



Katalog Jurusan

SENI DAN DESAIN

Fakultas Sastra
Universitas Negeri Malang

Edisi 2020

KATALOG

JURUSAN SENI DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

- S1. Pendidikan Seni Rupa
- S1. Pendidikan Seni Tari dan Musik
- S1. Desain Komunikasi Visual
- D3. Game Animasi
- S2. Keguruan Seni Rupa

KATA PENGANTAR

Katalog Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (UM), edisi 2020 disusun berdasarkan Kurikulum 2018 berbasis Kapabilitas. Penyusunan katalog ini dimaksudkan untuk menyajikan informasi tentang Jurusan Seni dan Desain bagi mahasiswa, dosen, pimpinan, pelaksana administrasi, dan masyarakat luas.

Sesuai dengan fungsinya, katalog ini menyajikan informasi mengenai sejarah Jurusan Seni dan Desain, visi dan misi, tujuan, organisasi, ketenagaan, sarana dan prasarana pendidikan, kerjasama, jenis program studi, profil lulusan, capaian pembelajaran dan kurikulum program studi. Informasi tentang kurikulum program studi meliputi struktur kurikulum, sebaran matakuliah persemester, deskripsi matakuliah, dan panduan konversi matakuliah.

Penyusunan katalog ini telah diupayakan berdasarkan keadaan dan perkembangan pada saat katalog ini diterbitkan. Akan tetapi, tidak tertutup kemungkinan dalam katalog ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, sangat diharapkan masukan dari pemakai katalog ini untuk perbaikan dimasa mendatang. Ucapan terima kasih dan penghargaan kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian katalog ini. Malang,

Agustus, 2020

Prof. Utami Widiati, M.A., Ph.D.
NIP 19650813 199002 2 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA.....	6
Visi dan Misi Ilmiah	6
1. Visi Ilmiah	6
2. Misi Ilmiah.....	6
Tujuan Program Studi	6
Profil Lulusan.....	7
Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL).....	7
Struktur Kurikulum dan Sebaran Matakuliah	8
Deskripsi Matakuliah.....	14
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI DAN MUSIK.....	76
VISI DAN MISI ILMIAH	76
1. Visi Ilmiah	76
2. Misi Ilmiah.....	76
TUJUAN PROGRAM STUDI	77
PROFIL LULUSAN	77
RUMUSAN STANDAR CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (STANDAR CPL)	78
STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH.....	79
DESKRIPSI MATAKULIAH	83
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	158
Visi dan Misi Ilmiah	158
1. Visi Ilmiah.....	158
2. Misi Ilmiah.....	158
Tujuan Program Studi	158
Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL).....	159
STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH.....	160
DESKRIPSI MATAKULIAH	165
GAME ANIMASI	239
Visi dan Misi Ilmiah	239
1. Visi Ilmiah.....	239
2. Misi Ilmiah.....	239
Tujuan Program Studi	239

Profil Lulusan.....	240
Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL).....	240
STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH	241
DESKRIPSI MATAKULIAH	246
MAGISTER KEGURUAN SENI RUPA.....	288
Visi dan Misi Ilmiah	288
1. Visi Ilmiah Program Magister Keguruan Seni Rupa.....	288
2. Misi Ilmiah Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa	288
Tujuan Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa	288
Profil Lulusan.....	289
DISKRIPSI MATAKULIAH MAGISTER KEGURUAN SENI RUPA	290
SEBARAN KBK JURUSAN SENI DAN DESAIN.....	305
DAFTAR PIMPINAN KELOMPOK PER KBK.....	306
TOPIK UNGGULAN KBK.....	307
DAFTAR LAYANAN JSD	311
PROFIL DOSEN JURUSAN SENI DAN DESAIN	312

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

Visi dan Misi Ilmiah

1. Visi Ilmiah

Visi ilmiah Program Studi Pendidikan Seni Rupa akan dicapai pada tahun 2030 sesuai dengan rencana induk pengembangan UM adalah sebagai berikut:

Menghasilkan sarjana pendidikan seni rupa yang terampil menerapkan pembelajaran yang mendidik dan mampu berinovasi melalui pengembangan keilmuan bidang pendidikan, pembelajaran, pengkajian serta praktik kesenirupa dan desain berbasis penelitian yang berorientasi pada budaya lokal, pendayagunaan teknologi informasi dan pengembangan profesi pendidik seni rupa.

2. Misi Ilmiah

Misi ilmiah Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni dan Desain FS UM adalah mempersiapkan sarjana pendidikan seni rupa yang memenuhi kebutuhan profesi melalui:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran dalam bidang kependidikan, keilmuan, dan karya seni rupa dan desain yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi.
2. Mengadakan penelitian dalam bidang kependidikan, keilmuan, dan karya seni rupa dan desain yang temuannya diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan kesejahteraan masyarakat.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang kependidikan, keilmuan, dan karya seni rupa dan desain yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat.

Tujuan Program Studi

Untuk mewujudkan visi dan misi ilmiah yang telah ditetapkan, dirumuskan empat butir tujuan prodi PSR sebagai berikut:

1. Menghasilkan lulusan yang cerdas, religius, berakhlak mulia, mandiri, dan mampu berkembang secara profesional dalam bidang kependidikan seni rupa dan desain, dan dalam bidang ilmu seni rupa dan desain.
2. Menghasilkan karya ilmiah dan produk karya kreatif dalam bidang kependidikan seni rupa dan desain, dan dalam bidang ilmu seni rupa dan desain yang berwawasan kewirausahaan.
3. Menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat di bidang kependidikan seni rupa dan desain, serta bidang industri kreatif untuk mewujudkan masyarakat yang mandiri, produktif, dan sejahtera.

Profil Lulusan

Sarjana pendidikan seni rupa yang terampil merancang, melaksanakan, mengevaluasi dan memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran seni rupa pada jenjang pendidikan menengah dan kejuruan secara kritis; serta memiliki keahlian tambahan dalam teknik berkarya seni rupa, membuat kajian kesenirupaan, dan mengelola wirausaha kesenirupaan berbasis *entrepreneurship*, kreatif, inovatif, dan adaptif sesuai perkembangan ipteksosbud dan IT disertai kepedulian terhadap konservasi seni tradisi.

Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL)

1. Menguasai teori dan praktik kesenirupaan/Kriya/Desain untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni/ kriya/desain dan berkarya seni kriya/desain secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan.
2. Menguasai ilmu kependidikan dan kependidikan seni rupa/kriya/desain, serta memiliki kemampuan menerapkan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa kriya/desain secara efektif, kreatif, sistematis, inovatif, komprehensif, mandiri, dan bertanggungjawab sesuai kaidah dan etika ilmiah dengan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.
3. Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian, pengkajian, riset penciptaan, dan artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinal orang lain berupa karya ilmiah bidang seni/ kriya/desain.
4. Mengaplikasikan teori dasar berkarya seni rupa/ kriya/desain kreatif dan analitik untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya seni rupa/ kriya/desain sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media seni rupa / kriya/desain secara efektif, kreatif dan etis

22	PSRUUM6020	Sejarah Seni Rupa Barat – Western Art History	2	2	2												
23	PSRUUM6047	Ragam Hias Nusantara – Archipelago Ornament Studies	2	3	2												
24	PSRUUM6039	Tinjauan Seni Rupa/Desain – Art and Design Studies	2	3				2									
25	PSRUUM6040	Kritik Seni dan Desain – Art and Design critique	2	3				2									
26	PSRUUM6031	Konsep Pendidikan Seni – Art Education concept	2	2	2												
27	PSRUUM6032	Pengembangan bahan ajar seni	2	2				2									
28	PSRUUM6046	Kurikulum Pendidikan Seni – Art Education curriculum	2	2	2												
29	PSRUUM6100	Desain Pembelajaran Seni	2	3	2												
30	UPLPUM6090	Pembelajaran Mikro – Micro Teaching	3	4				2									
31	UKKNUM6090	Evaluasi Pembelajaran Seni – Evaluation in Learning Art	2	3				2									
32	FSASUM6001	Media Pembelajaran Seni – Medias in Learning Art	3	4			2										
33	FSASUM6002	Kapita Selektta Pendidikan Seni – capita Selecta in Art Education	2	3				2									
34	PSRUUM6007	Skripsi – Undergraduate Thesis	6	6							6						
35	PSRUUM6001	PLP/KPL***	{4}	{4}							4						

36	PSRUUM6006	KKN	{4}	{4}							4					
			90	108												
C	MATAKULIAH PEMINATAN DAN PENGEMBANGAN DIRI/MPPD (34-36 sks)															
1	PSRUUM6018	Lukis – Painting	3	3				3								
2	PSRUUM6025	Patung – Sculpting	3	3				3								
3	PSRUUM6019	Grafis – Printmaking	3	3				3								
4	PSRUUM6028	Pahat/Ukir – carving	3	3					3							
5	PSRUUM6026	Anyam/Tenun – Weaving	3	3					3							
6	PSRUUM6027	Keramik – Pottery	3	3				3								
7	PSRUUM6021	Batik Tradisi - Tradition Batik	3	3				3								
8	-	Batik Kreasi – creation Batik	3	3					3							
9	PSRUUM6009	Fotografi - Photography	3	3				3								
10	PSRUUM6023	Animasi – Animation	3	3					3							
16	PSRUUM6024	Videografi – Videography	3	3					3							
11	PSRUUM6033	Manajemen Penciptaan Seni Konvensional– Conventional Art creation Management	3	4							3					
12	PSRUUM6044	Kreasi Seni Konvensional– creating Conventional Art	3	4						3						
13	PSRUUM	Manajemen Penciptaan Seni Media Baru– New Media Art creation Management	3	4							3					
14	PSRUUM	Kreasi Seni Media Baru– creating New Media Art	3	4						3						
15	PSRUUM	Manajemen Perancangan	3	4							3					

		– Indonesian Art History														
11	PSRUUM6047	Ragam Hias Nusantara – Archipelago Ornament Studies	2	3												
12	PSRUUM6021	Batik Tradisi - Tradition Batik	3	3												
13	PSRUUM	Batik Kreasi – creation Batik	3	3												
14	PSRUUM6009	Fotografi - Photography	3	3												
			36	44												
Jumlah SKS Keseluruhan																

* Mata kuliah yang disajikan untuk diprogram mahasiswa diluar prodi pendidikan seni rupa

** Mata kuliah yang akan diprogram mahasiswa di prodi pendidikan seni rupa

Deskripsi Matakuliah

DESKRIPSI MATAKULIAH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

A. MATAKULIAH DASAR PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN (MDPK)

UNIV6001 Pendidikan Agama Islam (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam. Topik bahasannya meliputi (1) Konsep Ketuhanan dalam Islam, (2) Hakikat manusia menurut Islam, (3) Hukum, hak asasi manusia, dan demokrasi dalam Islam, (4) Etika, moral, dan akhlak, (5) Ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam Islam, (6) Kerukunan antarumat beragama, (7) Masyarakat madani dan kesejahteraan umat, (8) Kebudayaan Islam dan sistem politik Islam.

UNIV6002 Pendidikan Agama Protestan (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Protestan. Topik bahasannya meliputi (1) Konsepsi manusia menurut kekristenan, (2) Konsep Tuhan menurut iman Kristen, (3) Pilihan dan pengambilan keputusan, (4) Hubungan iman dan ilmu pengetahuan serta teori evolusi diperhadapkan iman Kristen, (5) Tanggung jawab orang Kristen dalam masyarakat, (6) Perkembangan kebudayaan yang turut mempengaruhi paradigma berpikir dan bekerja bagi manusia, (7) Makna partisipasi dalam kehidupan politik-politik menurut pakar politik dan mahasiswa Kristen, (8) Gereja dan agama sebagai alat kontrol terhadap kebenaran dan keadilan, (9) Kerukunan antar umat beragama.

UNIV6003 Pendidikan Agama Katolik (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Katolik. Topik bahasannya meliputi (1) Keimanan, teologi, dan Yesus sebagai perwujudan kehadiran Tuhan diantara manusia untuk menyelamatkan manusia, (2) persoalan dasar manusia, martabat manusia, hakekat dan tanggung jawab manusia, (3) Iman, ilmu dan amal sebagai satu kesatuan, kewajiban menurut ilmu dan mengamalkannya, tanggung jawab terhadap alam dan lingkungan, (4) Masalah-masalah agama, makna agama dalam kehidupan, hubungan antar umat beragama, (5) Iman/gereja yang memasyarakat, (6) Budaya politik dan hukum menurut pandangan Katolik.

UNIV6004 Pendidikan Agama Hindu (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Hindu. Topik bahasannya meliputi (1) sraddha, Brahma vidya. Usaha dan sarana untuk memujanya, (2) Konsep manusia Hindu, hakekat manusia Hindu, martabat manusia Hindu, tanggung jawab manusia Hindu, antara dan orang-orang suci, (3) Misi memperbaiki diri menuju manusia ideal, implementasi kebenaran, kebajikan, (4) sraddha Jnana dan Krama sebagai kesatuan dalam yadnya, Trihita Karana, kewajiban menuntut ilmu, (5) Agama sebagai rahmat, pluralitas agama, (6) peran umat Hindu dalam mewujudkan masyarakat Indonesia sejahtera. Tanggung jawab umat Hindu terhadap HAM, (7) Budaya sebagai ekspresi pengalaman ajaran Hindu, (8) Nitisastra, kontribusi Hindu dalam kehidupan politik, (9) Rta/Dharma, fungsi protetik agama Hindu dalam hukum.

UNIV6005 Pendidikan Agama Budha (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Budha. Topik bahasannya meliputi (1) Definisi ketuhanan YME keimanan, dan takwwa, konsep keselamatan, filsafat ketuhanan, (2) nama dan rupa alam semesta dan kehidupan manusia di banyak bumi, hakekat dan martabat manusia, (3) Pancasila dan panca dhamma, lobha, dosa, moha hiri, ottopa, prabhava sutta, (4) Manggala suta, sekhiya sila, keselarasan IPTEK dan moral, (5) Brahma vihara prasasti asoka, sarani yadhamma sutta, (6) karaniya metta sutta, cakkharati siharanda sutta, (7) cetasika 25 atau brahma vihara, (8) cakkhavattisihanada sutta, kutadanta sutta, maha parinibba sutta, sigalovada sutta, dosa raja dhamma, (9) cattani ariya saccani, kamma dan tunimbol lahir, tilakkhana, patticasa wuppada, dhammaniyoma.

UNIV6006 Pendidikan Agama Konghuchu (3 sks/3 js)

Prasyarat

UNIV6014 Pendidikan Kepercayaan (3 sks/3 js)

Prasyarat

UNIV6008 Pendidikan Pancasila (2 sks/2 js)

Prasyarat

UNIV6010 Pendidikan Kewarganegaraan (2 sks/2 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memiliki pengetahuan dan kesadaran akan hak dan kewajiban bela negara. Topik bahasan meliputi (1) pendahuluan, (2) wawasan nusantara, (3) ketahanan nasional dan bela negara, (4) politik nasional dan strategi nasional.

UNIV6007 Pendidikan Bahasa Indonesia (2 sks/2 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dalam karya ilmiah. Topik bahasan meliputi (1) **wawasan bahasa Indonesia**, yang lebih rinci mencakup (a) sejarah bahasa Indonesia dan sikap bahasa, (b) kata dan bentukannya, (c) kalimat efektif, dan (d) paragraf, (2) **unsur mekanis/teknis** dalam bentuk menulis karya ilmiah, yang secara lebih rinci mencakup (a) teknik perekaman, (b) teknik merujuk, (c) teknik pengetikan, (d) teknik penulisan tabel, diagram, gambar dan sejenisnya, (e) penerapan tanda baca, (f) penulisan huruf dan kata, (3) penyuntingan hasil menulis, yang secara lebih rinci mencakup (a) penyuntingan isi, (b) penyuntingan penataan sistematika/organisasi, (c) penyuntingan penggunaan unsur kebahasaan, (d) penyuntingan penerapan ejaan dan tanda baca, (4) unsur isi, yang lebih rinci mencakup (a) topik, tema, judul, masalah, (b) uraian latar belakang, (c) rumusan isi masalah dan tujuan, (d) isi dan teknik uraian bahasa, (e) isi dan teknik uraian penutup.

UNIV6009 Manajemen Inovasi

Prasyarat:

Penanggung Jawab MK : TIM UM

Konstruksi SCPL: Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.

CPMK:

1. Mampu mengembangkan pola pikir dan cara pandang inovatif (innovatif way of thinking) dalam menghadapi berbagai tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di era revolusi industri 4.0.
2. Mampu mengelola ide dan rencana inovatif sesuai bidang keilmuan melalui prosedur design thinking.

Deskripsi Isi Pembelajaran.

Mata kuliah ini memfasilitasi pengembangan kemampuan mengelola inovasi sesuai karakteristik **bidang keilmuan** dan prinsip-prinsip inovasi, serta kemudian berlatih mengembangkan inovasi melalui prosedur kerja design thinking yaitu **pemilihan topik kajian** (*topic selection and notice*), **identifikasi problem dan penelusuran informasi** (*empathize and explore*), **pengembangan ide-ide** (*ideate*), **analisis ide** (*analyze and select*), **pengembangan purwarupa** (*prototype*), **presentasi dan penjaringan balikan** (*learn feedback*), dan penyempurnaan, publikasi dan pelaporan (*revise, share and repost*).

Referensi:

Adams, K. (2006). The Sources of Innovation and Creativity. A Paper Commissioned by the National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce. Washington DC: National Center on Education and the Economy.

