Test*. New York: Adison-Wesley Longman, Inc.

Buku Pendukung:

1. Mark Powell. 2002. *Presenting in English: How to Give Successful Presentation*, Boston: Global ELT.
2. Richard, Jack, et.al. 2005. *Person to Person: Communicative Speaking and Listening Skills*. New York: Ocford University Press.
3. <http://www.perfect-english-grammar.com/english-language-pdf.html>

12001	Bahasa Indonesia	3 SKS
--------------	-------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mampu menulis karya ilmiah.

Materi : Konsep dasar bahasa Indonesia, Ejaan Yang Disempurnakan, bahasa Indonesia dalam karya ilmiah, unsur-unsur tulisan, struktur argumen, penyusunan paragraf yang baik, penulisan kalimat dalam karya ilmiah, tata tulis karya ilmiah, penulisan makalah, artikel, jurnal dan penulisan tugas akhir mahasiswa.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Rifai, MA. 1995. *Pegangan Gaya Penulisan, Penyuntingan dan penerbitan Karya Ilmiah Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
2. Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa. 1993. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
3. Badudu, J.S. 1983. *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia.
4. Finoza, L. 2001. *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Insan Mulia.

Buku Pendukung:

1. Ramage, J.D. dan J.C. Bean. 1992. *Writing Arguments A Rhetoric with Readings*. New York: MacMillan.
2. Keraf, G. 1987. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.

32007	Estetika	2 SKS
--------------	-----------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat menjelaskan ruang lingkup permasalahan estetika, kaitanya dengan konsep dan teori dari berbagai fenomena kesenian serta memiliki kerangka berfikir dalam kajian bidang seni.

Materi : Sejarah, arti, dan ruang lingkup permasalahan estetika. Aliran seni dan ragam pemikiran tokohnya serta falsafah estetika. Menyingkap dimensi global estetika, estetika paripurna dan estetika Indonesia.

Metode**Pembelajaran** : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas**Prasyarat** : -**Kepustakaan****Wajib** :

1. Agus Sachari. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB
2. Dharsono. 2002. *Seni dan Keindahan Problematika Estetika Timur dalam Menyikapi Seni*. Wacana Seni Rupa, Vol 2, 5 September 2002.

Pendukung :

1. Agus Sachari. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
2. Bertrand Russell. 1993. *Sejarah Falsafah Barat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
3. Dick Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius
4. Soedarso SP. 1991. *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta: BP ISI

36203**Proses Komunikasi****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai definisi, proses, strategi, dan teori-teori komunikasi, menjelaskan bentuk-bentuk persoalan terkait proses komunikasi di masyarakat, menjelaskan fenomena komunikasi dan media, menyusun perencanaan komunikasi dan strategi kampanye.

Materi : Tujuan komunikasi dan peranan bahasa verbal dan bahasa visual dalam perilaku manusia. Proses komunikasi dan hambatanya, faktor yang memperlancar dan menghambat komunikasi, hubungan antara proses belajar dan beberapa faktor yang menguatkan kebiasaan yang banyak digunakan dalam periklanan.

Metode**Pembelajaran** : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas**Prasyarat** : -**Kepustakaan****Buku Wajib** :

1. Argenti, Paul A. 2010. *Komunikasi Korporat*. Jakarta: Salemba Humanika.
2. Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
3. Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies* Yogyakarta: Jalasutra
4. Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.

- Lewis, Richard D. 2004. *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Littlejohn, Stephen W dan Karen A. Foss. 2008. *Theories of Human Communication*. Ninth Edition. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.

Buku Pendukung:

- Nuruddin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Pawito. 2009. *Komunikasi Politik: Media Massa dan Kampanye Pemilihan*.Yogyakarta:Jalasutra.
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sunario, Astrid S. Susanto.1995. *Globalisasi dan Komunikasi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

33002

Sosiologi Komunikasi

2 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan dapat meningkatkan pengetahuannya tentang hubungan komunikasi terhadap proses kehidupan bermasyarakat, mampu menyebutkan beberapa faktor yang menghambat atau memperlancar proses komunikasi atau beberapa faktor yang menguatkan kebiasaan dan mampu menerapkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Materi :Fungsi-fungsi sosial atau hubungan antar individu dengan kelompok/masyarakat

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Psikologi Komunikasi

Kepustakaan

Buku Wajib :

- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana
- Berger, Peter L dan Thomas Luckmann.1991. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London: Penguin Books.
- Fiske, John.2007. *Cultural and Communication Studies* Yogyakarta: Jalasutra
- Hamad, Ibnu. 2004. *Konstruksi Realitas Politik dalam Media Massa: Sebuah Studi Critical Analysis terhadap Berita-berita Politik*. Jakarta: Granit.
- Hartley, John. *Communication, Cultural, & Media Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana

Buku pendukung:

- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

2. Stokes, Jane. 2007. *How To Do Media and Cultural Studies*. Yogyakarta: Bentang.

36161	Integrated Marketing Communications	2 SKS
--------------	--	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman secara menyeluruh mengenai peranan komunikasi dan media pada umumnya dan periklanan pada khususnya didalam menunjang upaya dan program pemasaran produk dalam makna yang luas. Pengertian makna persepsi secara psikologis serta beberapa aspek kepribadian dan budaya yang berpengaruh pada persepsi dan perancangan grafis.

Materi : Pemahaman fungsi komunikasi pemasaran, tujuan periklanan dan pemasaran, berbagai variabel yang mempengaruhi unsur-unsur periklanan, pemahaman dasar manajemen periklanan.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Marketing

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Kennedy, John.2006.Marketing Communication.BIP.Jakarta
2. Watono, Adji.2011.IMC That Sells.Gramedia.Jakarta.

Buku Pendukung:

1. Craw and Craw. *An Outline of General Psychology*. Little Adan and Co.
2. Chuses. Mar. *The Lisher Color Test*.

36223	Teori Periklanan	2 SKS
--------------	-------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman secara menyeluruh mengenai teori iklan dan peranannya yang menunjang upaya pemasaran produk dalam makna yang luas.

Materi : Pemahaman arti, fungsi dan tujuan periklanan dan pemasaran dari berbagai variabel yang mempengaruhi unsur-unsur periklanan dan pemahaman dasar periklanan.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Pengantar Desain dan Kreatifitas

Kepustakaan**Buku Wajib :**

1. Davis, Joel J. 2013. *Penelitian Periklanan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
2. Kassali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PAU, UI.

Buku Pendukung:

1. Wayne Dolozler, M. 1976. *The Marlentin Communication Process*, Mc. Graw Hill.
3. Larry Percy & R. Rossiter, *Advertising Strategy a Communication Theory Approach*.

32019**Nirmana Dwimatra****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami konsep perancangan desain 2 dimensi untuk diwujudkan dalam karya desain komunikasi visual.

Materi : Pengertian, fungsi, Unsur-unsur desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna). Prinsip-prinsip Desain (Keserasian/Harmoni, Keseimbangan, Ritme/Irama, Proporsi, Emphasis) dan merancang komposisi 2 dimensi.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan**Buku Wajib :**

1. Jim Krause. 2002. *Color Index*. Ohio: How Design Books, an Imprint of F 7 W Publications, Inc.
2. Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Yakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
3. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
4. Wucius Wong, B. 1986. *Beberapa Azas Merancang Dwi Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

Buku Pendukung:

1. Agus Sachari.1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
2. Birre. F. *Creative Colour*.
3. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
4. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

32020**Nirmana Trimatra****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami konsep perancangan desain 3 dimensi untuk diwujudkan dalam karya Desain Komunikasi Visual.

Materi : Unsur-unsur Desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna). Prinsip-prinsip Desain (Keserasian / Harmoni, Kesetimbangan, Ritme/ Irama, Proporsi, Emphasis), Komposisi, Warna, Bidang, Merancang tri matra.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Nirmana Dwimatra

Kepustakaan**Buku Wajib** :

1. Wucius Wong, B. 1989. *Beberapa Azas Merancang Tri Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. *Desain Terapan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
3. Agus Sachari. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.

Buku pendukung:

1. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
2. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.

36225**Tipografi****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengenal dan memahami tipografi sebagai subjek utama dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa juga mengenal berbagai jenis aksara dan penajaman, kepekaan dalam menggunakan typeface yang sesuai dengan keperluan.

Materi : Sejarah dan perkembangan dari tipografi, anatomi tipografi, penggabungan typeface dan fungsi komunikasi dan tipografi.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Rustan, Surianto. Huruf Font Tipografi. Jakarta: Penerbit PT GramediaPustakaUtama. 2011.
2. Rustan, Surianto. Layout: DasardanPenerapannya. Jakarta: Penerbit PT GramediaPustakaUtama. 2008.
3. Evans, Poppy.,& Thomas, Mark A. Exploring The Elements of Design. Canada: Thomas Delmar Learning. 2003.

Buku Pendukung:

1. Hill, Will. The Complete Typographer a manual for designing with type second edition. 2005.
2. Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2007.

36147

Digital Packaging

3 SKS

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar pembuatan Kemasan dan memiliki kemampuan untuk membuat desain Kemasan.

Materi : Proses Kreatif dalam Pembuatan Kemasan, Proses desain Kemasan, Pemilihan Warna dan Bahan Kemasan, Proses Produksi Kemasan, Pembuatan Kemasan dengan menggunakan software vektor.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Rosner K, Marianne.DESAIN KEMASAN: Perencanaan Merek Produk Yang Berhasil Mulai Dari Konsepsampai Penjualan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
2. Danger, EP. Memilih Warna Kemasan. Jakarta: Pustaka Binaman Presindo.
3. Rohanto, Uun. Mendesain Berbagai Bentuk Kemasan Dengan Coreldraw. Yogyakarta: Penerbit Skripta Media Kreatif.

Buku Pendukung:

1. Ishami, Arie . Desain Kemasan : Perbandingan Software Vector Coreldraw 12 Dan Freehand Mx. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
2. Iswaidharmanjaya, Derry . Desain Kemasan Produk Dengan Coreldraw X3. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo.

32013	Ilustrasi Dasar	2 SKS
--------------	------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dasar menggambar (drawing) dan mengilustrasikan ide/cerita dalam bentuk gambar.

Materi : Pengertian ilustrasi, Fungsi dan teknik dasar menggambar ilustrasi. Pelatihan menggambar ilustrasi dengan berbagai media (cat air, tinta hitam, pastel, pensil dan cat poster), Teknik kering, Gambar bentuk, Gambar binatang, Gambar tumbuhan, dan Anatomi manusia.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Gambar Teknik

Kepustakaan

- Buku Wajib** :
1. Veri Apriyatno. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Kawan Pustaka.
 2. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
 3. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
 4. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

Buku Pendukung:

1. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

32014	Ilustrasi Digital	2 SKS
--------------	--------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki pengetahuan dengan ketrampilan untuk menerjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif dalam bidang ilustrasi. Serta pemahaman kriteria ilustrasi dalam kaitannya dengan dunia komunikasi visual secara umum.

Materi : Ungkapan ilustrasi bersifat non fiksi dengan kriteria-kriteria ilustrasi dalam penggunaannya di berbagai media (buku, kemasan, poster, perangko, mata uang dan sebagainya). Ungkapan ilustrasi bersifat fiksi (komik, kartun, kemasan dan sebagainya).

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Ilustrasi Dasar

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Ross, Robert. *Ilustrasi To Day*. Pennsylvania, International tex book Co, Scranton.
2. Bland, David. 1963. *A History of Book Ilustrasi*, Cleveland dan New York, The World Publishing.
3. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
4. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
5. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.

Buku pendukung:

1. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
2. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

32016

Kriya

3 SKS

Tujuan: Mahasiswa diharapkan dapat menciptakan karya seni kriya yang mempunyai nilai estetika dengan memanfaatkan jenis karakter dan bentuk fisik bahan.

Materi: Pembuatan desain dan konsep karya seni kriya dengan mengolah bahan limbah plastik, besi, kayu dan diaplikasikan ke bentuk karya seni

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Gustami SP. 2000. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Yogyakarta: Kanisius.
2. Sulbi Prabowo. 2002. *Kerajinan Kayu*. Surabaya: Unesa University Press.
3. Suwadji Bastomi. 1982. *Seni Ukir*. Semarang: IKIP Semarang Press.
4. -----, 1986. *Seni Kriya Apresiasi dan Perkembangannya*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar menggambar bentuk serta memiliki kemampuan menggambar bentuk - bentuk benda dalam bidang gambar.

Materi : Proses menggambar, Unsur-unsur visual (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur), intisari dalam menggambar, Karakter Media Gambar, Rupa Bentuk, Kedalaman dalam Menggambar.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
2. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.
3. Hamm, Jack. *The Head and Figure*. New York: The Putnam Publishing Group.
4. Ching, Francis D.K. *Menggambar suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
5. Simmonds, Jackie. *Pelukis Pemula Sketsa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
6. Simon, Howard. *Teknik Menggambar*. Semarang: Effhar & Dahara Press.

Buku Pendukung:

1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, New York: Cleveland, The World Publishing.
3. Laseau, Paul. *Sketsa Bebas Sebuah Pengantar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
4. Studio, Ar. *Drawing Magic Panduan Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Mediakita.