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Design Thinking (08). Basics Design. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=9klpFfZDnWgC&pgis=1>
- Antonites, A.J. (2003) An Action learning approach to entrepreneurial activity, innovation and opportunity finding. University of Pretoria.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Cetinkaya, M. (2013). Design Thinking : Past , Present and Possible Futures. Creativity and Innovation Management, 22(2), 121–146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
- Kasali, Rhenald. 2014. Self Driving. Bandung: Mizan
- Kasali, Rhenald. 2017. Disruption; menghadapilawan-lawantidakkelihatan di zamanuber. Jakarta: Gramedia
- Moody, Z. (2017). Creativity, Design Thinking and Interdisciplinarity. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-7524-7>
- Pratt, Andy C. (2008) Innovation and creativity. In: Hall, Tim and Hubbard, Phil and Short, John Rennie, (eds.) The Sage Companion to the City. SAGE Publications, London, UK, pp. 138-153.
- Tran, N. 2018. Design Thinking Playbook. Designtech Highschool. <https://doi.org/10.1145/2535915>
- Vogel, C. M. (2009). Notes on the Evolution of Design Thinking: A Work in Progress. Design Management Review, 20(2), 16–27. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2009.00004.x>
- Referensi 11 Modul

B. MATA KULIAH KEILMUAN DAN KEAHLIAN (MKK)

a. Keilmuan Dasar

1) FSAS6001: APRESIASI BAHASA DAN SENI (2 SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : -

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai konsep dan prinsip dasar tentang ontologi, epistemologi, dan aksiologi ilmu, logika berpikir, konsep tentang kebenaran, etika, dan estetika keilmuan dalam rumpun ilmu sosial dan humaniora

Capaian Pembelajaran : Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu:
Mata Kuliah (CPMK)

1. Memahami ruang lingkup filsafat secara umum.
2. Memahami, membedakan, serta mengaplikasikan konsep-konsep dasar Filsafat ilmu
3. memahami, membedakan, serta mengaplikasikan tiap jenis logika berfikir
4. memahami, membedakan konsep-konsep kebenaran
5. Memahami etika keilmuan
6. Memahami konsep estetika

Pengaplikasian dalam penulisan karya ilmiah: skripsi, artikel atau makalah

Deskripsi Isi :
Pembelajaran
(*Learning Material*)

Daftar Pustaka :

b. Kependidikan

- 2) Pengantar Pendidikan
- 3) Perkembangan Peserta Didik
- 4) Belajar dan Pembelajaran

c. Keilmuan dan Keterampilan

5) PSRU6001: NIRMANA 2 DIMENSI (2SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan, untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Mengidentifikasi visualisasi 2 dimensi yang estetik
2. Memvisualisasikan rancangan visual 2 dimensi yang estetik
3. Menganalisis hasil rancangan visual 2 dimensi yang estetik

Deskripsi Isi :
Pembelajaran
(*Learning Material*) : Konsep dan ruang lingkup Nirmana 2 Dimensi, meliputi: (a) teori dasar nirmana khususnya 2 dimensi, mencakup kualitas unsur, prinsip/kaidah dan prosedur organisasi visual 2 dimensi; (b) pembentukan visualisasi 2 dimensi yang artistik berdasarkan prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi, (c) aplikasi visualisasi 2 dimensi dengan memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual geometrik atau non geometrik, dan (d) analisis hasil rancangan dasar karya seni rupa 2 dimensi.

- Daftar Pustaka : Djelantik, A A M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ebdi Sanyoto, Sajiman. 2010. *Nirmana*. Yogyakarta: Jalasutra
- Indrawati, Lilik. 2004. *Nirmana*. Malang: Jurusan Seni Dan Desain.
- Junaedi, Deni. 2004. *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv
- Gie, The Liang. 1990. *Filsafat Keindahan*. Jogjakarta: PUBIB.
- Wong, Wucius. 1972. *Beberapa Azas Merancang Trimatra*.
Terjemahan Adjat Sakri. 1989. Bandung: Penerbit ITB.

6) PSRU6002: NIRMANA 3 DEMENSI (2 SKS/3 JS)

- Prasyarat : PSRU6001
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruk SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan , untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Membedakan organisasi visual 2 dimensi dengan organisasi visual 3 dimensi
 2. Membedakan media estetik 3dimensi dengan media fisik 3dimensi
 3. Memvisualisasikan tata susun 3 dimensi yang menampakkan keteraturan, keragaman dan kesatuan
 4. Eksplorasi media estetik lewat visualisasi estetik yang 3 dimensi
 5. Eksplorasi material/media fisik lewat visualisasi estetik yang 3 dimensi
 6. Menganalisis visualisasi 3 dimensi
- Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup Nirmana 3 Demensi, meliputi: (a) teori dasar nirmana khususnya 3 dimensi, mencakup kualitas unsur, prinsip/kaidah dan prosedur organisasi visual 3 dimensi; (b) pembentukan visualisasi2 dimensi yang artistik berdasarkan prinsip/kaidah organisasi visual 3 dimensi, (c) aplikasi visualisasi 3 dimensi dengan memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual geometrik atau non geometrik, dan (d) analisis hasil rancangan dasar karya seni rupa 2 demensi.

- Daftar Pustaka : Djelantik, A A M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ebdi Sanyoto, Sajiman. 2010. *Nirmana*. Yogyakarta: Jalasutra
- Indrawati, Lilik. 2004. *Nirmana*. Malang: Jurusan Seni Dan Desain.
- Junaedi, Deni. 2004. *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, Yogyakarta: ArtCiv
- Gie, The Liang. 1990. *Filsafat Keindahan*. Jogjakarta: PUBIB.
- Wong, Wucius. 1972. *Beberapa Azas Merancang Trimatra*. Terjemahan Adjat Sakri. 1989. Bandung: Penerbit ITB.

7) FSAS6002: KEWIRAUSAHAAN BAHASA DAN SENI (2 sks/2 js)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Pengkajian Seni
- Konstruk SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan, untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan

- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Memahami hakikat manusia sebagai makhluk budaya, yang (menuntut dua prasyarat utama, yakni sifat) kreatif dan sifat inventif,
2. Memahami hakikat manusia dalam konteks masyarakat Indonesia dan masyarakat global, yang mementingkan keseimbangan kehidupan individu dan sosial,
3. Memahami kebudayaan Indonesia yang bersifat majemuk,
4. Memahami terjadinya kebudayaan Indonesia atau kebudayaan Bhinneka Tunggal Ika melalui proses sejarah yang panjang, (yang di dalamnya terkandung sistem nilai budaya Indonesia asli atau budaya tradisi, sistem nilai budaya Hindu-India, sistem nilai budaya Islam, sistem nilai budaya asing, yang bersifat global atau mondial)
5. Memecahkan dan menyikapi secara arif terhadap persoalan sehari-hari—yakni konflik budaya—sebagai konsekuensi dari kemajemukan sistem tersebut.

8) PSRU6007: ESTETIKA (2 SKS/2 JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Pengkajian Seni
- Konstruksi SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan, untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Menjelaskan teori dasar estetika
 2. Membedakan konsep estetika barat dan estetika timur
 3. Mengaplikasikan estetika sebagai pengalaman
- Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup perkuliahan Estetika meliputi: (a) Pengertian estetika, (b) objek estetik, (c) kualitas rasa indah (pengalaman estetik), (d) estetika masa lalu & estetika masa kini), (e) Estetika Barat & estetika Timur, (f) ragam keindahan, (g) estetika pra modern Indonesia, (h) problematika estetika.
- Daftar Pustaka : Djelantik, AAM. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Gie. The Liang. 2004. *Filsafat Seni*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna
- Gie. The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia Dan Seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Junaedi, Deni. 2004. *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2007. *Estetika Sastra Dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pepperell, Robert. 2009. *Posthuman, Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*. (Terjemahan Hadi Purwanto). Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Sachari, Agus. 2001. *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Budaya Nusantara*. Bandung: Penerbit Rekaya Sains

Soehardjo, AJ. 2004. *Pengantar Estetika*. Malang: Jurusan Seni dan Desain

Soemardjo. Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press

Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari

Yuliman, Sanento. 2002. *Dua Seni Rupa* (Jim Supangkat ed).

9) PSRU6008: PENGETAHUAN SENI RUPA/DESAIN (2 SKS/2 JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Pengkajian Seni

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan, untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Membedakan pengertian seni sebagai produk (hasil karya) dengan pengertian seni sebagai aktivitas (kegiatan)
2. Mengidentifikasi media seni, visualisasi karya seni/ desain, dan ruang lingkup seni/ desain
3. Menjelaskan hubungan seni dan estetika
4. Menjelaskan fungsi seni/ desain
5. Membedakan seni tradisional, seni modern, postmodern
6. Menjelaskan hubungan seni dan kreativitas
7. Mengidentifikasi ciri-ciri pokok seni/ desain
8. Menjelaskan pengertian seni rupa
9. Mengidentifikasi media seni rupa/ desain, visualisasi karya seni/ desain dan ruang lingkup seni rupa
10. Membedakan seni dan desain
11. Membedakan gaya dan aliran dalam seni rupa
12. Mengidentifikasi konsep, visi, dan visualisasi gaya dan aliran dalam seni rupa
13. Mengidentifikasi tokoh dan visualisasi karya seni rupa dari berbagai gaya dan aliran seni rupa

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup mata kuliah Pengetahuan Seni meliputi: (a) Pengertian seni, (b) Ciri pokok seni, (c) Seni & estetika, (d) Kreativitas dalam seni, (e) Fungsi seni, (f) Seni rupa dan desain, (g) Medium dan teknik seni rupa & desain, (g) visualisasi karya seni dan desain, (h) Ragam gaya dan aliran seni rupa.

- Daftar Pustaka : Gie. The Liang. 2004. *Filsafat Seni*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna
- Gie. The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia Dan Seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Junaedi, Deni. 2004. *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, Yogyakarta: ArtCiv.
- Pepperell, Robert. 2009. *Posthuman, Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*. (Terjemahan Hadi Purwanto).Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Sachari, Agus. 1986. *ParadigmaDesain Indonesia*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali
- Soetjipto, Kacik. 1989. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Jakarta: P2LPTK DIKTI
- Soedarso SP. 2009. Trilogi Seni. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Soemardjo. Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni RupaModern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari
- Yuliman, Sanento. 2002. *Dua Seni Rupa* (Jim Supangkat ed).

10) PSRU6002: SKETSA (2 SKS/3 JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Penciptaan Seni
- Konstruk SCPL 1 : Menguasai konsep senirupa dasar dan prosedur berkarya senirupa untuk menemukan, mengidentifikasi, dan meng-analisis fenomena senirupa, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara komprehensif, kreatif dan inovatif sehingga dapat menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan lpteksosbud.
- Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai organisasi unsur, kaidah, dan prosedur dalam Mata Kuliah (CPMK) pembentukan dasar karya seni rupa 2 dimensi.
2. Menganalisis variasi medium estetik dalam pembentukan dasar karya seni 2 dimensi.
3. Memvisualisasikan rancaran dasar karya seni rupa 2 demensi.

4. Mengeksplorasi berbagai medium, sifat, dan struktur visual estetik menjadi hasil rancangan dasar seni rupa 2 dimensi geometrik.
5. Mengeksplorasi berbagai medium, sifat, dan struktur visual estetik menjadi hasil rancangan dasar seni rupa 2 dimensi non-geometrik
6. Menganalisis hasil rancangan dasar karya seni rupa 2 dimensi.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) : Isi Pembelajaran meliputi: (a) teori dasar gambar sketsa mencakup kualitas unsur, prinsip/kaidah dan prosedur organisasi visual 2 dimensi; (b) pembentukan keterampilan dasar memvisualisasikan 2 dimensi yang artistik berdasarkan prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi; (c) aplikasi visualisasi 2 dimensi dengan mengeksplorasi berbagai medium, teknik menggambar, sesuai dengan sifat, dan struktur visual geometrik atau non geometrik, dan; (d) analisis hasil karya gambar disertai karya tulis bergambar yang berisi tuntunan gambar sketsa.

Daftar Pustaka : Djelantik, A A M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Gair Angela. 2001. *How to Draw Anything, A Complete Guide*. London: Haldane Mason

Howard Simon. 2003. *Teknik Menggambar*. Semarang : Dahara Prize.

Indrawati, Lilik. 2009. *Nirmana(Organisasi Visual)*. Malang: Universitas Negeri Malang

Sidik, Fajar. 1991. *Dinamika Proses Kreasi Kumpulan Sketsa*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Sonneman, R.Milly. 2002. *Mahir Berbahasa Visual*. Bandung: Mizan Media Utama

South, Helen. 2004. *The Everything Drawing Book*. New York: Adams Media.

Veri Apriyatno. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Depok : Kawan Pustaka.

Wong, Wucius. 1972. *Beberapa Azas Merancang Trimatra*. Terjemahan Adjat Sakri. 1989. Bandung: Penerbit ITB.

11) PSRU6016: GAMBAR BENTUK (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaian untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan

Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai teori gambar gambar bentuk meliputi: prinsip Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai teori gambar gambar bentuk meliputi: prinsip pencahayaan dan penggunaan medium warna.
2. Menerapkan teori gambar bentuk, sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
3. Mengidentifikasi berbagai alat, bahan, dan medium dibutuhkan dalam praktek menggambar bentuk.
4. Mengeksplorasi berbagai medium untuk membuat gambar bentuk 2 Dimensi geometrik.
5. Mengeksplorasi berbagai medium untuk membuat gambar bentuk 2 Dimensi non-geometrik.
6. Menganalisis hasil karya gambar bentuk sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
7. Mengapresiasi hasil karya gambar bentuk manusia dan mengadakan pameran sebagai bentuk penghargaan terhadap hasil gambar bentuk

Deskripsi Isi : Konsep dan ruang lingkup menggambar bentuk meliputi: a) teori Pembelajaran : 1. Menguasai teori gambar gambar bentuk meliputi: prinsip (Learning Material) : 1. Menguasai teori gambar gambar bentuk meliputi: prinsip pencahayaan dan penggunaan medium warna.
2. Menerapkan teori gambar bentuk, sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
3. Mengidentifikasi berbagai alat, bahan, dan medium dibutuhkan dalam praktek menggambar bentuk.
4. Mengeksplorasi berbagai medium untuk membuat gambar bentuk 2 Dimensi geometrik.
5. Mengeksplorasi berbagai medium untuk membuat gambar bentuk 2 Dimensi non-geometrik.
6. Menganalisis hasil karya gambar bentuk sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
7. Mengapresiasi hasil karya gambar bentuk manusia dan mengadakan pameran sebagai bentuk penghargaan terhadap hasil gambar bentuk

Daftar Pustaka : Gair Angela. 2001. *How to Draw Anything, A Complete Guide*. London: Haldane Mason
Harold Von Schmidt; John Montague. *Basic Perspective Drawing: A Visual Approach*. Van Nostrand Reinhold. 2001.

Hill Adrian Cassel, 1959. *The Beginner's Book of Watercolour Painting*. Frome and London: Butler & Tanner Ltd.

Kurt Hanks & Larry Belliston. 1977. *Draw, A Visual Approach to Thinking, Learning and Communicating*. Los Altos California: William Kaufmann, Inc.

Sahman, H.1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press

Sipahelut, Atisah. 1995. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga

South, Helen. 2004. *The Everything Drawing Book*. New York: Adams Media

12) PSRU6003: GAMBAR TEKNIK (3 SKS/4 JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori senirupa dan prosedur berkarya senirupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Menguraikan konsep dasar gambar teknik, meliputi: pengertian, fungsi, peralatan, bahan, dan prinsip penggunaannya.
2. Menguasai keterampilan dasar menerapkan prinsip, prosedur, dan teknik menggambar geometrik.
3. Menguasai keterampilan dasar menerapkan prinsip, prosedur, dan teknik menggambar proyeksi axonometri, proyeksi miring, proyeksi orthogonal, proyeksi potongan dan proyeksi terurai.
4. Membuat gambar kerja dan/atau desain sesuai prinsip dan prosedur menggambar teknik..
5. Menganalisis hasil karya gambar teknik.
6. Membentuk sikap menghargai karya gambar teknik

Deskripsi Pembelajaran
(*Learning Material*)

Isi : Konsep dan ruang lingkup Gambar Teknik, meliputi: (a) alat, media, prinsip, prosedur dan teknik penerapan dasar gambar teknik; (b) prinsip dan prosedur menggambar segi banyak beraturan, konstruksi lengkung, konstruksi sam-bung, dan penerapannya dalam membuat hiasan geometrik; (c) klasifikasi gambar teknik dan penerapannya dalam membuat gambar proyeksi axonometri, proyeksi miring, proyeksi orthogonal, proyeksi potongan dan proyeksi terurai; (d) praktik penerapan membuat gambar kerja dan atau perancangan desain; dan (e) analisis hasil karya gambar teknik.