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar menggambar Bentuk dan Ekspresi dari Hewan dan Manusia serta memiliki kemampuan menggambarkan dalam bidang gambar.

Materi : Tahapan menggambar Bentuk dan Ekspresi Hewan, Gerak Hewan, Tahapan menggambar Bentuk dan Ekspresi Manusia, Gerak Manusia, Gestur dan bahasa Tubuh Manusia.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Gambar Bentuk

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.
2. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.
3. Hamm, Jack. *The Head and Figure*. New York: The Putnam Publishing Group

Buku Pendukung:

1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, New York: Cleveland, The World Publishing.

36159	Gambar Teknik	3 SKS
--------------	----------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan mampu menggambar objek (2 dimensi & 3 dimensi) dengan bahasa gambar secara tepat (presisi) ukurannya.

Materi : Bahasa gambar media dan penggunaannya, Sistematika gambar teknik, Pengertian dasar perspektif, Proyeksi Ortografi (Fungsi dan prinsip dasar, irisan, putaran, bukaan), Proyeksi Paralel, Proyeksi Axonometri, Konstruksi perspektif tanpa titik ukur, Perspektif dengan satu titik lenyap dan dua titik lenyap, Titik lenyap di luar meja gambar, Perspektif miring; Pandangan terurai (Exploded View).

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Studio Desain Interior FSRD ITB Bandung.
2. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Buku pendukung:

1. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. *Desain Terapan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
2. Agus Sachari. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
3. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung

36224**Tinjauan Desain****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami pengetahuan tentang konsep Desain secara kritis melalui analisis dan penelaahan sejarah perkembangan Desain dari masa Prasejarah, Mesir Kuno hingga Renesance dan Revolusi Industri tahun 1940-1950an, baik dari segi sosio-historis maupun segi tekno-ekonomi, serta pemahaman perkembangan Desain di Indonesia dan permasalahannya sebagai landasan dalam menanggapi karya Desain secara kritis, terutama yang berkaitan dengan peranan dan pengaruhnya terhadap peradaban manusia.

Materi : Perkembangan Desain, khususnya pergerakan Desain di Eropa yang berpengaruh terhadap kehadiran karya Desain modern. Perkembangan Desain di Indonesia dan berbagai permasalahannya, baik konsep, strategi produksi maupun yang lainnya.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Pengantar Desain dan Kreativitas

Kepustakaan**Buku Wajib** :

1. Duncan Alastysir. 1983. *Art Doco*. London: Thames and Hudson. Ltd.
2. Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain : dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Univ. Tarumanegara.
3. Heskett. 1980. *Desain Industri*. Jakarta : CV. Rajawali.
4. Sachari, Agus. 1986. *Paradisma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
5. Sachari, Agus. 1986. *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali.
6. Sachari, Agus. 1986. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 1*: Bandung: Pustaka.
7. Sachari, Agus. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*: Bandung: Pustaka.

Buku Pendukung:

1. Bater, Kenneth F. *Basic Design*. New York.
2. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
3. Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.

Tujuan : Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman secara menyeluruh mengenai peranan *marketing* pada umumnya dan periklanan pada khususnya di dalam menunjang upaya meningkatkan kinerja perusahaan dalam makna yang luas. Pendalaman makna persepsi secara psikologis serta beberapa aspek kepribadian dan budaya yang berpengaruh pada persepsi dan perancangan grafis..

Materi : Pemahaman prinsip dasar pemasaran, tujuan pemasaran, berbagai variabel yang mempengaruhi unsur-unsur pemasaran, pemahaman dasar manajemen pemasaran.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat

Kepustakaan :

1. Kotler, P., & Keller, K. L. (2006). *Marketing Management - 12th Edition*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson International Edition.
2. Shimp, T. A. (2003). *Advertising, Promotion & Supplemental Aspects of Integrated Marketing Communication - Sixth Edition*. Ohio: Thomson South-Western.
3. Caballero, M. J., Lumpkin, J. R., & Madden, C. S. (1989). *Using Physical Attractiveness as an Advertising Tool: An Empirical Test of Attraction Phenomenon* (Vol. Volume 28). European Journal of Marketing.
4. Clow, K. E., & Baack, D. (2010). *Integrated Advertising, Promotion and Marketing Communications - Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
5. Durianto, D., Sugiarto, Widjaja, A. W., & Supratikno, H. (2003). *Invasi Pasar dengan Iklan yang Efektif - Strategi, Program dan Teknik Pengukuran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
6. Fawcett, A. W. (1993). *Integrated Marketing-Marketers Convinced: Its Time has Arrived* (Vol. S1-2). 2006: Advertising Age.
7. Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

36205**Public Speaking****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat menunjukkan hubungan antara teknik dan metode berbicara di depan publik dengan konsep dan aplikasi praktis public speaking yang efektif dan artikulatif dalam acara formal maupun informal.

Materi : Berbicara di depan Publik, Etika dan Public Speaking, Impromptu, Memperkenalkan Seorang Presenter/Pembicara, Analisa Audiens, Teknik Pidato, Aspek Bahasa dalam Pidato, Tehnik Mengumpulkan data untuk Materi Pidato, Organisasi dan Outline Materi Pidato, Pidato Informatif, Alat Bantu Visual dalam Pidato, Pidato Persuasif, Debat.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, demo, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan :

1. G.Sukadi (2008). *Public Speaking Bagi Pemula*. Jakarta: Grasindo.
2. Sirait, Charles Bonar (2010). *The Power of Public Speaking: Kiat Sukses Berbicara di Depan Publik /GRM*. Jakarta: Gramedia.
3. Heryanto, Imam. Dkk. (2007). *Teknik Pembuatan Presentasi Menggunakan Power Point dan Swish Max*. Jakarta: Informatika.
4. Gallo, Carmine. (2012). *Rahasia Presentasi Steve Jobs: Bagaimana Tampil Luar Biasa Hebat di Depan Setiap Audiens*. Jakarta: Esensi.

33001**Psikologi Komunikasi****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami makna persepsi secara psikologis serta beberapa aspek kepribadian dan budaya yang mempengaruhi persepsi. Pengertian persepsi secara individu, massa khususnya yang berhubungan dengan perancangan Desain Komunikasi Visual.

Materi : Aspek-aspek psikologi persepsi antara fungsi indera. Berfikir (ingatan, fantasi, asosiasi, kognisi, emosi, interes dan lain-lain). Proses dalam komunikasi audio visual. Persepsi warna dalam hubungannya dengan psikologi warna.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Proses Komunikasi

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Deddy Mulyana. Ilmu Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, 2007.
2. Jalaludin Rakhmat. Psikologi Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, 2001
3. Rose, Gillian. Visual Methodologies. London: Sage Publication Inc, 2001
4. Alex Sobur. Semiotika Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, 2004
5. Agus Sachari. Budaya Visual Indonesia. Penerbit Erlangga, Bandung. 2007.

Buku Pendukung:

1. Osborne, Richard and Van Leen. 1999. *Sociology for Beginner*. Bandung: Misan.
2. M., Wayne Dolozler. 1976. *The Marlentim Communication Process*, Mc. Graw Hill.

36184

Metode Produksi Grafika

2 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan memiliki pengetahuan umum tentang sejarah percetakan dan berbagai teknik proses cetak yang dapat digunakan dalam proses Desain Komunikasi Visual. Pengetahuan mengenai penyusunan huruf, reproduksi, metode cetak ukuran batu dan bahan cetak. Pengertian peran dan tanggung jawab desainer dalam proses percetakan.

Materi : Sejarah perkembangan cetak-mencetak. Pengenalan metode dan berbagai teknik cetak yang dihubungkan dengan perencanaan desain cetakan untuk mendapatkan hasil cetakan yang optimum, baik dari segi desain maupun ekonomi. Mengetahui bahan baku dan ukuran cetak-mencetak.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Silver, Geravid A. 1981. *Graphic Layout and Design*. New York: VNR Co.,

Buku Pendukung:

1. Schender, George. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.

35019**Statistik****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan konsep dasar statistika yang mencakup statistika deskriptif yaitu pengumpulan data, organisasinya, mengenal dan memahami pola data, dan statistika inferensi, yaitu pengambilan keputusan/kesimpulan mengenai satu atau lebih karakter suatu populasi dari analisa sampel (induktif). Pemahaman statistika inferensi memerlukan pemahaman ilmu peluang, karena ilmu peluang memberikan ukuran kekuatan atau "kepercayaan" atas kesimpulan atau keputusan yang diambil. Untuk meningkatkan pemahaman tentang teori, matakuliah ini mewajibkan praktikum.

Materi : Materi kuliah terbagi dalam dua bagian yaitu: (1) konsep-konsep dasar ilmu peluang mengenai peubah acak, fungsi kerapatan peluang dan distribusi dari peubah acak, harapan matematik dari peubah acak, beberapa distribusi diskrit dan kontinu yang khusus; (2) metoda-metoda dasar statistika inferensi, yaitu penaksiran titik dan selang, uji hipotesa, dan regresi linear sederhana. Sebagai pengantar digunakan statistika deskriptif; yaitu penyarian, penyajian, dan penafsiran data suatu sampel (bukan populasi).

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Asep Saefuddin, dkk.2009.Statistika dasar. Grasindo.Jakarta
2. Sugiyono.2013.Metode Penelitian Kombinasi.Alfabeta.Bandung

Buku Pendukung:

36140**Desain Vektor****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer grafis berbasis vektor untuk keperluan Desain secara umum.

Materi : Setting, layout dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D, Aplikasi komputer grafis untuk keperluan tertentu (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Desain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.)

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Software : Coreldraw, Freehand

Prasyarat : Tipografi

Kepustakaan

Buku wajib :

1. Corel Corporation. 2000. *CorelDraw 10, Reference Manual*. Corel Corporation.
2. Corel Corporation. 1993. *Corel Clipart*. Corel Corporation.
3. Michael S. Suanggardi. 1992. *Petunjuk Penggunaan CorelDraw*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo,.
4. Roame, Tony. 2000. *Macromedia Freehand 10 Authorized*. Macromedia Press.
5. Adhe Saenudin. 1994. *Desain Grafis-Illustrasi Corel Draw*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

Buku Pendukung:

1. Ed Paulson. 1992. *Belajar Coreldraw Dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
2. *Pengenalan Freehand 9.0 : Secara Cepat Dan Mudah*. Indah

36160

Image Design dan Desktop Publishing

3 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer grafis berbasis raster untuk keperluan Desain secara umum.

Materi : Montase foto, Scann workshop, Manipulasi foto dan komposisi gambar serta teks, Pembuatan citra 2D dan 3D.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Software : Adobe Photoshop CS, CS2

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Pardosi, Mico. 2001. *Adobe Photoshop 7.0 Plus*
2. Carla Rose. 2000. *Sams Teach Yourself Adobe Photoshop 6 in 24 Hours*. USA: Sams
3. Ramadhan, Arief. 2005. *Adobe Photoshop 7.0*
4. Stevano, Bayu. 2005. *Buku Latihan Photoshop Cs Effects & Magics : Text And Texture*
5. Madcoms,. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*
6. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*
7. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*

Buku Pendukung:

1. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*
2. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*
3. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*

36195**Personal Branding****3 SKS**

- Tujuan** : Mahasiswa mampu mencitrakan dirinya kepada publik secara positif dengan cara aktif melahirkan karya baik secara offline maupun online.
- Materi** : Brand, Branding, Personal Branding, Digital Marketing, Media Daring, Portofolio
- Metode Pembelajaran** : Ceramah, Diskusi, Asistensi, Demo, Pameran

Prasyarat : Pengantar dasar kreativitas
Kepustakaan

BukuWajib

1. Susan Chritton. 2014. *Personal Branding for Dummies*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
2. Suriyanto Rustan. 2015. *BisnisDesain*. Jakarta: Batavia Imaji.

BukuPendukung

1. Jacky Tai dan Wilson Chew. 2012. *Brand Management*. Jakarta: Indeks
2. John Afifi. 2014. *Tips dan Trik "MenjualDiri"*. Yogyakarta: FlashBooks
3. Hermawan Kertajaya, dkk. 2012. *Branding with Character*. Jakarta: GramediaPustaka.
4. Kaplan Mobray. 2009. *The 10Ks of Personal Branding*. Bloomington: iUniverse

36133**Desain Media Periklanan****3 SKS****Tujuan :**

Mahasiswa akan dapat membuat desain media periklanan dengan menggunakan aplikasi komputer grafis berbasis vektor, digital imaging, animasi 2D, maupun desain web. Aspek penguasaan dasar aplikasi komputer grafis seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Dreamweaver, dan lain-lain, sebagai bagian utama dalam proses desainnya.

Materi :

Pembuatan desain kartun, desain stationery set, desain kaos, desain kalender, desain flyer, desain poster, desain brosur, desain merchandise, desain banner iklan web, desain web template.