Daftar Pustaka

: Iriaji. 1994. *Readers Gambar Teknik*. Malang: Jurusan Seni dan Desain, FS, UM

Iriaji. 2004. *Gambar Teknik*. Malang: Jurusan Seni dan Desain

Nari Lubis. 1995. *Gambar Teknik* Bandung: Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB

Kauman, Salamun.1988. *Konstruksi Perspektif Dasar*. Surabaya: JPSRK, FPBS IKIP Surabaya

..., 1951. *Pengetahuan Gambar-Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit Jambangan

Lozendder.J.1986. *Menggambar Teknik* (terjemahan). Jakarta: Erlangga

Neutert. Erst. 1970. *Architects Data*. London: Cros by Lock Wood Staples

Suparyono, Yohanes. 1991. *Konstruksi Perspektif*. Semarang: Kanisius Yogyakarta

13) PSRU6022: GAMBAR ILUSTRASI (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan

- Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai teori menggambar Ilustrasi, konsep, unsur dan prinsip, teknik/alat dan bahan, maupun isi/narasi
- Mata Kuliah (CPMK) : 2. Menerapkan teori menjadi berkarya Ilustrasi berdasarkan konsep penciptaan secara kreatif, melalui unsur dan prinsip, teknik, medium maupun isi/narasi untuk menghasilkan karya ilustrasi yang berkualitas dan inovatif.
3. Menganalisis variasi medium yang digunakan untuk mewujudkan gambar ilustrasi
4. Mempraktekkan berbagai medium untuk membuat karya ilustrasi komik, periklanan, cover buku, dan image grafis dengan tema kultural yang memuat nilai-nilai budaya lokal
5. Mengapresiasi hasil karya gambar ilustrasi sebagai bentuk penghargaan terhadap karya seni.
6. Menjilid karya ilustrasi dan mengadakan pameran karya Ilustrasi (terpilih sebagai model), yang layak untuk dipamerkan dalam pameran kelas (pameran bersama).

Deskripsi Isi : Teori menggambar ilustrasi meliputi: konsep, tema, teknik, medium/alat, bahan, dan isi/narasi; b) perancangan/praktek gambar meliputi, ilustrasi ilustrasi komik, periklanan, cover buku, dan image grafis dengan tema kultural yang memuat nilai-nilai budaya lokal yang kreatif dan inovatif; c) mengapresiasi hasil gambar ilustrasi, menyeleksi karya untuk pameran kelas sebagai wujud penghargaan terhadap karya seni

Deskripsi Pembelajaran (Learning Material)

- Daftar Pustaka : Alan Male. 2007. *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- Gair Angela. 2001. *How to Draw Anything, A Complete Guide*. London: Haldane Mason
- Lawrance Zeegen, Crush. 2005. *The Fundamental of illustration*. SA: AVA Publishing.
- Marcel Bonneff. 1998. *Komik Indonesia, Kepustakaan Populer Gramedia Kerja Sama Forum Jakarta Paris*, Jakarta
- Sahman, H.1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Supriyono, Rakhmat, 2010. *Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*.ANDI: Yogyakarta.
- South, Helen. 2004. *The Everything Drawing Book*. New York: Adams Media

14) PSRU6036: KAPITA SELEKTA BUDAYA NUSANTARA (2SKS/3 JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Pengkajian Seni

Konstruk SCPL 1 : Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara terbuka dan kreatif mampu mengembangkan wacana kebudayaan serta memiliki konsep dan wawasan sejarah dan atau budaya Indonesia sebagai sumber gagasan pengembangan budaya visual. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami berbagai konsep, tujuan, bahan kajian kapita selekta budaya di Indonesia, (b) terampil mengkaji/memecahkan masalah, berkaitan dengan permasalahan kebudayaan nusantara, (c) mampu menganalisis dan mencari pemecahan permasalahan budaya melalui berbagai pendekatan yang mendorong dan menumbuhkan transformasi budaya di Indonesia.

Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai teori sejarah kebudayaan Indonesia.
Mata Kuliah (CPMK) : 2. Menganalisis perkembangan kebudayaan dari masa ke masa yang ada di Indonesia.
3. Menganalisis berbagai permasalahan kebudayaan di Indonesia, serta menemukan solusi pemecahan masalah kebudayaan.
4. Menemukan solusi permasalahan kebudayaan melalui pendekatan etnografi, antropologi, sosiologi.
5. Mengkaji permasalahan kebudayaan Indonesia.

Deskripsi Isi : Isi pembelajaran meliputi: (a) teori kebudayaan Indonesia (b) sejarah
Pembelajaran : kebudayaan Indonesia (c) menganalisis permasalahan berkaitan
(*Learning Material*) dengan konsep kebudayaan Indonesia.

Daftar Pustaka : Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.

Ahimsa-Putra, Hedi Shri. 1995. "*Bahasa, Sastra dan Kearifan Lokal di Indonesia*". Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, UGM

Daeng, H.J. 2008. *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan Tinjauan Antropologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

15) PSRU6029: METODOLOGI PENELITIAN (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator	:	KBK Kependidikan
Konstruk SCPL 3	:	Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasi kannya dalam bentuk penelitian, pengembangan, pengkajian, riset penciptaan, perancangan dan artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinil orang lain berupa karya ilmiah bidang seni/kriya/desain.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep dasar filosofis, psikologis, dan sosiologis keberadaan penelitian seni/kriya/desain dalam pendidikan. 2. Menguasai dan memahami konsep dasar berbagai jenis penelitian, terkait dengan penelitian kependidikan, metode pengkajian dan metode riset penciptaan, riset pengembangan, dan riset perancangan serta praktek berkarya ilmiah bidang seni/kriya/desain. 3. Menguasai hakekat fakta, konsep, prinsip, prosedur, analisis dan penerapan penelitian, dalam konteks kekinian. 4. Menguraikan dan menganalisis komponen penelitian dalam bidang seni/kriya/desain.
Deskripsi Pembelajaran (<i>Learning Material</i>)	Isi :	Konsep dan ruang lingkup Metodologi Penelitian, meliputi: (a) hakekat, konsep, fungsi, peranan, paradigma dan jenis penelitian seni/kriya/desain; (b) hakekat penelitian kuantitatif, kualitatif, tindakan kelas, pengkajian, perancangan, dan metode riset pengembangan seni/kriya/desain terkait rumusan permasalahan penelitian dan tujuan penelitian; (c) keragaman konsep, asumsi, prosedur dan pendekatan, struktur dan tipe kritik seni/kriya/desain (d) konsep, prinsip dan prosedur berbagai jenis riset seni/kriya/desain € penelusuran penelitian dan kajian teori penelitian seni/kriya/desain; (f) variabel, jenis data, populasi dan sampel; (h) teknik dan metode pengumpulan data.
Daftar Pustaka		<p>Dasna. I Wayan & Fatchan, A. 2009. <i>Penelitian Tindakan Kelas & Penulisan Karya Ilmiah</i>, Departemen Pendidikan Nasional, Universitas Negeri Malang, Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 15.</p> <p>Moleong, Lexy J. 1991. <i>Metode Penelitian Kualitatif</i>. Bandung : Remaja Rosdakarya</p> <p>Muhadjir, Noeng. 1993. <i>Metode Penelitian Kualitatif</i>. Yogyakarta : Rake Sarasin</p>

Sachari, Agus, 2004. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga

Saukah, Ali, dkk. 2003. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UM Press

Suharsimi. A.1991. *Prosedur Penelitian Pendidikan*_ Jakarta : Rineka Cipta

Surakhmad, W. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito.

16) PSRU6041: ANALISIS DATA PENELITIAN (2SKS/3JS)

Prasyarat : **PSRU6029**

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian, pengkajian, penciptaan, perancangan, dan riset pengembangan, serta artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinal orang lain berupa karya ilmiah bidang seni/kriya/desain.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Menguasai dan mendalami komponen-komponen, prosedur dan perancangan penelitian seni /kriya/desain
2. Menguasai dan memahami metode penelitian, penciptaan, perancangan, dan praktik pengkajian kritik seni/kriya/desain dalam konteks kekinian.
3. Memahami karakteristik dan sistematika penelitian, perancangan proposal penelitian dan penulisan karya ilmiah bidang seni/kriya/desain
4. Menganalisa hasil penelitian berbagai jenis penelitian seni/kriya/desain
5. Mengembangkan desain penelitian yang sesuai dengan bidangnya
6. Menguraikan dan menganalisis komponen penelitian dalam bidang seni/kriya/desain

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup Analisis Data Penelitian, meliputi: (a) komponen, prosedur, dan karakteristik serta keragaman prosedur penelitian seni/kriya/desain; (b) metode penelitian, penciptaan, perancangan dan praktik pengkajian kritik seni/kriya/desain; (c) karakteristik, sistematika penelitian dan perancangan penulisan karya ilmiah bidang seni/kriya/desain (d) teknik pengumpulan data, metode pengumpulan data; menentukan topik permasalahan untuk rencana

proposai skripsi dan (f) instrumen pengambilan data dan pengolahan data, serta menganalisis data penelitian.

- Daftar Pustaka
- Dasna. I Wayan & Fatchan, A. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas & Penulisan Karya Ilmiah*, Departemen Pendidikan Nasional, Universitas Negeri Malang, Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 15.
- Moleong, Lexy J. 1991. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Muhadjir, Noeng. 1993. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rake Sarasin
- Sachari, Agus, 2004. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga
- Saukah, Ali, dkk. 2003. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UM Press
- Suharsimi. A.1991. *Prosedur Penelitian Pendidikan*_ Jakarta : Rineka Cipta
- Surakhmad, W. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito.

17) PSRU6037: SEMINAR PROPOSAL (3SKS/3JS)

- Prasyarat : **PSRU6041**
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruksi SCPL 3 : Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian, pengkajian, riset penciptaan, dan artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinal orang lain berupa karya ilmiah.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Memahami prinsip, prosedur penyusunan proposal skripsi penelitian dan skripsi penciptaan seni
 2. Menentukan masalah penelitian dan penciptaan
 3. Merancang rencana penelitian seni/pendidikan seni, dan penciptaan seni
 4. Menyusun bagian pendahuluan, kajian teori, dan metode penelitian/penciptaan.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup proposal skripsi, meliputi: (a) konsep dasar dan prinsip penyusunan proposal skripsi penelitian dan skripsi penciptaan karya seni; (b) masalah penelitian seni, penelitian pendidikan seni dan masalah penciptaan seni dan non seni, (c) aplikasi metodologi penelitian dalam proposal skripsi, (d) analisis hasil penyusunan proposal skripsi dalam bentuk seminar proposal.

Daftar Pustaka : Universitas Negeri Malang, 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Penerbit UM

Jurusan Seni Dan Desain. 2016. *Petunjuk Teknis Penyusunan Skripsi Penciptaan*.

Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret

Sugiono.

Arikunto.

18) PSRU6004: MEDIA KOMPUTER GRAFIS (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori senirupa dan prosedur berkarya senirupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemu-kan fenomena kesenirupaan, sertamampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskannilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehinggampu menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembang-an lpteksosbud di masyarakat.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai organisasi unsur, kaidah, dan prosedur dalam pengelolaan dan pengoperasian aplikasi desain berbasis vector dan bitmap.
2. Menganalisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran pada materi seni rupa/ seni budaya yang berhubungan dengan

komputer grafis sebagai penunjang dan pelengkap kegiatan pembelajaran.

3. Menguasai program aplikasi berbasis vector mulai dari tahap instalasi sampai pengoperasian dan sampai tahap produksi produk.
4. Menguasai program aplikasi berbasis bitmap mulai dari tahap instalasi sampai pengoperasian dan sampai tahap produksi produk.
Mengkombinasi pengelolaan dan pengoperasian aplikasi bitmap dan vector sesuai kebutuhan dalam perancangan produk desain grafis.

Deskripsi Pembelajaran
(*Learning Material*) : Isi : Konsep dan ruang lingkup Komputer Grafis, meliputi: Teori dan praktik dasar-dasar komputer untuk keperluan bidang grafis serta mengaplikasikan berbagai program komputer grafik baik teori maupun praktik secara langsung dalam penyusunan elemen-elemen yang meliputi gambar, tulisan, ide dan teknik.

Daftar Pustaka : Armstrong, Helen. 2009. *Graphic Desain Teory from the field*. Yogyakarta. Andi.
E.S. Sadjiman. 2009. *Irama Visual*. Jakarta. Jalasutra.
Pujiyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta. Andi.
Murphy. John and Michael Rowe. 1998. *How to design trademarks and logos*. Ohio: North Light Book.
Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta. Arte Intermedia.
Swan, Alan. 1987. *Basic Design and Layout*. Oxford: Phaidon.

19) PSRU6009: FOTOGRAFI (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori senirupa dan prosedur berkarya senirupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupa, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.

- Capaian Pembelajaran : A. Konsep dan ruang lingkup fotografi
Mata Kuliah (CPMK)
- a. Menjelaskan Pengertian dan kegunaan serta tujuan fotografi.
 - b. Mendiskripsikan Spesifikasi dalam bidang fotografi
 - c. Menyebutkan Peralatan fotografi
 - d. Menjelaskan Kualitas Fotografi
 - e. Mendiskripsikan Komponen kamera
- B. Prinsip dan prosedur merekam objek
- a. Menjelaskan Variasi Jarak Pengambilan Objek
 - b. Mendiskripsikan Variasi Sudut Pandangan Kamera
- C. Mendiskripsikan Teknik-teknik dasar merekam objek
- a. Menjelaskan pengertian Segi tiga emas
 - b. Mendiskripsikan pengertian dan fungsi *Lighting*
 - c. Menjelaskan pengertian, fungsi, cara pengaturan *DOF, Panning, Stop Action, Implied motion*
- D. Komposisi
- Mendiskripsikan komposisi dalam fotografi
- E. Analisis karya fotografi
- Menganalisis karya fotografi aspek konsep ide, teknik, komposisi.

Deskripsi Isi : A. Konsep dan ruang lingkup fotografi, meliputi a). Pengertian dan kegunaan serta tujuan fotografi. b) Spesifikasi dalam bidang fotografi. c) Peralatan fotografi. d) Kualitas Fotografi. e) Komponen kamera. B. Prinsip dan prosedur merekam objek, meliputi a) Variasi Jarak Pengambilan Objek. b) Variasi Sudut Pandangan Kamera. C. Mendiskripsikan Teknik-teknik dasar merekam objek, meliputi a) Segi tiga emas b) *Lighting*. c) *DOF, Panning, Stop Action, Implied motion*. D. Komposisi dalam fotografi. E. Analisis karya fotografi aspek konsep ide, teknik, komposisi.

Deskripsi Pembelajaran
(*Learning Material*)

Daftar Pustaka : Widodo, Triyono, 2017, *Hand Out* Matakuliah Dasar-dasar Fotografi.

Freininger, Andreas, *The Complete Photographer*, Soelarko (ed), 1999, Unsur Utama Fotografi, Jakarta, Effhar & Dahara Prize.

Soelarko, *Fotografi Untuk Nafkah*, Bandung, Karya Nusantara.

Soelarko, 1978, *Fotografi, Untuk Salon dan Lomba*, Bandung, Karya Nusantara.

Soelarko, 1977, *Penuntun Fotografi*, Bandung, Karya Nusantara.

Rudiyant, 2011, *Belajar Mudah Fotografi Digital*, Jakarta, JAL Publishing.

Enche, Tjin, 2011, *Lighting Itu Mudah*, Jakarta, Bukune.

Enche, Tjin, 2011, *Kamera DSLR Itu Mudah*, Jakarta, Bukune.

Aditiawan, Rangga, *Mahir Fotografi*, Bekasi, Jawa Barat.

Athalla, Joel, 2010, *Memotret Foto Produk Untuk Toko Online*, Jakarta, Grasindo.

Sukarya, Deniek G., 2009, *Kumpulan Tulisan Fotografi*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Triadi, Darwis, 2011, *Secret Lighting*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

Ambarsari, Riana, 2015, *Food Photographer*, Jakarta, PT Gramedia.

Indrawati, Rieke, 2012, *Posing Guide for Women*, Jakarta, PT Elek Media Komputindo.

Kiki, 2011, *Tips Praktis Bisnis Fotografi*, Jakarta, Grasindo.

Chandra, Peter, 2013, *Kiat Praktis Memotret Landscape*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Kusuma, Yuliandi, 2010, *Strobist Trik Lighting Kreatif*, Jakarta, Grasindo.

20) PSRU6023: ANIMASI (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai teori seni rupa dan prosedur berkarya seni rupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, sertamampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keanekaragaman seni budaya lokal,

nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteksperkembang-an lpteksosbud di masyarakat.

Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai struktur kerja animasi 2 dimensi.
Mata Kuliah (CPMK) : 2. Menguasai teori sejarah dan wawasan animasi.
3. Menguasai teknik merancang animasi baik manual maupun digital.
4. Menguasai kompetensi prinsip kerja animasi *flipbook*, *bouncing ball*, *walkcycle*, *jump and runcycle*, serta ekspresi wajah.
5. Menguasai prinsip kerja animasi pendek dengan perangkat lunak.
6. Merancang animasi dengan konsep tematik sebagai media penunjang pembelajaran seni rupa.

Deskripsi Isi : Konsep dan ruang lingkup Animasi, meliputi: memahami dan
Pembelajaran : mempraktikkan secara disiplin dan mandiri dalam hal keilmuan
(*Learning Material*) : animasi 2D sesuai 12 prinsip animasi yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir yang meliputi kompetensi: (1) animasi *flipbook* (manual) *bouncing ball*, *walkcycle*, *jump and runcycle*, serta ekspresi wajah ; (2) Animasi pendek (dengan perangkat lunak 2 dimensi) yang mengaplikasikan teori *bouncing ball*, *walkcycle*, *jump and runcycle*, serta ekspresi wajah berdasarkan 12 prinsip animasi

Daftar Pustaka : Adriyanto, Bambang, 2010. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Kemendiknas.
Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
Prakosa, Gatot. 2010. *Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Kesenian Jakarta.
Sugihartono, Ranang Agung dkk. 2010. *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Jakarta : Indeks.