Metode Pembelajaran :

Ceramah, Praktikum, Tanya Jawab, Tugas / Proyek Desain

Prasyarat : -**Kepustakaan****Buku Wajib:**

1. Jubilee Enterprise. 2016. Otodidak Desain Grafis Dengan Adobe Illustrator. Jakarta.
2. Sukirman, Atang. 2009. T-Shirt Distro: Kiat Desain T-Shirt Menggunakan Coreldraw, Yogyakarta.
3. Widiyanto, Rahmad. 2010. Digital Imaging Series For Advertising. Jakarta.
4. Wahana Komputer. 2013. Panduan Aplikatif Dan Solusi Adobe Flash Cs6 Untuk Beragam Animasi Website. Yogyakarta.
5. Agung, Gregorius. 2005. Kreasi Web Fantastis Dengan Photoshop Cs Dan Dreamweaver Mx 2004. Jakarta.

Buku Pendukung:

1. Wahana Komputer. 2005. Adobe Photoshop Untuk Desainer Web, Yogyakarta.
2. Agung, Gregorius. 2006. Animasi Web Dengan Photoshop Cs2. Jakarta.

36175	Layout dan Cetak	3 SKS
--------------	-------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar pembuatan layout, pemahaman kertas, proses cetak, offset printing, dan digital printing.

Materi : Tahapan membuat Layout, Tipografi dalam Layout, Elemen Layout, Prinsip dan penerapan Layout, Pembuatan Layout dengan Adobe Indesign (atau software lain yang mendukung), Pemahaman Kertas, Proses Cetak, Offset Printing, dan Digital Printing.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan :

Buku Wajib :

1. Rustan, Suriyanto. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
2. IT.WORKS!. Mudah-mudahan Bikin Majalah. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
3. Dameria, Anne. Designer Handbook : Dalam Produksi Cetak Dan Digital Printing. Jakarta: LINK & MATCH GRAPHIC.
- 4.

Buku Pendukung:

1. Dabbs, Alistair (Et Al). Indesign Essentials: The Fast Track To Mastering Adobe's Revolutionary Page Layout Application. United Kingdom: ILEX.
2. Dameria, Anne. Digital Printing Handbook. Jakarta: LINK & MATCH GRAPHIC.
3. Madcoms. Kupas Tuntas Adobe Indesign Cs5. Yogyakarta: Penerbit Andi.

36119	Animasi Sel	3 SKS
--------------	--------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual animasi 2 dimensi, penokohan karakter, ekspresi karakter, termasuk paska produksinya.

Materi : Prinsip-prinsip animasi, Standart frame per second, Proses modifikasi gambar, Standar proporsi manusia dan hewan, Karakteristik wajah/mimik wajah, Outline gambar dekoratif, Teknik pewarnaan, Penokohan, Character Mood, dan lain-lain.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. *Cartoon Animations*. Preston Blair, Walker Foster Publisher.
2. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
3. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*, Yogyakarta: Andi Offset.
4. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.

Buku pendukung:

1. Lynda Weinman, Craig Newman. 2003. *After Effect 5.0/5.5, H-O-T HAND-ON Training*. England: Berkeley.
2. Kingsnorth, George J (Et.Al). 2002. *Revolutionary After Effects 5.5 : Enhancing Digital Video*. Birmingham, England.

36117	Animasi 3D	3 SKS
--------------	-------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual hingga penyajian secara digital dengan software-software animasi 3D termasuk paska produksinya.

Materi : Animation principles, introduction & tools use, modeling object (Mesh, Poly, Surface, NURBS), Shape 2D object, lofter, camera, lighting, Basic material editor, rendering, space warps, Modify object (Spline, Mesh & Patch modify), camera, lighting, advance material editor, Rendering, Particle systems, Environment effect, Video Post, Space Warps, Basic Animation, Constrain Animation, Bones, Biped, IK Solver, Wire Parameter, Custom Attribute, Track View, Rendering, Dynamic Animation, Inverse Kinematicsl.

Metode**Pembelajaran** : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas**Software** : 3D Studio MAX**Prasyarat** : Animasi Sel**Kepustakaan****Buku Wajib** :

1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3,0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.
4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
5. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3,0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.

Buku Pendukung:

1. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis – USA: New Riders Publishing.
2. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III - Animation*, Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

36118**Animasi Lanjutan****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat merancang animasi dari program gerak manual hingga penyajian secara digital dengan software-software animasi 3D termasuk paska produksinya.

Materi : Animation principles, introduction & tools use, modeling object (Mesh, Poly, Surface, NURBS), Shape 2D object, lofter, camera, lighting, Basic material editor, rendering, space warps, Modify object (Spline, Mesh & Patch modify), camera, lighting, advance material editor, Rendering, Particle systems, Environment effect, Video Post, Space Warps, Basic Animation, Constrain Animation, Bones, Biped, IK Solver, Wire Parameter, Custom Attribute, Track View, Rendering, Dynamic Animation, Inverse Kinematicsl.

Metode**Pembelajaran** : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas**Software** : 3D Studio MAX

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
2. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*, Autodesk Inc.
3. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3,0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.
4. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
5. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3,0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.

Buku Pendukung:

1. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis – USA: New Riders Publishing.
2. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III - Animation*, Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

36143

Digital Audio

3 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan dapat membuat ilustrasi lagu atau musik (soundtrack) yang bisa diterapkan pada produk; animasi 2 dan 3D, multimedia Interactive, desain web dll.

Materi : File streamed audio (Mid,ra, Mp3), MIDI, MIDI dan aplikasinya, Tracking, Effect audio (chorus-reverb-delay dll), Editing sound, Recording sound, Sampling, Export-Import sound file (wav, aif, au, mid, mp3, mp4 dll), Audio converter dan lain lain.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Software : Cakewalk Pro Audio, Cakewalk Sonar, Fruityloops.

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku wajib :

1. Peter Feibleman. 2000. *Cakewalk — starring Elaine Stritch and Bruce Davison (Audio Theatre Series)*.
2. Michael MacDonald. 2001. *Cakewalk Bible, Hungry Minds*. Inc: USA
3. Scott R. Garrigus. 2000. *Cakewalk Power!*. USA: Muska & Lipman Pub.

Buku pendukung:

1. Agus FH Hardiman. 2000. *Belajar Sendiri Cakewalk Pro Audio Versi 8.0*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

36123**Audio Visual Periklanan****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengenal dan memahami dasar-dasar video, teknologi video dan film, teknis penggunaan kamera dan video, penataan cahaya, pengambilan gambar (shooting). Pengetahuan olah video analog (linier editing).

Materi : Dasar-dasar video, Penggunaan kamera, Komposisi gambar, Tata cahaya, Pengambilan gambar, Editing video analog (audio dubbing, mixing, memotong gambar, membuat transisi, efek, chromakey, title dan lain-lain).