21) PSRU6024: VIDEOGRAFI (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai teori seni rupa dan prosedur berkarya seni rupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, sertamampu menerapkannya dalam

kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keanekaragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.

- Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai organisasi unsur, kaidah, dan prosedur dalam Mata Kuliah (CPMK) pengambilan gambar video.
2. Mengeksplorasi beragam jenis teknik dalam pengambilan gambar video.
3. Menguasai penggunaan perlengkapan penunjang videografi meliputi kamera, handycam, lighting, dll.
4. Menguasai teori dan praktik pada tahapan instalasi program aplikasi video editing.
5. Menguasai program aplikasi video editing mulai dari tahap instalasi sampai pengoperasian dan sampai tahap produksi produk.
6. Menguasai manipulasi video dengan beragam program aplikasi video editing.
7. Merancang karya video yang solutif sebagai jawaban permasalahan pada masalah pendidikan pada mata pelajaran seni, budaya, prakarya, dan desain.

Deskripsi Isi : Konsep dan ruang lingkup Komputer Grafis, meliputi: (a) Pembelajaran memahami dasar-dasar pembuatan video, cara penggunaan (Learning Material) kamera, komposisi gambar, dan penggunaan tata cahaya; (b) terampil mengoperasikan kamera, hingga melakukan proses editing untuk pengambilan gambar berdasarkan kamera scrip, serta (c) membentuk sikap menghargai karya videografi.

- Daftar Pustaka : Brata, Bayu. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Bandung: PT Elex Media Komputindo.
- E.S. Sadjiman. 2009. *Irama Visual*. Jakarta. Jelasutra.
- Karsanto, Sugeng. 2007. *Panduan Praktis Video editing Menggunakan Adobe Premiere*. Jakarta. Andi Publisher.
- Kundhi, Firman. 2010. *Cara Cepat Menguasai Video Shooting untuk Pemula*. Jakarta CV. Leutika.
- Razak, Abdul. 2011. *The Magic of MOVIE EDITING*. Jakarta. PT Media Kita.

Prasyarat	:	PSRU6003
Koordinator	:	KBK Penciptaan Seni
Konstruk SCPL 1	:	Menguasai teori senirupa dan prosedur berkarya senirupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian, fungsi dan prinsip-prinsip perspektif 2. Menerapkan prinsip, prosedur, dan teknik menggambar perspektif benda-benda kubistis, silindris dan berbagai objek yang diamati dan yang diangankan sebagai solusi permasalahan di lingkungan sekitar 3. Menerapkan prinsip, prosedur, dan teknik menggambar perspektif interior dan eksterior, dengan mempertimbangkan penerapan garis horizon, titik lenyap, dan prinsip bayangan berdasarkan objek yang diamati dan yang diangankan sebagai solusi permasalahan di lingkungan sekitar 4. Membentuk sikap menghargai karya gambar perspektif
Deskripsi Pembelajaran (<i>Learning Material</i>)	Isi :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, fungsi dan prinsip-prinsip perspektif 2. Menggambar perspektif benda-benda kubistis, silindris 3. Menggambar perspektif interior dan eksterior 4. Analisis hasil karya gambar perspektif
Daftar Pustaka	:	<p>Gill, Robert W.; <i>The Rendering With Pen and Ink</i>; Thames and Hudson, London, 1973</p> <p>Onong Nugraha, 1985, <i>Menggambar Konstruktif</i>, BP STISI. Robert w. gill, 2006, <i>Perspektif – from basic to creative</i>, Thames & Hudson.</p> <p>Siregar, Hasa Basri; "<i>Menggambar Teknik</i>"; Graha Ilmu, Yogyakarta, 2010</p> <p>White, Gwen; "<i>Perspective, A guide for Artist, Architec And Designer</i>"; Third Impression, 1989</p>

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai teori gambar manusia meliputi: pengertian, prinsip, dan fungsi menggambar manusia
2. Menerapkan teori gambar manusia, sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
3. Mengidentifikasi berbagai alat, bahan, dan medium dibutuhkan dalam praktek menggambar manusia.
4. Mempraktekkan/mengeksplorasi berbagai medium untuk membuat gambar manusia berbagai tingkat usia, posisi dan gerak, dengan pertimbangan ketepatan anatomi tubuh manusia.
5. Menganalisis hasil karya gambar manusia sesuai proporsi tubuh manusia, ketepatan memvisualisasikan posisi gerak, penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar,
6. Menjilid karya gambar manusia dan mengadakan pameran kelas (pameran bersama) sebagai bentuk penghargaan terhadap hasil gambar manusia

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Teori menggambar manusia meliputi: a) pengertian (konsep tubuh), prinsip, dan fungsi menggambar manusia; b) prosedur menggambar manusia, penggunaan medium, alat dan bahan, dan penerapan teknik menggambar.; c) visualisasi menggambar manusia sesuai tingkat usia, posisi dan gerak, dengan pertimbangan ketepatan anatomi, d) analisis hasil karya gambar manusia sesuai proporsi tubuh manusia, ketepatan memvisualisasikan posisi gerak, penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar e) mengapresiasi hasil gambar manusia, dan menyeleksi karya untuk pameran kelas.

Daftar Pustaka : Gair Angela. 2001. *How to Draw Anything, A Complete Guide*. London: Haldane Mason

Loomis Andrew.1949. *Figur Drawing For All It's Worth*. New York: The Viking Press.

Raynes John, Jody.2001. *How To Draw The Human Figure, A Complete Guide*.Perragon.UK

Sahman, H.1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press

South, Helen. 2004. *The Everything Drawing Book*. New York: Adams Media

24) PSRU6035: PENULISAN KARYA ILMIAH (2 SKS/ 2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Pendidikan

Konstruk SCPL 3 : Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian, pengkajian, riset penciptaan, dan artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinil orang lain berupa karya ilmiah bidang seni.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Memahami prosedur penulisan karya ilmiah
2. Memahami penulian ilmiah gaya selingkung
3. Mengaplikasikan prosedur penulisan karya ilmiah dalam penulisan makalah, artikel, maupun laporan hasil kajian seni dan desain
4. Menganalisa dan menghargai berbagai jenis karya tulis ilmiah

Deskripsi Isi Pembelajaran (*Learning Material*) :
1. Wawasan tentang peran & kode etik penulisan ilmiah di PT
2. Membaca kritis
3. Metode kolaborasi
4. Prosedur penulisan ilmiah gaya selingkung
5. Prosedur pengutipan
6. Prosedur penulisan sumber kutipan
7. Praktik menulis bebas
8. Praktik menulis jurnal non penelitian
9. Praktik menulis proposal PKM GT

Daftar Pustaka : Alwasilah, Chaedar. 2009. *Pokoknya Menulis*. Bandung: UPI Press
Universitas Negeri Malang. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah-Edisi 2017*. Malang: Universitas Negeri Malang

Akhmadi, Mukhsin. 1991. *Penyusunan dan Pengembangan Paragraf Serta Penciptaan Gaya Bahasa Karangan*. Malang: YA3 Malang

25) PSRU6012: SEJARAH SR INDONESIA (2SKS/2JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Pengkajian Seni
- Konstruk SCPL 3 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEKS, dan cita-cita kehidupan.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Memahami periodisasi sejarah seni rupa modern Indonesia
 2. Menganalisis karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh perupa Indonesia modern
 3. Memahami konteks lahirnya karya seni rupa dan gerakan seni rupa tiap periode seni rupa modern Indonesia.
 4. Menjelaskan ciri-ciri dan karakter dari periode seni rupa modern Indonesia
 5. Memahami sikap estetik dari perupa Indonesia modern
 6. Membandingkan karya seni rupa modern Indonesia dengan karya seni rupa modern Eropa.
- Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Isi pembelajaran meliputi : (a) Periodisasi sejarah seni rupa modern Indonesia, mulai masa perintisan, Mooi Indie, Persagi, Pendudukan Jepang (1942-1945), Revolusi (1945-1949), Orde Lama, Orde Baru, Seni Rupa Baru, Seni Rupa Indonesia 1980-an, Posmodernisme, Seni Rupa Indonesia abad ke-21; (b) Karya seni rupa modern Indonesia; (c) Konteks lahirnya karya/gerakan seni rupa modern Indonesia; (d) Ciri-ciri dan karakter dari masing-masing periode sejarah seni rupa modern Indonesia; (e) Sikap estetik perupa modern Indonesia; (f) Perbedaan seni rupa modern Indonesia dengan seni rupa modern Eropa.

- Daftar Pustaka : Claire Holt, Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia, Bandung: MSPI, 2000.
- Brita L. Miklouho Maklai, Menguak Luka Masyarakat : Beberapa Aspek Seni Rupa Indonesia Sejak 1966, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama,1998.
- Jim Supangkat (ed), Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia, Jakarta: PT. Gramedia. hal. 14 -18.
- Jim, Supangkat, Indonesian Modern Art and Beyond, Jakarta : *The Indonesian Fine Art Foundation*, 1997, 65-86.
- Jim Supangkat (ed), Outlet : Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia, Yogyakarta : Yayasan Seni Cemeti, 2000.
- Dwi Marianto, Suralisme Yogyakarta, Yogyakarta“ Rumah Penerbitan Merapi, 2001.
- Sanento Yuliman, Seni Lukis Indonesia Baru , Sebuah Pengantar, Jakarta : Dewan Kesenian Jakarta, 1976.
- Asikin Hasan (ed), Dua Seni Rupa, Sepilihan Tulisan Sanento Yuliman, Jakarta : Yayasan Kalam, 2001.

26) PSRU6013: SEJARAH SR TIMUR (2SKS/2JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Pengkajian Seni
- Konstruksi SCPL 3 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEKS, dan cita-cita kehidupan.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Memahami periodisasi sejarah seni rupa Timur kuno dan modern
 2. Menganalisis karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh perupa Tiap periode dalam sejarah seni rupa Timur kuno dan modern
 3. Memahami konteks lahirnya karya seni rupa dan gerakan seni rupa tiap periode seni rupa Timur.

4. Menjelaskan ciri-ciri dan karakter dari periode seni rupa Timur kuno dan modern.
5. Memahami sikap estetik dari perupa Timur pramodern, modern, dan posmodern.
6. Membandingkan karya seni rupa Timur kuno dengan karya seni rupa Timur modern.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) : Isi pembelajaran meliputi : (a) Periodisasi sejarah seni rupa Timur kuno dan modern meliputi : Mesir, Mesopotamia (Iran dan Irak), India, China, Jepang, Korea, dan Asia tenggara; (b) karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh perupa tiap periode dalam sejarah seni rupa Timur kuno dan modern (c) konteks lahirnya karya seni rupa dan gerakan seni rupa tiap periode seni rupa Timur kuno dan modern; (d) ciri-ciri dan karakter dari periode seni rupa Barat, (e) estetika seni rupa Timur pramodern, modern, dan posmodern; (f) Perbandingan karya seni rupa Timur kuno dengan karya seni rupa Timur modern dan kontemporer.

Daftar Pustaka : I Made Suru, *Sejarah Seni Rupa Timur*, Malang: IKIP Malang, Tahun (?).

Salam, Sofyan, 2017. *Sejarah Seni Rupa Timur*, Makasar: UNM Press.

Clark, John, 1998. *Modern Asian Art*, G-B Art International, Craftsman House,

Turner, Caroline, 1994. *Tradition and Changes. Contemporary Art of Asia and the Pacific*, University of Queensland Press, 1994.

27) PSRU6005: SEJARAH SR BARAT (2SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Pengkajian Seni

Konstruksi SCPL 3 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaian untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEKS, dan cita-cita kehidupan.

Capaian Pembelajaran : 1. Memahami periodisasi sejarah seni rupa Barat.
Mata Kuliah (CPMK) : 2. Menganalisis karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh perupa tiap periode dalam sejarah seni rupa Barat.
3. Memahami konteks lahirnya karya seni rupa dan gerakan seni rupa tiap periode seni rupa Barat.
4. Menjelaskan ciri-ciri dan karakter dari periode seni rupa Barat
5. Memahami sikap estetik dari perupa Barat pramodern, modern, dan posmodern.
6. Membandingkan karya seni rupa Barat eropa dengan karya seni rupa Barat non Eropa.

Deskripsi Isi : Isi pembelajaran meliputi : (a) Periodisasi sejarah seni rupa Barat
Pembelajaran klasik, pra modern, modern, dan posmodern; (b) karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh perupa tiap periode dalam sejarah seni rupa Barat (c) konteks lahirnya karya seni rupa dan gerakan seni rupa tiap periode seni rupa Barat; (d) ciri-ciri dan karakter dari periode seni rupa Barat, (e) sikap estetik dari perupa Barat pramodern, modern, dan posmodern; (f) Perbandingan karya seni rupa Barat eropa dengan karya seni rupa Barat non Eropa.
(*Learning Material*)

Daftar Pustaka : Soedarso SP. MA., Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern, Yogyakarta: STSRI ASRI, 1984.
I Made Suru, Sejarah Seni Rupa Barat, Malang: IKIP Malang, Tahun (?).
David Hopkins, *After Modern Art, 1945-2000*, New York: Oxford University Press, 2000.
Danto, Arthur C. *After the End of Art, Contemporary Art and the Pale of History*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1997
Harris, Jonathan, *The New Art History*, London : Routledge, 2001
Harrison, Charles dan Richard Shift ,ed, *Critical Terms for Art History*, Chicago: The University dalam Robert S. Nelson of Chicago Press, 2003
Hauser, Arnold. *The Sociology of Art*, Chicago & London : University of Chicago, 1982

28) PSRU6017: RAGAM HIAS NUSANTARA (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 3 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai corak, nilai, dan filososofi ragam hias tradisional Nusantara.
2. Mengidentifikasi dan mengkaji konsep dan perkembangan ragam hias tradisional Nusantara.
3. Terampil merancang ragam hias tradisional Nusantara untuk berbagai bentuk kerajinan.
4. Membentuk sikap menghargai keragaman karya ragam hias tradisional Nusantara.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Pembelajaran Konsep dan ruang lingkup ragam hias Nusantara meliputi : (a) teori tentang ragam hias tradisional Nusantara (b) mengidentifikasi dan mengkaji dan konsep dan perkembangan ragam hias tradisional Nusantara.

Daftar Pustaka : Soegeng Toekio. M 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Penerbit: Angkasa.
Djumadil A A. Dkk 1976. *Ragam-Ragam Hias Bagian 1 A dan 1 B* : Karya Nusantara.
Atik Soepandi, 1988. *Ragam Cipta*. CV Baring Sakti : Mengenal Pertunjukan Daerah Jawa Barat

29) PSRU6018: LUKIS (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori senirupa dan prosedur berkarya senirupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemu-kan fenomena kesenirupaan, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keaneragaman seni budaya lokal, nusantara,

dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.

Capaian Pembelajaran : A. Hakekat dan Ruang Lingkup Seni Lukis
Mata Kuliah (CPMK)

1. Menyebutkan berbagai Sudut Pandang terhadap Seni Lukis.
2. Mengidentifikasi Perwujudan Karya-karya Seni Lukis
3. Mengidentifikasi Tujuan Berkarya Seni Lukis
4. Membedakan Seni Lukis Tradisional dan Seni Lukis Modern serta Seni Lukis Kontemporer
5. Membedakan Aliran/isme dan Gaya/*style* dalam Seni Lukis
6. Menjelaskan Konsep Ide dan Tema dalam Seni Lukis
7. Menjelaskan hubungan Seni Lukis dengan Lingkungan Sosial
8. Menjelaskan Objek dan Tema dalam Seni Lukis
9. Mengidentifikasi Unsur-unsur Karya Seni Lukis
10. Menjelaskan Kualitas karya Seni Lukis

B. Media dan teknik seni lukis

1. Menyebutkan macam-macam media melukis.
2. Menjelaskan cara penggunaan media (teknik) melukis

C. Prinsip dasar dan prosedur melukis

Menjelaskan prinsip dasar dan prosedur melukis perwujudan representatif (realistis/naturalistis; abstraksi) dan nonobjektif (abstrak).

D. Melukis perwujudan representatif (realistis/naturalistis; abstraksi) dan nonobjektif (abstrak).

E. Analisis hasil karya seni lukis

Deskripsi
Pembelajaran
(*Learning Material*)

- Isi : A. Hakekat dan Ruang Lingkup Seni Lukis, meliputi:
- a) Berbagai sudut pandang terhadap Seni Lukis,
 - b) Perwujudan karya-karya Seni Lukis,
 - c) Tujuan berkarya Seni Lukis,
 - d) Seni Lukis Tradisional dan Seni Lukis Modern serta Seni Lukis kontemporer,
 - e) Aliran/isme dan gaya/*style* dalam Seni Lukis,
 - f) Konsep ide dan tema dalam Seni Lukis,
 - g) Hubungan Seni Lukis dengan Lingkungan Sosial,

- h) Objek dan tema dalam Seni Lukis,
- i) Unsur-unsur karya Seni Lukis,
- j) Kualitas karya Seni Lukis.

B. Media dan teknik seni lukis, meliputi:

- a) Macam-macam media melukis,
- b) Cara penggunaan media (teknik) melukis.

C. Prinsip dasar dan prosedur melukis, meliputi:

Prinsip dasar dan prosedur melukis perwujudan representatif realistik/ naturalistik; abstraksi) dan nonobjektif (abstrak).