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Image Design dan Desktop Publishing, Digital Audio

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. 1995. *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
2. Brown, John. 1978. New York: Broadcasting TV.
3. Gerald Millerson. 1989. *Video Production Handbook*. USA.

Buku pendukung:

1. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

32032**Videografi****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengetahui dan memahami tentang sistem editing video secara digital baik edit secara langsung, cut to cut, otomatisasi editing sampai dengan penggunaan special effect untuk sistem digital editing. Memahami cara penyalarsan antara gambar, tata cahaya, suara dan estimasi waktu tayang.

Materi : Dasar-dasar videografi yang meliputi Operasi Kamera, Komposisi, Teknik Pengambilan Gambar, Video Editing dengan Adobe Premiere, Spesial Efek dengan Adobe After Efek.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : -

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
3. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.

Buku pendukung:

1. Taylor, Angie. 2001. *Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video*. USA: Focal Press.

36229	Web Design	3 SKS
--------------	-------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami terhadap konsep website dan bahasa HTML, dapat menerapkannya dalam sebuah interface web site yang interactive dan komunikatif serta dapat menerapkan unsur-unsur multimedia secara umum.

Materi : Root folder, define site, creating site map, creating and save document, Inserting images, inserting text, modifying page properties, Creating links, Navigation meta tags, HTML source, Tracing images, Layers, Tables, Form, Cascading style sheet, Library, Frames, Rollovers, Automation, DHTML, Behaviors, Plug-ins dan lain-lain.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Software : Macromedia Dreamweaver

Prasyarat : -

Kepustakaan :

Buku Wajib :

1. Lynda Einman and Garo Green, *Dreamweaver 3 HOT: Hands On Training*. USA: Peachpit. CA.
2. J. Scott Hamlin. 1999. *Effective Web Animation: Advanced Techniques for the Web*.
3. Nolan Hester. 2001. *Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source*, USA: McGraw-Hill.

Buku pendukung:

1. Betsy Bruce. 2000. *Sams Teach Yourself Macromedia Dreamweaver 4 in 24 Hours*. USA: Sams.
2. Nolan Hester. 2001. *Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source*. USA: Peachpit Press.

36187**Multimedia Interaktif****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami prinsip-prinsip dan dasar teknik membuat multimedia interaktif, pengembangan rasa estetik dan artistik dalam dalam penerapannya pada karya multimedia interaktif sebagai media presentasi.

Materi : Prinsip multimedia interaktif. Teknik dasar multimedia interaktif, Rancangan interface, Behavior, Marker, Script dan Penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media presentasi.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Software : Macromedia Director, Flash

Prasyarat : -

Kepustakaan :

Buku Wajib :

1. Rosenzweig, Gary. 2000. *Special Edition Using Macromedia 8*. Indianapolis, USA: Que.
2. Gross, Phil. 2000. *Macromedia Director 8 and Lingo Authorized*. Berkeley CA: Macromedia Press.
3. Lindstrom, Robert L. 1994. *Multimedia Presentations*. New York: McGraw-Hill.

Buku Pendukung:

1. Morrison, Mike & Sandie. 1994. *The Magic of Interactive Entertainment*. Indianapolis: Sams publishing.

32010**Fotografi Dasar****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mempelajari dasar-dasar fotografi yang akan diimplementasikan dalam Desain karya grafis secara artistik dan fotografis.

Materi : Pemahaman dasar-dasar fotografi, Perkembangan fotografi, Teknik-teknik dasar pemotretan, Media dan teknik pencahayaan (Lighting), Komposisi foto, Pengenalan kamera (Digital & Manual), Lensa, Film, Asesoris (Filter, Tripod, Soft Box, Flash, Slave Unit), dan Perangkat pendukung (Komputer, PC Card, Printer, Photo CD Disc / Smart Media), Film prosesing, Cetak foto hitam & putih, Efek kamar gelap, Fotografi digital (Foto Semi-Digital, Foto Digital Murni).

Metode

Pembelajaran : Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Pengantar Desain dan Kreatifitas

Kepustakaan :**Buku wajib :**

1. Schaub, George. 1990. *Using Your Camera : A Basic Guide to 35 mm Photography*. New York: Amphoto.
2. Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.
3. Ray Hayward. 1992. *Ketrampilan Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
4. Andreas Feininger. 1994. *Lambang Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.

Buku Pendukung:

1. R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.
2. Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.

36154**Fotografi Periklanan****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat menerapkan pemotretan pada bidang fashion, Desain grafis, multimedia dan segala hal untuk keperluan advertising.

Materi : Teknik pengambilan gambar untuk fashion, advertising (mobil, furniture, dan karakteristik foto pada berbagai media komunikasi).

Metode Pembelajaran: Ceramah, demo, praktikum, penciptaan karya, tugas

Prasyarat : Fotografi Dasar

Kepustakaan**Buku wajib :**

1. Schaub, George. 1990. *Using Your Camera : A Basic Guide to 35 mm Photography*. New York: Amphoto.
2. Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.
3. Ray Hayward. 1992. *Ketrampilan Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
4. Andreas Feininger. 1994. *Lambang Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.

Buku Pendukung:

1. R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.
2. Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.

36185**Metodologi Desain****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain, membangun metode berfikir sesuai dengan permasalahan desain, yaitu metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala kritis setiap pergerakan desain yang terjadi disekiling.

Materi : Definisi dan metodologi penanganan Desain. Sistematika dan pendekatan masalah Desain. Proses Desain yang sistematis.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, penelitian, presentasi, tugas

Prasyarat : Metodologi Penelitian, statistik, tinjauan desain

Kepustakaan :**Buku Wajib :**

1. Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
1. Jones, Cristopher. 1979. *Design Method*. London: Wiley Interscience.

Buku Pendukung:

2. McKim, Robert H. 1980. *Thinking Visually*. California: Lifetime Learning Publication.

26002**Metodologi Penelitian****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan mampu merencanakan dan melaksanakan penelitian dan penulisan laporan penelitian secara mandiri.

Materi : Proses penelitian, permasalahan dan preposisi penelitian. Teknik pengumpulan, pengolahan dan penyajian data. Penulisan laporan ilmiah (makalah, jurnal, artikel, tugas akhir).

Metode Pembelajaran: Ceramah, penelitian, tugas

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Masri, Signarimbun dan Efendi, Sofyan (EDS). 1982. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3S.
2. Vreden Bregt J. 1980. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

Buku Pendukung:

1. Ali Saukah, dkk. 1993. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.

36177**Manajemen Periklanan****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa akan dapat membuat perencanaan, misi dan analisis SWOT terhadap aspek sumber daya manusia. Mempelajari dasar pemasaran dan perencanaan dalam sebuah produksi, segmentasi, positioning, brainstorming, dan manajemen periklanan yang berkaitan erat dengan aplikasi Desain Komunikasi Visual.