D. Melukis perwujudan representatif (realistik/naturalistik; abstraksi) dan nonobjektif (abstrak)

E. Analisis hasil karya seni lukis, dari segi konsep ide, teknik, komposisi.

- Daftar Pustaka : Widodo, Triyono, 2017, *Hand Out* Matakuliah Seni Lukis.
1992. Isi Karya Seni Rupa Realistik, Representasional Dan Nonobyektif. Bahasa Dan Seni XX 51: 99-106
- , 1993. Sudut Pandang Terhadap Karya Seni Lukis. Bahasa dan Seni XXI 2: 109-121
- , 2007, Seni Lukis Dasar, Malang: *Hand-out* mata kuliah Seni Lukis Dasar.
- , 2011, Pengantar Seni Lukis Semi Abstrak/Representasional.
- , 2012, Pengantar Seni Lukis Abstrak/Nonobjektif.
- , 2013, Pengantar Komposisi Dalam Seni Lukis.

Prasyarat	:	-
Koordinator	:	KBK Penciptaan Seni
Konstruk SCPL 3	:	Menguasai teori seni rupa dan prosedur berkarya seni rupa dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keaneka ragaman seni budaya local, nusantara, dan mancanegara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian dan karakteristik Seni patung 2. Memahami karakteristik jenis-jenis material untuk membuat patung 3. Menguasai mengaplikasikan bahan dan teknik menjadi karya patung dan mampu menganalisis hasil kerja 4. Membuat Kerangka Patung dan analisis hasil kerja 5. Menguasai Teknik Pewarnaan dan analisis hasil kerja
Deskripsi Pembelajaran (<i>Learning Material</i>)	Isi :	Konsep dan ruang lingkup Mematung meliputi : (a) Pengertian/Hakekat Seni patung (b) Karakteristik Seni Patung: Materialitas, Fisikalitas, Realitas keruangan (c) Material Mematung: Material dari alam, Material hasil Industri, Material hasil kreasi (new media art), Material campuran (mix media) (d) Teknik Mematung: Teknik Mematung dasar, teknik pembuatan kerangka patung, Teknik Mematung lanjut, Teknik Pengembangan.
Daftar Pustaka	:	<p>Sumarwahyudi, 1994. <i>Pengetahuan Dasar Seni Patung</i>, OPF, IKIP MALANG,</p> <p>Sumarwahyudi, 2015. <i>Mematung itu Mudah dan Murah</i>. Bayumedia</p> <p>Gellner, Sherry. (Ed), 1974. <i>Sculpture With Simple Materials</i>, A Sunset Book, Lane Books. Melo Park, California.</p> <p>Eliscu, Frank. 1959. <i>Sculpture, Techniques in Clay, wax, Slate</i>. Chilton Company, Book Division. Philadelphia and New York.</p> <p>Soedarso Sp, ed, But Muchtar, Jim Supangkat, G. Sidharta Soegijo & Kasman KS. 1992. <i>Seni Patung Indonesia</i>, BP ISI Yogyakarta.</p>

Read, Herbert, 1964. *Concise History of Modern Sculpture*, New York Washington, Frederick A. Praeger,

Yayasan Cemeti. *1988 – 2003, 15 Years Cemeti Art House Exploring Vacuum*. Cemeti Art House, Yogyakarta.

Yayasan Cemeti. Tth. *Outlet, Yogyakarta dalam peta seni rupa kontemporer Indonesia*, Yayasan Seni Cemeti. Yogyakarta

31) PSRU6019: GRAFIS (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai teori seni Grafis dan prosedur berkarya seni Grafis dasar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan fenomena kesenirupaan, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan berapresiasi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, budaya, dan kemanusiaan sehingga mampu menghargai keanekaragaman seni budaya lokal, nusantara, dan manca negara, serta melestarikannya sesuai konteks perkembangan ipteksosbud di masyarakat.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Menguasai teori, konsep berkarya, teknik dan prosedur dalam pembentukan dasar berkarya seni Grafis secara kreatif dan inovatif.
2. Menganalisis variasi medium estetik dalam pembentukan dasar berkarya seni Grafis
3. Memvisualisasikan rancangan dasar berkarya seni Grafis.
4. Mengeksplorasi berkarya dengan berbagai medium, prosedur, konsep dan tema desain untuk teknik cetak tunggal, cetak multimedia, cetak media tunggal, montase, kolase dan berbagai reproduksi serta proses penyajian karya Grafis.
5. Mengeksplorasi berbagai medium, jenis, teknik, dan struktur visual estetik menjadi hasil rancangan dasar berkarya seni Grafis representatif atau non-representatif
6. Menganalisis hasil rancangan dasar karya seni Grafis ditinjau dari segi teknik, estetik-artistik, psikologi, sosiologi dan antropologi.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup Seni Grafis, meliputi: (a) teori dasar Seni Grafis, mencakup hakekat, ruang lingkup, alat bahan, teknik, prinsip/kaidah dan prosedur berkarya dasar seni Grafis, (b) pembentukan visualisasi berbagai jenis, bentuk dan gaya Seni Grafis yang artistik berdasarkan prinsip/kaidah berkarya Seni

Grafis, (c) azas perancangan pra desain meliputi faktor ekologi manusia secara fisik, fisiologi, psikologi, sosial ekonomi dan budaya, (d) aplikasi visualisasi berkarya seni Grafis dengan memanfaatkan variasi medium, jenis, dan struktur visual representatif atau non representatif, dan (e) analisis hasil rancangan dasar karya seni Grafis.

Daftar Pustaka : Azechi, Umetaro, 1973. *Japanese Woodblock Prints: Their Techniques and Appreciation*. Tokyo: Toto Shuppan Co., Ltd.

Peter Bridgwater, 1991, *Introduction to Graphic Design*. New York

Tjitjik SW & Mutarto, 1999, *Seni Cetak*, Proyek Penulisan Buku LPTK IKIP Mlg.

Hand out perkuliahan Seni Grafis.

32) PSRU6026: KRIYA(3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaan untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Menjelaskan sejarah dan perkembangan anyam/tenun.
2. Menganalisis filosofi ragam hias anyam/tenun.
3. Mengidentifikasi alat, bahan, teknik dan prosedur berkarya anyam/tenun.
4. Menerapkan teori dasar anyam/tenun menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif yang memanfaatkan berbagai media dan teknik sesuai dengan eksplorasi ide/gagasan serta perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini berbasis seni budaya Nusantara.
5. Menganalisis dan menghargai hasil karya anyam/tenun.

Deskripsi Pembelajaran
(*Learning Material*)

Isi : Isi pembelajaran meliputi:

1. Sejarah dan perkembangan anyam/tenun meliputi sejarah dan perkembangan anyam/tenun tradisional, modern dan kontemporer.
2. Filosofi ragam hias anyam/tenun.
3. Teori mengenai teknik, alat dan bahan berkarya anyam/tenun.
4. Penerapan teori dasar anyam/tenun menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini berbasis seni budaya Nusantara.
5. Analisis hasil karya seni anyam/tenun.

Daftar Pustaka :

Adams, Marie Jeanne. 1969. *System and Meaning in East Sumba Textile Design; A Study in Traditional Indonesian Art*, New Haven Connecticut : Yale University, Southeast Asia Studies.

Anas, Biranul. 2006. *Morfologi Corak Kain Tradisional Indonesia: Pencorakan Hingga Sumba Timur dalam Perspektif Pengaruh Eksternal*, makalah, Jakarta : Bentara Budaya.

Fox, James. 1980. *The Flow of Life; Essays on Eastern Indonesia*, Massachusetts : Havard University Press.

Kapita, Oemboe Hina. 1976. *Masyarakat Sumba dan Adat Istiadatnya*, Waingapu : Panitia Penerbit Naskah-naskah Kebudayaan Daerah Sumba, GKS.

Loring, John. 1978. *The Lure of The Ikat ; Intricacies of an Ancient Craft, in Architectural*. Digest, Vol. 35, Nm 6, July-August, Los Angeles, California : Knapp Communications Corporation.

Soeriadiredja, Purwadi. 1983. *Symbolisme dalam Disain Kain di Watu Puda, Sumba Timur*, Bandung : Jurusan Antropologi, FS - UNPAD.

----- 2002, *Prinsip-prinsip Struktural Dalam Rumah Tradisional Sumba di Umalulu*, Yogyakarta : Program Studi Antropologi, PPFIB - UGM.

33) PSRU6027: KERAMIK (3 SKS/4 JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaian untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai teori sejarah perkembangan keramik tingkat dasar di Indonesia dan dunia.
2. Menganalisis perkembangan keramik tingkat dasar dari aspek teknik, bentuk, ornamen, hingga proses pembakaran.
3. Berkarya keramik dari bentuk-bentuk dasar dan ornamen dasar dalam teknik berkarya keramik.
4. Mengeksekusi hasil berkarya keramik tingkat dasar berupa proses pembakaran

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Isi pembelajaran meliputi: (a) teori wawasan keramik. (b) teori dasar pengetahuan, mencakup teori pengolahan bahan, teori pembentukan karya, dan pembakaran karya. (c) menganalisis hasil berkarya keramik.

Daftar Pustaka : Guntur. (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
Hartono, Anton J. (1993). *Mengenal Keramik Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.
Ichsan, Nurdian. (2002). *Membuat Keramik*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
Razak, R. A. (1978). *Industri Keramik*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
Setiabudhi, Natas. (2011). *Belajar Sendiri Membuat Keramik*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.

34) PSRU6021: BATIK (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Penciptaan Seni

Konstruk SCPL 1 : Menguasai teori dan praktik kesenirupaian untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal

dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman ipteks dan cita-cita kehidupan.

- Capaian Pembelajaran : 1. Menjelaskan sejarah dan perkembangan seni batik
Mata Kuliah (CPMK) 2. Menganalisis filosofi motif batik
3. Mengidenifikasi alat, bahan, teknik dan prosedur berkarya seni batik
4. Menerapkan teori dasar seni batik menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif yang memanfaatkan berbagai media dan teknik sesuai dengan eksplorasi ide/gagasan serta perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini berbasis seni budaya Nusantara
5. Menganalisis dan menghargai hasil karya seni batik

- Deskripsi Isi : Isi pembelajaran meliputi:
Pembelajaran (Learning Material) 1. Sejarah dan perkembangan seni batik meliputi sejarah dan perkembangan batik klasik, modern dan kontemporer.
2. Filosofi motif batik dan desain motif batik.
3. Teori mengenai teknik, alat dan bahan berkarya seni batik meliputi teknik, alat dan bahan batik tulis, cap, dan lukis.
4. Penerapan teori dasar seni batik menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini berbasis seni budaya Nusantara.
5. Analisis hasil karya seni batik.

- Daftar Pustaka : Honggopuro, Kalinggo. 2002. *Batik sebagai Busana dalam Tatanan dan Tuntunan*. Yayasan Peduli Karaton Surakarta Hadiningrat: Surakarta
Kusrianto, Adi. 2013. *Batik, Filosofi, Motif dan Kegunaan*. CV Andi Offset: Yogyakarta
Musman, Asti., dkk. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. G-Media: Yogyakarta
Prasetyo, Anindito. 2010. *Batik: Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Pura Pustaka
Suswanto, Sewan. 1973. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri Departemen Perindustrian R.I
Veldhuisen, Harmen C. 2007. *Batik Belanda 1840-1940 Pengaruh Belanda pada Batik dari Jawa Sejarah dan Kisah-kisah di Sekitarnya*. Gaya Favorit Press. Jakarta

35) PSRU6028: TINJAUAN SENI RUPA/DESAIN (2SKS/3JS)

- Prasyarat : PSRU6008
- Koordinator : KBK Pengkajian Seni
- Konstruk SCPL 1 : Menguasai konsep dan praktik kesenirupaan , untuk memiliki kemampuan mengapresiasi seni dan berkarya seni secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari pendidikan kebudayaan dan spirit dalam kehidupan manusia yang menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dalam perkembangannya yang sesuai dengan perkembangan zaman, IPTEK dan cita-cita kehidupan
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Menjelaskan tentang 3 komponen kehidupan seni
 2. Menjelaskan tentang seni/ desain sebagai hasil karya/produk dan seni/desain sebagai aktivitas/ kegiatan
 3. Menjelaskan pencipta seni/seniman dan desainer, proses penciptaan dan pengalaman artistiknya (kreasivitas artistik)
 4. Menjelaskan tentang karya seni, meliputi wujud, isi, dan teknik (aspek fisioplastik & aspek ideoplastik)
 5. Menjelaskan tentang penghayat seni/ apresiator seni dan desain, proses penghayatan, dan pengalaman estetikanya (kreativitas estetik)
 6. Menjelaskan hubungan antara pencipta seni/seniman/desainer, karya seni/desain, dan penghayat seni (apresiator seni)
 7. Mengapresiasi karya seni/desain
- Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup matakuliah Tinjauan Seni Rupa meliputi: (a) Konsep seni/desain (b) 3 komponen kehidupan seni, (c) seniman/desainer, proses penciptaan dan kreativitas artistik, (d) Karya seni/desain, wujud, isi, material dan teknik, (e) Penghayat seni/desain, proses penghayatan, pengalaman estetik dan apresiasi seni/desain.
- Daftar Pustaka : Iskandar, Popo. 2000.*Alam Pikiran Seniman*. Bandung: Yayasan Aksara Indonesia
- Moelyadi, D. 1999. *Kritik Seni*. Surakarta: Penerbit UNS

- Soedarso, SP. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Penerbit ISI
- Soemardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Sukarman, Sulebar. 2007. *Pendalaman Spiritual Dalam Seni*.
Terjemahan . Yogyakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia
- Sutopo, HB. Tanpa Tahun. *Kritik Seni*. Surakarta: Penerbit UNS
- Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung:
Penerbit ITB
- Howe, David. 2013. *EMPHATY, what it is and why it matters*.
(terjemahan Ahmad Lintang Lazuardi, 2015). Yogyakarta:
Pustaka Pelajar

36) PSRU6042: KRITIK SENI DAN DESAIN (3 SKS/3JS)

Prasyarat : PSRU6028

Koordinator : KBK Pengkajian Seni

Konstruksi SCPL 3 : Menguasai konsep, teori, prinsip, dan prosedur ilmiah, serta terampil menganalisis dan mengelaborasi keilmuan riset guna merancang, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian, pengkajian, riset penciptaan, dan artikel jurnal dengan mengacu pada nilai, norma, dan etika akademik serta menghargai pendapat atau temuan orisinal orang lain berupa karya ilmiah bidang seni.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Menjelaskan sejarah kritik seni
2. Menjelaskan pengertian kritik secara etimologis dan konseptual
3. Membedakan antara aktivitas apresiasi dengan aktivitas kritik
4. Melakukan proses penghayatan karya seni
5. Menjaring informasi Objektif
6. Menjaring informasi Afektif
7. Menjaring informasi Genetik
8. Menerapkan prosedur kritik seni Formalistik sesuai dengan asumsi objektif, kriteria & keputusan kritik Formalistik, dan struktur kritik Formalistik
9. Menerapkan prosedur kritik seni Holistik sesuai dengan asumsi Holistik, kriteria & keputusan kritik Holistik, dan struktur kritik Holistik
10. Membuat penulisan kritik dalam salah satu atau berbagai tipe kritik

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup mata kuliah Kritik Seni Rupa meliputi: (a) Wawasan tentang kritik seni (Sejarah, pengertian, fungsi, tujuan, sasaran kritik, hubungan apresiasi seni dan kritik seni, perbedaan apresiasi seni dan kritik seni), (b) praktik penghayatan karya seni/ apresiasi seni, (c) Prosedur Kritik Seni (Keragaman konsep dalam kritik seni, Perlengkapan/ Peralatan Kritik seni, Asumsi kritik seni, Kriteria dan putusan kritik seni, Struktur kritik Formalistik, Struktur kritik Holistik, Tipe kritik seni), (d) Penjaringan Data Genetik, Data Objektif dan Data Afektif, (e) Latihan penerapan prosedur kritik Formalistik & kritik Holistik, (f) Penulisan kritik dengan tipe Jurnalistik & tipe Ilmiah.

- Daftar Pustaka : Mulyadi, D. 1991. *Kritik Seni*. Surakarta: UNS
- Sudarmadji. 1979. *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Moseum dan Sejarah
- Sutopo, HB. Tanpa Tahun. *Kritik Seni II*. Surakarta: UNS
- Mamannoor. 2002. *Wacana Kritik Seni Di Indonesia*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Bangun, Sem C. 2001. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Penerbit ITB
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik Yogyakarta
- Berger, Arthur Asa. 1999. *Media Analysis Techniques*. Terjemahan Setio Budi HH. 2000. Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mariato, M Dwi.2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Penerbit Penelitian ISI Yogyakarta.
- Hujatnikajenong, Agung. 2015. *Kurasi Kuasa*. Bandung: Penerbit ITB
- Rose, Gillian. 2002. *Visual Moethodologies*. London: SAGE publications Ltd

37) PSRU6038: MANAJEMEN PAMERAN (2SKS/3JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Penciptaan Seni
- Konstruk SCPL 4 : Mengaplikasikan teori dasar berkarya senirupa secara kreatif dan analitik untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya senirupa sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media senirupa secara efektif, kreatif dan etis.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Memahami prosedur organisasi pameran
2. Merencanakan kegiatan pameran untuk produk penciptaan karya seni, produk perancangan desain, produk industri kriya
3. Melaksanakan rancangan kegiatan pameran produk penciptaan karya seni, produk perancangan desain, produk industri kriya
- Deskripsi Pembelajaran (Learning Material) Isi : 1. Konsep Pameran
2. Organisasi pameran
3. Kurasi karya
4. Display pameran

5. Perencanaan pameran seni, pameran desain, pameran industri kriya
6. Pelaksanaan pameran seni, pameran desain, pameran industri kriya

Daftar Pustaka : Hujatnikajenong, Agung. 2015. *Kurasi Kuasa*. Bandung: Penerbit ITB

Susanto, Mike. 2007. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta

Soedarso SP. 2009. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

38) PSRU6014: KONSEP PENDIDIKAN SENI (2SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruksi SCPL 4 : Menguasai teori pedagogi dan didaktik seni rupa, serta memiliki kemampuan menerapkannya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara kritis, inovatif, sistematis, efektif dan komprehensif sesuai kaidah standar pendidikan, sehingga dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan seni rupa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Menguasai konsep dasar filosofis, psikologis, dan sosiologis keberadaan seni dalam pendidikan terkait hakekat pendidikan seni diberikan di sekolah.
2. Menguasai konsep, fungsi, dan tujuan pendidikan seni di sekolah untuk menganalisis fenomena perkembangan pendidikan seni di Indonesia dan manca negara.
3. Menguasai hakekat konsep, fungsi, tujuan, dan sistem pendidikan seni untuk menganalisis perbedaan relevansi pendidikan seni di sekolah umum dan kejuruan ataupun non persekolahan dalam konteks kekinian.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup konsep pendidikan seni, meliputi: (a) relevansi seni dan pendidikan berdasarkan tinjauan filosofis, psikologis dan sosiologis; (b) perkembangan pendidikan seni di panca benua baik di negara-negara berkembang dan negara maju; (c) perkembangan pendidikan seni di Indonesia mulai awal kemerdekaan, tahun 60 – 70-an, 70-an hingga kini; (d) fungsi dan

tujuan program pengajaran seni mencakup justifikasi kontekstual dan esensial, tujuan ekspresi dan instruksional; (e) sistem pengajaran seni meliputi sistem pewarisan, pecantrikan, akademik, dan sanggar; dan (f) analisis perbedaan relevansi pendidikan seni aktual di persekolahan dan di luar persekolahan dari segi konsep pensen, fungsi, tujuan dan program pengajaran.

- Daftar Pustaka : Chapman, Laura H. *Pendekatan Pendidikan Seni*. Terjemahan Sajono. Surabaya: IKIP (buku)
- Pranjoto Setjoatmodjo. 1980. *Konsep Pendidikan Seni*. Malang: IKIP/PPPT (materi penataran)
- Ki Hajar Dewantoro. 1961. *Karya Ki Hajar*. Yogyakarta: Taman siswa (buku)
- Iriaji, 2011. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
- Soehardjo, AJ. 1977. *Metode Pengajaran Seni (Metodik Art)*. Malang: diterbitkan sendiri (materi perkuliahan)
- Soehardjo, AJ. 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Malang: Jurusan Seni dan Desain FS-UM
- UNESCO. 1972. *Laporan tentang Pendidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)
- Wickiser, Ralph L. *Menuju Kependidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)
- GBPP Pendidikan Seni SD/SMP/SMU 1975, 1984, 1994 dan KBK.
- Ross, M. 1978. *The Creative Arts* (ringkasan bagian fungsi seni dalam pendidikan). London: Heineman Education Books (handout).
- Eisner, Eliot W. 1972. *Educational Artistic Vision*. (ringkasan bagian *Why Teach Art?*) New York: The Macmillan Coy (handout).
- Perkembangan Pendidikan Seni di Indonesia*: disusun berdasarkan tulisan L. Gelder, A. Groen dll (handout)
- Model-model Pengajaran Seni*: disusun berdasarkan tulisan M. Griff dan V. Lanier (handout).
- Masalah Pendidikan Seni, Media Masa (kliping).

39) PSRU6020: KURIKULUM DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI (2SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruk SCPL 4 : Menguasai teori pedagogi dan didaktik seni rupa, serta memiliki kemampuan menerapkannya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara kritis, inovatif, sistematis, efektif dan komprehensif sesuai kaidah standar pendidikan, sehingga dapat ber-kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan seni rupa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Menguasai berbagai konsep kurikulum, azas kurikulum, dan organisasi kurikulum.
2. Mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum pendidikan seni di Indonesia berdasarkan orientasi, tipe/bentuk organisasi kurikulum, jenis program, deskripsi tujuan, bahan kajian, dan alokasi waktu.
3. Mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum yang sedang berlaku berdasarkan rasional perubahan, landasan, pengertian, prinsip, pengembangan, struktur dan muatan isi, standar isi, standar kompetensi lulusan.
4. Mengidentifikasi dan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan seni sebagai dasar untuk mengembangkan peta kompetensi dan materi pokok/sub materi, sesuai kompetensi apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, dan keterampilan seni.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup kurikulum pendidikan seni, meliputi: (a) pengertian kurikulum mencakup batasan, azas kurikulum, organisasi kurikulum, seni rupa dalam berbagai kurikulum; (b) Perkembangan kurikulum seni di Indonesia berdasarkan orientasi, tipe/bentuk organisasi, jenis program, deskripsi tujuan, bahan kajian, dan alokasi waktu; (c) Perubahan Kurikulum Seni Budaya yang berlaku, rasional perubahan, landasan, prinsip pengembangan, struktur, standar kelulusan, standar isi, standar penilaian; (e) Perbedaan pokok kurikulum yang berlaku dengan sebelumnya; dan (f) Struktur dan ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya yang berlaku di sekolah umum dan/ atau sekolah Kejuruan; (g) Pengembangan peta kompetensi, materi pokok, sub materi pokok

sesuai jenis bahan ajar untuk sekolah Menengah dan/atau Sekolah Kejuruan mencakup materi pengetahuan dan keterampilan.

- Daftar Pustaka : Soehardjo, A.J. 1986. *Buku Petunjuk Guru Untuk Pendidikan Seni Rupa Sekolah Menengah Umum*. Malang: diterbitkan sendiri
- Depdikbud. 2006. KTSP: *Standar Isi*. Jakarta: BNSP
- Dirjen Dikmenum. 2003. *Pedoman Umum Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi SMA*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen
- Iriaji, 2010. *Karakteristik Pembelajaran Seni Budaya dan Ruang Lingkup Bahan Ajar Seni Budaya (Hand Out MK Kurikulum Pendidikan Seni)*, Malang: JSD FS UM.
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum Seni Budaya Sekolah Menengah 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2013. *Struktur Kurikulum SD, SMP, SMA 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kometensi (Konsep Karakteristik, dan Implementasi)*, Bandung: Rosda.
- Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013. Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013. Tentang Implementasi Kurikulum
- Priyatni, Endah Tri. 2010. *KTSP: Landasan Hukum dan Komponennya*. Malang: JSD FS UM.
- Wickiser, Ralph L. 1974. *Menuju Ke Pendidikan Seni*. (terjemahan A.J. Soehardjo). Malang: IKIP PPPT
- Eisner, Eliot W. 1979. *The Educational Imagination*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Ross, Malcolm. 1978. *The Creative Arts*. London: Heineman Educational Books

40) PSRU6039: DESAIN PEMBELAJARAN SENI (2SKS/3JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruk SCPL 4 : Menguasai teori pedagogi dan didaktik senirupa, serta memiliki kemampuan menerapkannya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara kritis, inovatif, sistematis, efektif dan komprehensif sesuai kaidah standar pendidikan, sehingga dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan senirupa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna memben-tuk manusia Indonesia berkarakter.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Mengidentifikasi sistem instruksional dan pengembangan model desain instruksional, meliputi: hakekat sistem pembelajaran, pengertian desain pembelajaran, model desain pembelajaran, dan karakteristik model desain pembelajaran;
 2. Menjelaskan hakekat desain pembelajaran seni meliputi: prinsip dan prosedur pengembangan desain pembelajaran seni;
 3. Membedakan prinsip dasar, prosedur, dan sistematika pengembangan peta kompetensi, silabus, prota, dan promes pembelajaran seni
 4. Mengembangkan komponen, kriteria, prinsip, prosedur dan sistematika penyusunan desain pembelajaran seni
 5. Mengembangkan RPP dan perangkat pendukungnya untuk sekolah Menengah dan/atau Sekolah Kejuruan mencakup materi pengetahuan, kreasi seni/produksi, dan apresiasi/kritik seni.
- Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup Desain Pembelajaran Seni, meliputi: (a) sistem pengajaran dan pengembangan model desain instruksional, meliputi: hakekat sistem instruksional, model desain instruksional, dan pengembangan desain instruksional; (b) hakekat desain pembelajaran meliputi: pengertian desain pembelajaran, prinsip dan prosedur pengembangan desain pembelajaran; (c) prinsip prosedur, dan sistematika pengembangan prota, promes, peta kompetensi, dan silabus; (d) komponen, kriteria, prinsip, prosedur dan sistematika pengembangan RPP dan perangkat pendukungnya; dan (e) praktik menganalisis dan menyusun prota, promes, RPP dan

perangkat pendukung RPP untuk sekolah Menengah dan/atau Sekolah Kejuruan mencakup materi pengetahuan, kreasi seni, dan apresiasi atau kritik seni.

- Daftar Pustaka : Degeng, I Nyoman Sudana. 1990. *Disain Pembelajaran: Teori ke terapan*. Malang : IKIP PPPT
- Dick and Carey. 1985. *The Systematic Design of Instrukton*.USA; Scot Foresman and Company
- Dirjen Dikmenum. 2003. *Pedoman Umum Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi SMA*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen
- Eisner, Eliot W. 1979. *The Educational Imagination*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Gafur, Abdul. 1982. *Desain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Menyusun Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Solo: Tiga Serangkai
- Permendikbud tentang kurikulum 2013 tahun 2013 dan 2016
- Pophan & Baker. 1982. *Bagaimana Merencanakan suatu Program Pengajaran*. Yogyakarta : Kanisius
- Ross, Malcolm. 1978. *The Creative Arts*. London: Heineman Educational Books
- Soehardjo, A.J. 1993. *Model-Model Pengajaran Keterampilan Kerajinan*. Jakarta: Depdikbud, Ditjen Dikti, PPLPTK
- Soehardjo, A.J. 2011. *Pendidikan Seni :Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang : Bayu Media Publishing
- Wickiser, Ralph L. 1974. *Menuju Ke Pendidikan Seni*. (terjemahan A.J. Soehardjo). Malang: IKIP PPPT

42) PSRU6040: STRATEGI PEMBELAJARAN SENI (3SKS/4JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruk SCPL 2 : Menguasai teori pedagogi dan didaktik senirupa, serta memiliki kemampuan menerapkannya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara kritis, inovatif, sistematis, efektif dan komprehensif sesuai kaidah standar pendidikan, sehingga dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan senirupa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

- Capaian Pembelajaran : 1. Menguasai berbagai konsep belajar mengajar dan pembelajaran, strategi pembelajaran, model-model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran seni.
- Mata Kuliah (CPMK) : 2. Menguasai berbagai strategi pembelajaran seni berdasarkan konsep, karakteristik, prinsip, dan *syntax* model pembelajaran seni.
3. Menguasai konsep strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan kelas.
4. Menguasai konsep, prinsip, dan prosedur menyusun skenario pembelajaran bertipe apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, dan ketrampilan seni.
5. Menguasai konsep, prinsip dan prosedur mengelola pembelajaran dan ketrampilan dasar mengajar (mikro).
6. Menguasai konsep, prinsip dan prosedur *lesson Study* dan penerapannya yang meliputi *plan* (Penyusunan RPP), *do and see* (pelaksanaan/praktek pembelajaran dan observasi, *refleksi* (diskusi dan pembahasan).

Deskripsi Isi : Konsep dan ruang lingkup kurikulum pendidikan seni, meliputi: (a) Pembelajaran konsep strategi, belajar, mengajar, dan pembelajaran; (b) (*Learning Material*) hubungan strategi dengan model pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik dalam konteks pembelajaran seni dan desain; (c) model-model pembelajaran umum dan model pembelajaran khusus seni desain dan teknik penerapannya; (d) metode pembelajaran untuk bahan ajar pengetahuan dan apresiasi seni dan desain, serta ekspresi/produksi/ketrampilan seni dan de-sain (e) penerapan/penggunaan metode untuk mewujudkan *syntax* atau skenario pembelajaran seni dan desain berbahan ajar pengetahuan/apresiasi, ekspresi/ketrampilan dalam berbagai model pembelajaran seni dan desain (f) pengelolaan pembelajaran dan ketrampilan dasar mengajar (mikro); (g) *lesson study* dan penerapannya yang meliputi *plan* (penyusunan RPP), *do and see* (pelaksanaan/praktek pembelajaran dan observasi, *refleksi* (diskusi dan pembahasan).

- Daftar Pustaka : Degeng I Nyoman Sudana.1989. *Ilmu pengajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud PPLPTK.
- DePorter, Bobby.dkk. 2000. *Quantum Teaching: mempraktekkan Quantum Teaching di ruang ruang kelas*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung : Penerbit Kaifa

- Iriaji, 2011. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
- Joyce. B. Well. M. Calhoun E .2000. *Model of Teaching*. London: Allyn and Bacon.
- Karwati, Euis dkk. 2014. *Manajemen Kelas: guru yang profesional yang inspiratif, kreatif, menyenangkan, dan berprestasi*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Kasihani K.E.S. 2002. *Contextual Teaching and Learning: definisi ciri dan prinsip*. Malang: UM
- Kasihani K.E.S. 2007. *Model Pembelajaran*. Malang: Badan Penyelenggara Sertifikasi Guru.
- Kurikulum Mata Pelajaran Seni Budaya 2006.
- Kurikulum Mata Pelajaran Seni Budaya 2013. disertai PP perubahan oktober 2016 dan Januari 2017
- Lie, A.2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo
- Nurhadi dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Syamsuri, Istamar, dkk. 2008. *Lesson Study (studi pembelajaran)*. Malang : UM
- Soehardjo, A.J. 2005. *Pendidikan Seni: dari konsep sampai program. Buku 1*. Malang: UM.
- Soehardjo, A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi penataan dan pelaksanaan pembelajaran seni. Buku 2*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Tarjo, Enday dkk. 2009. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung : CV Bintang Warli Artika

42) PSRU6040: PEMBELAJARAN MIKRO (3SKS/3JS)

- Prasyarat : PSRU6030
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruk SCPL 2 : Menguasai teori Pedagogik dan didaktik senirupa serta memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi serta mengaplikasikan dalam praktik pembelajaran terbatas secara terintegrasi sesuai kaidah standar pendidikan, sehingga dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan senirupa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai

kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : 1. Menguasai konsep, fungsi, prinsip, komponen keterampilan dasar mengajar, dan *lesson study*.
2. Menguasai penyusunan RPP, skenario pembelajaran, dan skrip pembelajaran terbatas berbasis *peer teaching* dan *lesson study* untuk bahan ajar bertipe pengetahuan seni, ekspresi seni, apresiasi seni dan keterampilan seni.
3. Mengaplikasikan dalam praktik mengajar terbatas berbasis *peer teaching* dan *lesson study*.

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Konsep dan ruang lingkup Pembelajaran Terbatas, meliputi: (a) Prinsip dasar pembelajaran terbatas, dalam konsep, pengertian, ruang lingkup dan fungsi, (b) jenis-jenis keterampilan dasar mengajar dalam pembelajaran terbatas, (c) teknik prosedur penyusunan RPP, skenario dan skrip dalam pembelajaran terbatas, (d) Praktek pembelajaran terbatas dalam *peer teaching*, (e) Praktek pembelajaran terbatas dalam *pembelajaran terintegrasi*.

Daftar Pustaka : Buku Modul untuk guru dan untuk siswa (bisa dibaca secara online).
Depdiknas, 2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Pedoman Khusus.
Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya. Jakarta: Depdiknas.
Gafur, Abdul. 1982. *Desain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar. Kegiatan Belajar Mengajar*. Solo: Tiga Serangkai.
Kurikulum Seni Budaya, KTSP 2006.
Kurikulum Seni Budaya, 2013.
Mulyasa, 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
Sriwardhani, Tjitjik. 2012. *Modul Pembelajaran Terbatas*. Malang: jurusan Seni dan Desain. Universitas Negeri Malang.

43) PSRU6031: EVALUASI PEMBELAJARAN SENI (2SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruk SCPL 2 : Menguasai ilmu kependidikan dan kependidikan senirupa, serta memiliki kemampuan menerapkan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara efektif, kreatif, sistematis, inovatif, komprehensif, mandiri, dan bertanggungjawab sesuai kaidah dan etika ilmiah dengan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
1. Menjelaskan hakekat penilaian pendidikan seni
2. Menunjukkan fungsi penilaian pendidikan seni
3. Mendeskripsikan prinsip-prinsip penilaian
4. Mengklasifikasi jenis alat penilaian
5. Memilih prosedur penilaian pendidikan seni
6. Menyusun instrumen penilaian pendidikan seni
7. Mengolah hasil penilaian pendidikan seni untuk mendiagnosis kesulitan belajar
8. Pelaporan hasil penilaian pendidikan seni

Deskripsi Isi :
Pembelajaran (Learning Material) : Memahami konsep penilaian pendidikan seni dalam pembelajaran seni, yang meliputi (a) hakekat tujuan, fungsi, manfaat pengukuran dan penilaian; (b) prinsip penilaian pendidikan, (b) jenis alat penilaian dan prosedur pengembangannya, (c) teknik pengolahan hasil penilaian untuk mendiagnosis kesulitan belajar siswa, serta (d) aplikasinya dalam penyusunan instrumen penilaian dalam pembelajaran seni.