Materi : Pengenalan tentang media komunikasi (cetak maupun elektronik), organisasi penyiaran, manajemen penyiaran, produk-produk televisi, standard operational procedure acara televisi.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Copywriting, Teori Periklanan

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Kassali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PAU, UI.
2. Darwanto Sastro Subroto. 1994. *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press.

Buku Pendukung:

1. Allan W. 1985. *TV Production*, London: Vocal Press.

36231**Manajemen Umum****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan tujuan organisasi melalui rangkaian kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya manusia serta sumber daya organisasi lainnya.

Materi : Organisasi dan manajemen, Perkembangan teori manajemen, Fungsi perencanaan, Fungsi pengorganisasian, Fungsi pengontrolan

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat :

Kepustakaan :**Buku wajib :**

1. Sule & Saefullah, *Pengantar Manajemen*, Kencana-Prenada Media Grup, 2008.
2. Stoner, Freeman & Gilbert, *Management*, 3rd Edition, Pearson Education Inc, 2004.
3. Griffin, *Fundamental of Management: Core Concept and Applications*, Houghton Mifflin Company, 2000.

Buku Pendukung:

1. Handoko, T., Hani, 1996, *Manajemen Edisi Kedua*, BPFE, Yogyakarta
2. Stoner, James H. et al, 1987, *Management Sixth Edition*, Publication. Inc, Texas
3. Donnelly et al., *Fundamentals of Management, Business Publications 10th Edition*, Prentice-Hall, Inc, Texas
4. Koontz, Harold, Heinz Weirich, 1993, *Management: A Global Perspective Tenth Edition*, Mc Graw-Hill, New York
5. Schermerhorn, John R., 1998, *Manajemen, Buku 1 dan 2*, ANDI, Yogyakarta

12002	Etika Profesi	2 SKS
--------------	----------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami makna etika bisnis bagi profesi terutama dalam pengkajian masalah-masalah moral atas segala tindakan-tindakannya, di dalam menjalankan bisnis yang sesuai dengan etika profesi dan etika sosial modern.

Materi : Pengantar tentang nilai, norma hukum dan etika. Perundang-undangan nasional dan internasional dibidang IT, Paten, Copyright, Rahasia perdagangan, Kontrak kerja, Lisensi perangkat lunak, Studi kasus.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Baumer, D., Poindexter, J. C. 2002. *Cyberlaw and E-Commerce*. Corolina: Mc Graw Hill.
2. Laudon, K. C. dan Laudon, J.P.2002. *Manajemen Information System: Managing The Digital Firm, Seven Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
3. Rainer, R.K. , Potter, R. E. 2001. *Introdustion toInformation Technology Efrain Turban*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Buku Pendukung:

1. Undang-undang No. 36 Tahun 1999 tentang *telekomunikasi*.
2. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang *Hak Cipta*.

26001	Kewirausahaan	2 SKS
--------------	----------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa diharapkan bisa Memahami tentang dunia wirausaha dan segala macam problematikanya,mahasiswa diharapkan bisa mandiri dengan mengandalkan skill dan kompetensi yang ada pada diri mereka sendiri dengan melihat trend pasar serta prospek / peluang usaha yang sedang ada.

Materi : Pengertian wirausaha, tugas-tugasnya, sosok manusianya konteks dengan organisasi, Teori-teori kewirausahaan, Kewirausahaan dan kreativitas sebagai kualitas manusia, pengambilan keputusan dan kualitas yang dibutuhkan; kualitas wiraswasta yang berhasil, Kepiawaian manusia dan organisasi(human and organizational skill), Telaah tentang kaitan antara organisasi, strategi dan lingkungan

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas

Prasyarat : Manajemen Industri Kreatif

Kepustakaan :

Buku Wajib :

1. Hendro.2011.Dasar-Dasar kewirausahaan.Erlangga.Jakarta
2. Rangkuti, Freddy.2010.Gramedia.Jakarta
3. Peter P. Michael, Hisrich D. Robert. *Entrepreneurship Starting Developing and Managing a New Enterprise* Boston: Irwin Inc., 1992.

Buku Pendukung:

1. Kravitz W. Wallace, Vincent Brant, Reed J. Madolyn. *Consumer Related Mathematics*. Holt Rinehart and Winston Publishers. New York, 1980.
2. Stoner, James & R. Edward Freeman. *Management*. New York: Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1992.

36211

Seminar

2 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan menggarap, mengenal dan menelaah/mengkaji masalah Desain serta mampu menyusunnya dalam karangan tertulis yang terstruktur dan dipresentasikan dalam seminar sebagai penunjang kemampuan menyusun Tugas Akhir.

Materi : Pengertian seminar, organisasi dan manajemennya. Uraian tentang kelebihan dan kekurangan seminar dibanding dengan forum lainnya.Penyusunan karya tulis dalam topik tertentu atau pilihan sendiri dibidang Desain.Cara-cara membahas suatu masalah dalam seminar.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tugas, penelitian, presentasi

Prasyarat :

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Sugiyono.2013.Metode Penelitian Kombinasi.Alfabeta.Bandung
2. Koentjaraningrat & Emerson.1982. *Aspek Manusia Dalam Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
3. Taliziduhu Ndara.1987. *Desain Riset dan Teknik Penyusunan Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT Bina Aksara.

Buku Pendukung:

1. Koentjaraningrat. 1977. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
2. Silvan Barnet.1981. *A Short Guide to Writing About Art*. Boston:Little Brown.

16001	Kerja Praktek	2 SKS
--------------	----------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami permasalahan-permasalahan yang ada di industri/ perusahaan.

Materi : Pemahaman tentang permasalahan-permasalahan yang ada di industri/perusahaan atau pelaksanaan teknis di lapangan secara langsung dengan penghayatan masalah-masalah praktis yang ada dalam pelaksanaan di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang diambil dengan memperhatikan aspek teknososio-ekonomi.

Metode

Pembelajaran : Aplikasi lapangan, presentasi

Prasyarat : -

16004	Tugas Akhir	6 SKS
--------------	--------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa akan mampu menerapkan konsep berfikir, pendekatan dan kaidah estetika, ilmu dan teknologi serta memvisualisasikan dalam bentuk pembuatan produk Desain Komunikasi Visual yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir. Data dan hasil akhir adalah berupa karya nyata dari instansi, lembaga, perusahaan atau individu untuk pembuatan video movie.

Materi : Paket perancangan produk Desain Komunikasi Visual yang lengkap dan komprehensif dengan mengacu pada presentasi karya yang sesuai dengan praktek profesi dalam bentuk hasil karya nyata dan laporan tertulis.