Daftar Pustaka :
Djelantik, A A M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
Wiyono. Bambang Budi dan Tumardi. 2003. Evaluasi Pembelajaran. Malang : Elang Mas.
Soehardjo. 1999. Penilaian Hasil Belajar Seni. Malang: diterbitkan sendiri (materi perkuliahan) Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
Depdiknas, Jatim. Penilaian Berbasis Kelas. Jawa Timur: Depdiknas Jatim.
Soewadji.1985.Evaluasi Hasil Belajar Keterampilan Kerajinan. Jakarta: P2LPTK Debdikbud Dirjen Dikti.
Sunaryo. 1984. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta: P2LPTK Debdikbud Dirjen Dikti.

Prawironegoro, Praktiknyo. 1984. Penilaian dengan Non-Tes dalam Proses Belajar-Mengajar. Jakarta: P2LPTK Debdikbud Dirjen Dikti.

Cece, Rakhmat dan Didi, Suhedi. 1998. Evaluasi Pengajaran. Jakarta: P2GSD Debdikbud Dirjen Dikti.

44) PSRU6032: MEDIA PEMBELAJARAN SENI (3SKS/3JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruk SCPL 1 : Menguasai ilmu kependidikan dan kependidikan seni rupa, serta memiliki kemampuan menerapkan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara efektif, kreatif, sistematis, inovatif, komprehensif, mandiri, dan bertanggungjawab sesuai kaidah dan etika ilmiah dengan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Medeskripsikan konsep sumber belajar dan media pembelajaran
2. Membedakan karakteristik berbagai jenis sumber belajar dan media pembelajaran
3. Menunjukkan prinsip dan prosedur pembuatan media pembelajaran seni, desain dan kerajinan
4. Mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran seni, desain dan kerajinan
5. Menyusun instrumen evaluasi untuk uji coba media pembelajaran seni, desain dan kerajinan

Deskripsi Pembelajaran (*Learning Material*) Isi : Mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran seni, desain dan kerajinan. Kompetensi yang akan dicapai meliputi; (a) konsep sumber belajar dan media pembelajaran; (b) karakteristik sumber belajar dan berbagai jenis media pembelajaran seni; (c) prinsip, prosedur pembuatan media pembelajaran seni, desain dan kerajinan; (d) mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran seni, desain dan kerajinan (e)

merancang format/instrumen evaluasi media dan mengujicobakan media pembelajaran seni yang dihasilkan.

- Daftar Pustaka : Latuharu. John D. 1988, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Wilkinson, Gene L. 1984. *Media dalam Pembelajaran* : Penelitian selama 60 tahun. Jakarta : Rajawali.
- Jalinus Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. UNP Press (sosial media baru.com).
- Hamalik. Oemar. 1988. *Media Pendidikan*. Bandung : offset Alumni.
- Anderson. Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. Penerjemah Yusufhadi Miarso.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.

45) PSRU6046: KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN SENI (2SKS/3JS)

- Prasyarat : -
- Koordinator : KBK Kependidikan
- Konstruk SCPL 2 : Menguasai ilmu kependidikan dan kependidikan senirupa, serta memiliki kemampuan menerapkan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran seni rupa secara efektif, kreatif, sistematis, inovatif, komprehensif, mandiri, dan bertanggungjawab sesuai kaidah dan etika ilmiah dengan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai sosio kultural guna membentuk manusia Indonesia berkarakter.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Memahami perkembangan konsep, tujuan, bahan kajian pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian pendidikan seni rupa di Indonesia dan Mancanegara
 2. Mengkaji berbagai permasalahan pendidikan seni yang daikibatkan oleh kesenjangan dalam pelaksanaan konsep, tujuan, bahan ajar, dan persepsi, lingkungan budaya, atau oleh sebab yang lain
 3. Menganalisa dan memecahkan permasalahan pendidikan seni rupa di lapangan melalui pendekatan psikologi, sosial, budaya, historis, kebijakan, atau melalui pendekatan lainnya.

Deskripsi Isi : (a) Permasalahan pendidikan seni dan pembelajaran seni di
Pembelajaran lapangan, (b) penulisan makalah, (c) menyajikan makalah dalam
(*Learning Material*) seminar terbatas dan dalam jurnal ilmiah.

Daftar Pustaka : Suhardjo. AJ. 2012. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*.
Malang: UM & Bayu Media
Universitas Negeri Malang. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.
Malang: Penerbit UM

48) SRKD6100: SKRIPSI (6SKS/0JS)

49) UPLP6090: PENGALAMAN LAPANGAN PERSEKOLAHAN (4SKS/0JS)

50) UKKN6090: KKN (3SKS/0JS)

C. MATAKULIAH PEMINATAN DAN PENGEMBANGAN DIRI (MPPD)

a. Paket Seni

1) PSRU6033: MANAJEMEN PENCIPTAAN SENI (3SKS/4JS)

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Seni Rupa

Konstruk SCPL 4 : Mengaplikasikan teori dasar berkarya seni rupa secara kreatif dan analitik untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya seni rupa sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media seni rupa secara efektif, kreatif dan etis

Capaian Pembelajaran : 1. Memahami prosedur penciptaan seni
Mata Kuliah (CPMK) 2. Mengaplikasikan prosedur penciptaan karya seni
3. Mengaplikasikan prosedur penciptaan karya seni
4. Berkarya seni
5. Menganalisa hasil ciptaan seni

Deskripsi Isi : 1. Teori penciptaan seni
Pembelajaran 2. Metode Penciptaan seni
(*Learning Material*) 3. Perencanaan proyek penciptaan seni
4. Pelaksanaan proyek berkarya seni
5. Analisa hasil karya seni

- Daftar Pustaka : Ebdri Santoso, Sajiman.
 Hujatnikajenong, Agung. 2015. *Kurasi Kuasa*. Bandung: Penerbit ITB
 Soedarso SP. 2009. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
 Soemardjo. Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB

2) PSRU6044 : PENCIPTAAN SENI DAN KRIYA SENI (3SKS/ 4JS)

- Prasyarat : PSRU6033
 Koordinator : KBK Seni Rupa
 Konstruksi SCPL 4 : Mengaplikasikan teori dasar berkarya seni rupa secara kreatif dan analitis untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya seni rupa sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media seni rupa secara efektif, kreatif dan etis

- Capaian Pembelajaran : 1. Merencanakan proyek penciptaan karya seni
 Mata Kuliah (CPMK) : 2. Melaksanakan rancangan proyek penciptaan karya seni
 3. Merencanakan pameran karya seni
 4. Melaksanakan pameran karya seni

- Deskripsi Isi : 1. Perencanaan proyek penciptaan seni
 Pembelajaran : 2. Pelaksanaan proyek berkarya seni
 (*Learning Material*) : 3. Analisa hasil karya seni
 4. Aplikasi perencanaan dan pelaksanaan pameran

- Daftar Pustaka : Ebdri Santoso, Sajiman.
 Hujatnikajenong, Agung. 2015. *Kurasi Kuasa*. Bandung: Penerbit ITB
 Soedarso SP. 2009. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
 Soemardjo. Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB

b. Paket Desain

1) PSRU6034: MANAJEMEN PENCIPTAAN DESAIN DAN KRIYA TERAPAN (3SKS/4JS)

Prasyarat	:	-
Koordinator	:	KBK Kependidikan
Konstruk SCPL 4	:	Mengaplikasikan teori dasar berkarya senirupa secara kreatif dan analitik untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya senirupa sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media senirupa secara efektif, kreatif dan etis.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	<ol style="list-style-type: none">1. Menguasai wawasan berkarya desain secara tepat melalui metode riset.2. Menguasai berbagai metode riset dalam perancangan karya desain.3. Menguasai metode riset yang tepat untuk karya rancangan dan praktik nyata di lapangan.4. Menguasai metode analisis kebutuhan pasar pada tahapan perancangan karya desain.5. Mengeksplorasi pendekatan perancangan desain sebagai karya solutif menangani berbagai permasalahan yang ada di masyarakat.6. Mengeksplorasi gagasan menarik yang sedang dibutuhkan dengan penerapan ide / gagasan melalui karya desain.7. Menguasai teori analisis pasar pada konteks karya desain (analisis (STP) dan analisis (SWOT)).8. Merancang karya desain berdasarkan masalah yang terjadi secara nyata dan berdampak/ berkontribusi terhadap penyelesaiannya.9. Menguasai tahapan berkarya desain sesuai prosedur dan teori yang sesuai dengan bentuk dan tujuan karya diciptakan.
Deskripsi Pembelajaran (<i>Learning Material</i>)	Isi :	Konsep dan ruang lingkup manajemen perancangan desain, meliputi: Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara mandiri memiliki wawasan dan pengetahuan mengenai teori-teori perancangan karya desain, meliputi segmenting, targeting, positioning, analisis strength, weakness, opportunity, and threath, menguasai metode penciptaan, dan keterampilan merancang dan memproduksi karya desain grafis 2D/3D (cetakan dan digital), secara kreatif melalui analisis kritis terhadap karya desain tersebut berdasarkan pada kaidah-kaidah desain yang menitikberatkan pada aspek fungsional, etika, dan hukum pasar, ergonomik desain,

pertimbangan ekonomi, kelayakan dan analisis bahan serta prospek pasar.

- Daftar Pustaka : Arntson, Amy E. 1998. *Graphic Design Basic Third Edition*. Orlando: Hacourt Brace College.
- Charlotte, Feill, Peter Feill. 2002. *Graphic Design Now*. Koln: Taschen.
- Peterson, Bryan I. 1996. *Using Design Basic To Get Creative Result*. Cincinati: North Light Book.
- Tabrani, Primadi. 2009. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.

2) PSRU6045: PENCIPTAAN DESAIN DAN KRIYA TERAPAN (3SKS/4JS)

Prasyarat : PSRU6034

Koordinator : KBK Kependidikan

Konstruk SCPL 4 : Mengaplikasikan teori dasar berkarya senirupa secara kreatif dan analitik untuk mengeksplorasi dan mewujudkan karya senirupa sebagai sarana komunikasi dan pertanggungjawaban ide/gagasan, serta internalisasi nilai,norma, dan etika akademik melalui pemanfaatan teknik dan media senirupa secara efektif, kreatif dan etis.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

1. Menguasai wawasan dan metode berkarya desain secara tepat melalui metode riset.
2. Menguasai teori segmentasi, targeting, positioning, teori analisis swot pada karya yang dirancang.
3. Menguasai metode-metode pemasaran berdasarkan metode dan keilmuan manajemen produk.
4. Menguasai prosedur perancangan produk desain meliputi identifikasi kebutuhan konsumen, penetapan spesifikasi target, penyusunan konsep, pengujian konsep, penentuan spesifikasi akhir, perencanaan proyek, analisis ekonomin, analisa produk pesaing, permodelan, dan pembuatan prototipe.
5. Menguasai metode analisa bentuk dan dimensi fisik dari komponen produk.
6. Mengekplorasi berbagai jenis material pada karya rancangan.
7. Mengekplorasi berbagai teknik pada karya rancangan.
8. Menguasai prosedur (teknik) perancangan/perakitan produk desain dalam bentuk 2D/3D.

Deskripsi Pembelajaran
(*Learning Material*)

Isi : Konsep dan ruang lingkup kreasi desain, meliputi: Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara mandiri memiliki keterampilan merancang dan memproduksi karya desain grafis. Menguasai berbagai teori manajemen produksi karya seperti segmentasi, targeting, positioning dan swot. Menguasai prosedur perancangan produk desain meliputi identifikasi kebutuhan konsumen, penetapan spesifikasi target, penyusunan konsep, pengujian konsep, penentuan spesifikasi akhir, perencanaan proyek, analisis ekonomin, analisa produk pesaing, permodelan, dan pembuatan prototipe. Menguasai metode analisa bentuk, dan dimensi fisik produk, mengeksplorasi berbagai material dan teknik berkarya desain. Mengevaluasi secara kreatif melalui analisis kritis terhadap karya desain tersebut berdasarkan pada kaidah-kaidah desain yang menitikberatkan pada aspek fungsional, etika, dan hukum pasar, ergonomik desain, pertimbangan ekonomi, kelayakan dan analisis bahan serta prospek pasar.

Daftar Pustaka

: Arntson, Amy E. 1998. *Graphic Design Basic Third Edition*. Orlando: Hacourt Brace College.

Charlotte, Feill, Peter Feill. 2002. *Graphic Design Now*. Koln: Taschen.

Peterson, Bryan I. 1996. *Using Design Basic To Get Creative Result*. Cincinati: North Light Book.

Tabrani, Primadi. 2009. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI DAN MUSIK

VISI DAN MISI ILMIAH

1. Visi Ilmiah

Visi Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik pada tahun 2026 yang merupakan bagian dari rencana induk pengembangan UM 2030 adalah mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan dan pembelajaran yang menguasai ilmu kesenian dan kependidikan seni, mampu merancang, menerapkan dalam pelaksanaannya, mengevaluasi, serta terampil membuat inovasi pembelajaran berbasis kajian studi yang sesuai dengan perkembangan IPTEKS, untuk menghasilkan lulusan yang berorientasi pada budaya lokal, serta pemerataan dan perluasan akses bagi masyarakat berdasarkan nilai-nilai Pancasila

2. Misi Ilmiah

- a. Penyelenggara pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan sarjana kependidikan seni khususnya seni tari, seni musik, seni drama yang memiliki kompetensi sesuai kebutuhan masyarakat yang berbasis budaya lokal.
- b. Penyelenggara pendidikan dan pembelajaran yang menghasilkan guru profesional yang unggul di bidang pembelajaran seni yang melingkupi seni tari, seni musik, dan seni drama untuk memenuhi kebutuhan guru profesional di tingkat sekolah menengah pertama, atas dan yang sederajat serta menumbuhkan jiwa wirausaha bidang seni, khususnya wirausaha bidang seni tari, musik dan drama. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan sarjana kependidikan seni khususnya seni tari, seni music, seni drama yang memiliki kompetensi sesuai kebutuhan masyarakat yang berbasis budaya lokal.
- c. Penyelenggaran endidikan dan pembelajaran yang menghasilkan guru profesional yang unggul di bidang pembelajaran seni yang melingkupi seni tari, seni musik, dan seni drama untuk memenuhi kebutuhan guru profesional di tingkat sekolah menengah pertama, atas dan yang sederajat serta menumbuhkan jiwa wirausaha bidang seni, khususnya wirausaha bidang seni tari, musik dan drama.
- d. Menumbuhkan semangat, motivasi, dan partisipasi civitas akademik dalam rangka menghasilkan karya tulis ilmiah serta karya seni (tari, musik dan drama) yang berkualitas, memiliki daya saing bagi peningkatan mutu akademik serta konservasi dan pengembangan seni tradisional.
- e. Menjadi penyedia layanan bagi pengembangan dan revitalisasi seni (tradisi) di era global dengan menyajikan kurikulum kependidikan seni (tari, musik, drama),

penelitian-penelitian serta penulisan berbagai karya ilmiah yang berbasis kearifan lokal bercirikan karakter bangsa yang dapat diakses dengan mendayagunakan teknologi modern/IT.

- f. Meningkatkan mutu, daya saing lulusan guru profesional bidang seni tari, musik, drama melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang kreatif dan inovatif.

TUJUAN PROGRAM STUDI

Tujuan Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik dirujuk berdasarkan rekomendasi AP2SENI (Asosiasi Prodi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik) untuk menghasilkan sarjana kependidikan, asisten peneliti dan pengelola dalam bidang seni tari, musik dan drama yang memiliki profil kompetensi: 1) religius dan bermoral Pancasila serta memiliki integritas kepribadian yang tinggi dan berbudi luhur serta berkarakter sesuai dengan karakter budaya bangsa Indonesia, (2) bersikap terbuka, tenggap terhadap perubahan kemajuan IPTEK dan Seni maupun masalah-masalah yang dihadapi masyarakat khususnya yang berkaitan dengan bidang keahlian pendidikan seni tari, musik, drama (3) mampu menerapkan ilmu sesuai bidang keahlian tari, musik dan drama kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan kreatif dan produktif sebagai bentuk pelayanan kepada masyarakat pendidikan maupun masyarakat umum, (4) menguasai dasar-dasar ilmiah dan pengetahuan serta metodologi bidang kependidikan tari, musik dan drama sehingga mampu menemukan, memahami, menjelaskan dan merumuskan cara menyelesaikan masalah dalam ruang lingkup pendidikan seni tari, musik, drama (5) menguasai dasar-dasar ilmiah sehingga mampu berpikir, bersikap dan bertindak sebagai ilmuwan dan mampu mengikuti perkembangan IPTEKS sesuai dengan bidang keahliannya, (6) menghasilkan lulusan yang memiliki kualifikasi bidang seni tari, musik dan drama secara profesional, berpandangan ke depan dan sadar terhadap perubahan fungsi seni pertunjukan dalam masyarakat. (7) Menghasilkan karya ilmiah dan produk karya kreatif dalam bidang kependidikan seni pertunjukan dan dalam bidang ilmu seni pertunjukan yang berwawasan kewirausahaan. (8) Menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat di bidang kependidikan seni pertunjukan, serta bidang industri kreatif untuk mewujudkan masyarakat yang mandiri, produktif, dan sejahtera.