Metode

Pembelajaran : Penelitian, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Seminar, Kerja Praktik, Metodologi Desain, mata kuliah pilihan, Kampanye Sosial

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Tim Dosen DKV Stikom. 2016. *Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir*. Surabaya: PPTA Stikom (ppta.stikom.edu)
2. Ali Saukah, dkk. 1993. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Buku pendukung:

1. Kepustakaan yang mengacu pada topik pilihan.

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memahami pemanfaatan unsur-unsur rupa seperti bentuk, warna dan komposisi untuk keperluan komunikasi visual. Memahami simbol visual sebagai alternatif bahasa komunikasi, ciri dan keistimewaannya dan bagaimana struktur bahasa gambar. Memahami proses Desain untuk memenuhi kebutuhan sarana yang efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan sarana informasi/petunjuk, peringatan dan larangan dalam bentuk pictogram design.

Materi : Pengenalan unsur-unsur rupa dalam hubungannya dengan kemampuan komunikatif. Data verbal dan data visual. Bahasa gambar/ungkapan visual. Teknik penyajian dan presentasi Layout.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Nirmana Trimatra

Kepustakaan

Buku wajib :

1. Surianto Ruslan. 2009. *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka.
2. Mullet, Kevin & Sano, Darell. 1995. *Designing Visual Interfaces, Communication Oriented Techniques*. California: Sun Soft Press a Prentice Hall Title.

Buku pendukung:

1. Napoles, Veronica. 1988. *Corporate Identity Design*. New York: Van Nostrand Reinhold,.

Tujuan : Mahasiswa akan dapat mengembangkan pengolahan komunikasi pesan menjadi bentuk visual. Konsep fungsi dan tata kerja dalam pembuatan sistem komunikasi melalui olahan visual. Serta mengaplikasikan tentang wawasan dan keilmuan mengenai identitas, khususnya mengenai konsep *branding*; Mampu menganalisa obyek dan menguasai aplikasi teknis, tata ungkap visual yang efektif, kreatif, dan komunikatif dalam aplikasi *corporate identity* ke dalam berbagai media grafis melalui Observasi data yang factual sehingga mahasiswa mampu mempresentasikan dalam sebuah karya yang bisa di pertanggung jawabkan.

Materi : Pengelolaan komunikasi pesan menjadi bentuk visual ,Analisa identitas dalam sebuah perusahaan yang di angkat dalam materi CID (Corporate Identity) serta membuat perencanaan dan perancangan branding identitas.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Desain Komunikasi Visual

Kepustakaan

Buku wajib :

1. Darmaprawira, 2004. Psikologi Warna, Penerbit Ganesha
2. Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. 2002, Infografis (kedasyatan bercerita visual). Jakarta: Gramedia.
3. Jewels. 2000. *Color Harmony*. Rockport
4. Suriyanto Ruslan. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Buku Pendukung:

1. John Murphy & Michael Rowe, 1993, *How To Design Trade Marks & Logos*. North Light Books
2. Shigenobu Kobayashi. 1998, *Colorist*. Kodansha International Ltd.

36207

Riset Media dan Branding

4 SKS

Tujuan : Mahasiswa akan dapat memiliki kemampuan dan wawasan mengolah desain grafis berdasarkan karakteristik kemungkinan dan keterbatasan yang terdapat dalam tiap media komunikasi visual.

Materi : Pengenalan media, karakteristik dan peranannya dalam komunikasi visual. Kemungkinan dan keterbatasan (dari segi teknis dan jangkauan komunikasi). Verbal visual dan berbagai korelasi diantara keduanya. Pemecahan masalah komunikasi dalam sebuah media komunikasi visual.

Metode

Pembelajaran : Ceramah, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Desain Logo dan Identitas Visual

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Jefkins, Frank. 1994. *Advertising*. London: Pitman Publishing.
2. Russel, J. Thomas & Lane Ronald. 1990. *Kleppner's Advertising Procedure*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Buku Pendukung:

1. Well, William. 2000. *Adevertising : Principles and Practice*. New Jersey: International Edition, Prentice Hall Inc.

Tujuan : Mahasiswa mampu Merancang sebuah konsep dan penerapan sebuah *destination branding*, *place branding* dan *city branding*.

Materi : Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:

1. Definisi, tujuan dan manfaat *Destination branding*.
2. Proses dan metode dalam merancang sebuah *destination branding*
3. Definisi, tujuan dan manfaat *Place branding* dan *city branding*
4. Proses dan metode dalam merancang sebuah *place branding* dan *city branding*
5. Piramida *branding*, *hexagon branding*
6. *Brand identity*
7. *Brand Image*
8. *Branding Strategy*

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Riset Media dan Branding

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Morgan, Nigel &Annette Pritchard. Destination Branding. Great Britain: Biddles Ltd., Kings Lynn. 2004.
2. Dinnie, Keith. City branding theory & cases. London :Palgrave Macmillan. 2011.
3. Govers, Robert & Frank, Go. Place Branding. London :Palgrave Macmillan. 2009.
4. Anholt, Simon. Brand New justice. Great Britain:Linacre House Jordan Hill. 2003

Pendukung :

1. Avraham,Eli&EranKetter. Media Strategies for MarketingPlaces in Crisis.Great Britain: Elsevier Inc.2008
2. Moilanen, Teemu&SeppoRainisto.How to Brand Nations,Cities and DestinationsA Planning Book for Place Branding.2009
3. Kolb, Bonita M. Tourism marketing for cities and towns. USA: Elsevier Inc. 2006.

Tujuan : Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan di masyarakat luas khususnya dalam bidang sosial dengan menggunakan strategi kreatif, berbentuk event, visual atau audio visual

Materi : Memilih topik atau permasalahan sosial yang sedang terjadi, menganalisis, merencanakan dan merancang sebuah kampanye sosial lengkap dengan medianya

Metode

Pembelajaran : Ceramah, diskusi, penciptaan karya, presentasi, pameran

Prasyarat : Destination Branding

Kepustakaan

Buku Wajib :

1. Altstiel, Tom and Jean Grow. 2010. Advertising Creative. Sage Publication Inc: California.
2. Bittner, John R. 1983. Mass Communication : An Introduction 3rd edn. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
3. Reddi, C.V. Narasimha. 2009. Effective Public Relations and Media Strategy. New Delhi: PHI Learning Private Limited.
4. Venus, Antar. 2004. Manajemen Kampanye. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Buku Pendukung:

1. Santosa, Sigit. 2002. Advertising Guide book. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
2. Kasali, Rhenald. 1999. Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.