PROFIL LULUSAN

Profil lulusan Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik dirujuk berdasarkan rekomendasi AP2SENI (Asosiasi Prodi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik) untuk menghasilkan sarjana kependidikan, asisten peneliti dan pengelola yang menguasai tari, musik, dan drama yang terampil merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan memecahkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran seni tari, music, dan drama

pada jenjang pendidikan SMP/MTS dan SMA/SMK, serta memiliki kemampuan mengembangkan keahlian tambahan yang berbasis seni tari, music dan drama sesuai dengan perkembangan IPTEKS dalam berbagai profesi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat

RUMUSAN STANDAR CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (STANDAR CPL)

1. Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.
2. Memiliki nilai dan wawasan keilmuan Pendidikan dan pembelajaran secara teoritik dan aplikatif dalam bingkai budaya Indonesia, dalam perannya sebagai pendidik yang kritis, inovatif, adaptif, dan komunikatif sesuai dengan karakter dan budaya peserta didik di era global. Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.
3. Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
4. Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.
5. Menguasai kajian teori, metode problematika sosial, dan mampu menuangkannya dalam bentuk karya tulis ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan kaidah-kaidah, publikasi secara Nasional maupun internasional.
6. Menguasai konsep, prinsip entrepreneur seni pertunjukan tari, musik dan drama secara mandiri serta mampu menerapkan penyajian seni pertunjukan secara profesional dengan memanfaatkan teknologi informasi yang bertanggung jawab sesuai dengan norma agama, social dan nilai-nilai etika dan estetika.

**STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH
PENDIDIKAN SENI ERTUNJUKAN**

NO	Sandi MK	Matakuliah	sks	js	1	2	3	4	5	6	7	8	Prasyarat
MATAKULIAH DASAR PENGEMBANGAN													
A	KARAKTER (MDPK) (12 SKS)												
1	UNIVUM6001	Pendidikan Agama Islam*) <i>Islamic Studies</i>	3	3	3								
	UNIVUM6002	Pendidikan Agama Protestan*) <i>Christian Studies</i>	3	3	3								
	UNIVUM6003	Pendidikan Agama Katolik*) <i>catholic Studies</i>	3	3	3								
	UNIVUM6004	Pendidikan Agama Hindu*) <i>Hinduism Studies</i>	3	3	3								
	UNIVUM6005	Pendidikan Agama Budha*) <i>Buddhisem Studies</i>	3	3	3								
	UNIVUM6006	Pendidikan Agama Konghucu*) <i>Confucius Studies</i>	3	3	3								
2	UNIVUM6007	Pendidikan Pancasila – <i>Pancasila Studies</i>	2	2		2							
3	UNIVUM6008	Pendidikan Kewarganegaraan – <i>Civic Studies</i>	2	2			2						
		Pendidikan Bahasa Indonesia – <i>Indonesian</i>											
4	UNIVUM6009	<i>Language Education</i>	2	2				2					
5	UNIVUM6010	Managemen Inovasi – <i>Innovation Manacagement</i>	3	3						3			
Σ			12										
B	MATAKULIAH KEILMUAN DAN KEAHLIAN (MKK) (98 SKS)												
a. MATAKULIAH DASAR KEILMUAN PENDIDIKAN (8 SKS)													
1	UNIVUM6011	<i>Pengantar Ilmu Kependidikan – Introduction to Education</i>	2	2		2							
2	UNIVUM6012	<i>Perkembangan Peserta Didik – Student Development Studies</i>	3	3	3								
3	UNIVUM6013	Belajar dan Pembelajaran – <i>Learn and Learning</i>	3	3			3						UNIV6013
Σ			8										
b. MATAKULIAH BIDANG STUDI (MKBS) (82 SKS)													
1. MATAKULIAH KEILMUAN DASAR (FAKULTAS) (4													
1	FSASUM6001	Apresiasi Bahasa dan Seni	2	2	2								
2	FSASUM6002	Kewirausahaan Bahasa dan Seni	2	2	2								
Σ			4	2	4								
2. MKBS SEMUA KONSENTRASI (50 SKS)													
1	PTMDUM6001	Estetika Seni Pertunjukan - <i>Performance Art Aesthetics</i>	2	2			3						
2	PTMDUM6002	Enterpreneurship Seni Pertunjukan - <i>Entrepreneurship in Performative Arts</i>	2	4			2						
3	PTMDUM6003	Metodologi Penelitian – <i>Research Methodology</i>	3	4					3				
4	PTMDUM6004	Proposal Penelitian – <i>Research Proposal</i>	3	4						3			

3	PTMDUM6054	Pembelajaran Musik Sekolah - <i>Teaching Music in School</i>	3	3					3				
4	PTMDUM6055	Tata Teknik Pentas - <i>Stage Design Technique</i>	3	4				3					
5	PTMDUM6056	Pembelajaran Terbatas Seni Pertuniukan - <i>Performative Art Peer</i>	3	4					3				
6	PTMDUM6057	Analisis Karakter - <i>character Analysis</i>	3	2				3					
7	PTMDUM6058	Tari Pendidikan Non Tradisi - <i>Non Traditional Dance Education</i>	3	3						3			
8	PTMDUM6059	Praktik Piano Dasar - <i>Basic Piano</i>	3	3					3				
9	PTMDUM6060	Vokal Drama - <i>Dramatic Vocal</i>	3	3					3				
10	PTMDUM6069	Vokal Solo - <i>Solo Vocal</i>	3	3				3					
11	PTMDUM6073	Praktik Vokal Macapat dan Bawa - <i>Macapat and Bawa Vocal</i>	3	3				3					
12	PTMDUM6065	Seni Pertunjukan Rakyat - <i>Folktales Art Performance</i>	3	3				3					

DESKRIPSI MATAKULIAH

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN

A. MATAKULIAH DASAR PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MDPK)

UNIV6001 Pendidikan Agama Islam (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam. Topik bahasannya meliputi (1) Konsep Ketuhanan dalam Islam, (2) Hakikat manusia menurut Islam, (3) Hukum, hak asasi manusia, dan demokrasi dalam Islam, (4) Etika, moral, dan akhlak, (5) Ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam Islam, (6) Kerukunan antarumat beragama, (7) Masyarakat madani dan kesejahteraan umat, (8) Kebudayaan Islam dan sistem politik Islam.

UNIV6002 Pendidikan Agama Protestan (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Protestan. Topik bahasannya meliputi (1) Konsepsi manusia menurut kekristenan, (2) Konsep Tuhan menurut iman Kristen, (3) Pilihan dan pengambilan keputusan, (4) Hubungan iman dan ilmu pengetahuan serta teori evolusi dipertandingkan iman Kristen, (5) Tanggung jawab orang Kristen dalam masyarakat, (6) Perkembangan kebudayaan yang turut mempengaruhi paradigma berpikir dan bekerja bagi manusia, (7) Makna partisipasi dalam kehidupan politik-politik menurut pakar politik dan mahasiswa Kristen, (8) Gereja dan agama sebagai alat kontrol terhadap kebenaran dan keadilan, (9) Kerukunan antar umat beragama.

UNIV6003 Pendidikan Agama Katolik (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Katolik. Topik bahasannya meliputi (1) Keimanan, teologi, dan Yesus sebagai perwujudan kehadiran Tuhan diantara manusia untuk menyelamatkan manusia, (2) persoalan dasar manusia, martabat manusia, hakekat dan tanggung jawab manusia, (3) Iman, ilmu dan amal sebagai satu kesatuan,

kewajiban menurut ilmu dan mengamalkannya, tanggung jawab terhadap alam dan lingkungan, (4) Masalah-masalah agama, makna agama dalam kehidupan, hubungan antar umat beragama, (5) Iman/gereja yang memasyarakat, (6) Budaya politik dan hukum menurut pandangan Katolik.

UNIV6004 Pendidikan Agama Hindu (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Hindu. Topik bahasannya meliputi (1) sraddha, Brahavidya. Usaha dan sarana untuk memujanya, (2) Konsep manusia Hindu, hakekat manusia Hindu, martabat manusia Hindu, tanggung jawab manusia Hindu, antara dan orang-orang suci, (3) Misi memperbaiki diri menuju manusia ideal, implementasi kebenaran, kebajikan, (4) sraddha Jnana dan Krama sebagai kesatuan dalam yadnya, Trihita Karana, kewajiban menuntut ilmu, (5) Agama sebagai rahmat, pluralitas agama, (6) peran umat Hindu dalam mewujudkan masyarakat Indonesia sejahtera. Tanggung jawab umat Hindu terhadap HAM, (7) Budaya sebagai ekspresi pengalaman ajaran Hindu, (8) Nitisastra, kontribusi Hindu dalam kehidupan politik, (9) Rta/Dharma, fungsi protetik agama Hindu dalam hukum.

UNIV6005 Pendidikan Agama Budha (3 sks/3 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Budha. Topik bahasannya meliputi (1) Definisi ketuhanan YME keimanan, dan takwwa, konsep keselamatan, filsafat ketuhanan, (2) nama dan rupa alam semesta dan kehidupan manusia di banyak bumi, hakekat dan martabat manusia, (3) Pancasila dan panca dhamma, lobha, dosa, moha hiri, ottopa, prabhava sutta, (4) Manggala sutta, sekhiya sila, keselarasan IPTEK dan moral, (5) Brahma vihara prasasti asoka, sarani yadhamma sutta, (6) karaniya metta sutta, cakkharati siharanda sutta, (7) cetasika 25 atau brahma vihara, (8) cakkhavattisihanada sutta, kutadanta sutta, maha parinibba sutta, sigalovada sutta, dosa raja dhamma, (9) cattani ariya saccani, kamma dan tunimbol lahir, tilakkhana, patticasa wuppada, dhammaniyoma.

UNIV6006 Pendidikan Agama Konghuchu (3 sks/3 js)

Prasyarat

UNIV6014 Pendidikan Kepercayaan (3 sks/3 js)

Prasyarat

UNIV6008 Pendidikan Pancasila (2 sks/2 js)

Prasyarat

UNIV6010 Pendidikan Kewarganegaraan (2 sks/2 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa memiliki pengetahuan dan kesadaran akan hak dan kewajiban bela negara. Topik bahasan meliputi (1) pendahuluan, (2) wawasan nusantara, (3) ketahanan nasional dan bela negara, (4) politik nasional dan strategi nasional.

UNIV6007 Pendidikan Bahasa Indonesia (2 sks/2 js)

Prasyarat: -

Mahasiswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dalam karya ilmiah. Topik bahasan meliputi **(1) wawasan bahasa Indonesia**, yang lebih rinci mencakup (a) sejarah bahasa Indonesia dan sikap bahasa, (b) kata dan bentukannya, (c) kalimat efektif, dan (d) paragraf, **(2) unsur mekanis/teknis** dalam bentuk menulis karya ilmiah, yang secara lebih rinci mencakup (a) teknik perekaman, (b) teknik merujuk, (c) teknik pengetikan, (d) teknik penulisan tabel, diagram, gambar dan sejenisnya, (e) penerapan tanda baca, (f) penulisan huruf dan kata, (3) penyuntingan hasil menulis, yang secara lebih rinci mencakup (a) penyuntingan isi, (b) penyuntingan penataan sistematika/organisasi, (c) penyuntingan penggunaan unsur kebahasaan, (d) penyuntingan penerapan ejaan dan tanda baca, (4) unsur isi, yang lebih rinci mencakup (a) topik, tema, judul, masalah, (b) uraian latar belakang, (c) rumusan isi masalah dan tujuan, (d) isi dan teknik uraian bahasa, (e) isi dan teknik uraian penutup.

UNIV6009 Manajemen Inovasi

Prasyarat:

Penanggung Jawab MK : TIM UM

Konstruksi SCPL: Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencinta negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.

CPMK:

1. Mampu mengembangkan pola pikir dan cara pandang inovatif (innovatif way of thinking) dalam menghadapi berbagai tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di era revolusi industri 4.0.
2. Mampu mengelola ide dan rencana inovatif sesuai bidang keilmuan melalui prosedur design thinking.

Deskripsi Isi Pembelajaran.

Mata kuliah ini memfasilitasi pengembangan kemampuan mengelola inovasi sesuai karakteristik **bidang keilmuan** dan prinsip-prinsip inovasi, serta kemudian berlatih mengembangkan inovasi melalui prosedur kerja design thinking yaitu **pemilihan topik kajian** (*topic selection and notice*), **identifikasi problem dan penelusuran informasi** (*empathize and explore*), **pengembangan ide-ide** (*ideate*), **analisis ide** (*analyze and select*), **pengembangan purwarupa** (*prototype*), **presentasi dan penjangkaran balikan** (*learn feedback*), dan penyempurnaan, publikasi dan pelaporan (*revise, share and repost*).

Referensi:

- Adams, K. (2006). The Sources of Innovation and Creativity. A Paper Commissioned by the National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce. Washington DC: National Center on Education and the Economy.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Design Thinking (08). Basics Design. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=9klpFfZDnWgC&pgis=1>
- Antonites, A.J. (2003) An Action learning approach to entrepreneurial activity, innovation and opportunity finding. University of Pretoria.

- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Cetinkaya, M. (2013). Design Thinking : Past , Present and Possible Futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121–146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
- Kasali, Rhenald. 2014. *Self Driving*. Bandung: Mizan
- Kasali, Rhenald. 2017. *Disruption; menghadapilawan-lawantidakkelihatan di zamanuber*. Jakarta: Gramedia
- Moody, Z. (2017). *Creativity, Design Thinking and Interdisciplinarity*. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-7524-7>
- Pratt, Andy C. (2008) *Innovation and creativity*. In: Hall, Tim and Hubbard, Phil and Short, John Rennie, (eds.) *The Sage Companion to the City*. SAGE Publications, London, UK, pp. 138-153.
- Tran, N. 2018. *Design Thinking Playbook*. Designtech Highschool. <https://doi.org/10.1145/2535915>
- Vogel, C. M. (2009). Notes on the Evolution of Design Thinking: A Work in Progress. *Design Management Review*, 20(2), 16–27. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2009.00004.x>
- Referensi 11 Modul

B. MATA KULIAH KEILMUAN DAN KEAHLIAN (MKK)

d. Keilmuan Dasar

2) FSAS6001: APRESIASI BAHASA DAN SENI (2 SKS/2JS)

Prasyarat : -

Koordinator : -

Konstruksi SCPL 1 : Menguasai konsep dan prinsip dasar tentang ontologi, epistemologi, dan aksiologi ilmu, logika berpikir, konsep tentang kebenaran, etika, dan estetika keilmuan dalam rumpun ilmu sosial dan humaniora

Capaian Pembelajaran : Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu:
Mata Kuliah (CPMK)

7. Memahami ruang lingkup filsafat secara umum.
8. Memahami, membedakan, serta mengaplikasikan konsep-konsep dasar Filsafat ilmu
9. memahami, membedakan, serta mengaplikasikan tiap jenis logika berfikir
10. memahami, membedakan konsep-konsep kebenaran
11. Memahami etika keilmuan
12. Memahami konsep estetika

Pengaplikasian dalam penulisan karya ilmiah: skripsi, artikel atau makalah

Deskripsi Isi :
Pembelajaran
(*Learning Material*)

Daftar Pustaka :

e. Kependidikan

- 2) Pengantar Pendidikan
- 3) Perkembangan Peserta Didik
- 4) Belajar dan Pembelajaran

Matakuliah : ESTETIKA SENI PERTUNJUKAN

Kode : PTMDUM6001

SKS : 2

SCPL

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.

CPMK

menguasai konsep-konsep estetika seni pertunjukan sebagai unsur utama pemahaman tari yang berorientasi pada sejarah, latar belakang budaya, dan konsep penciptaan, yang meliputi tema, gerak, teknik, gaya, fungsi, dan perkembangan pola penciptaan seni tari Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai , penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) gerak tari, teknik, gaya dan fungsi tari, b) menganalisis model penciptaan tari secara holistik sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, unsur, prinsip estetika seni pertunjukan meliputi gerak, teknik, gaya, fungsi dan berbagai model penciptaan seni tari dari berbagai wilayah dan kurun waktu.

Referensi

1. Kartika, Darsono Sony & Prawira, Nanang Garuda. 2004. Pengantar Estetika. Bandung: RekayasaSains.
2. Sakari, Agus. 1996. Estetika Trapan: Spiirit-Spirit yang Menikam Desain. Bandung: ITB
3. Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung

4. The Liang Gie. 1996.[cetakanke 2]. *FilsafatSeni*.Yogyakarta: PusatBelajarIlmuBerguna.
5. Widyawati, Setya. 2003. *FilsafatSeni*. Surakarta: SekolahTinggiSeni IndonesiaSurakarta.

Matakuliah : PENULISAN ILMIAH DAN KRITIK SENI PERTUNJUKAN

Kode : PTMDUM6055

SKS : 4

SCPL

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK

Menguasai konsep-konsep penulisan karya ilmiah seni pertunjukan untuk Menyusun hasil pengamatan seni pertunjukan dalam bentuk karya tulis ilmiah berupa artikel jurnal melalui proses analisis substansi tata bahasa Indonesia secara baik dan benar, meliputi tematik, penyusunan karya, kalimat, prasa, dan sistematika penulisan berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah selingkung. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan tentang penulisan ilmiah seni pertunjukan melalui pengamatan dan menggunakan referensial untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep penulisan Ilmiah Seni Pertunjukan, jenis karya tulis, sistematik dan teknik penulisan bersifat informatif dan analisis yang trampil secara diskriptif, sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkan dalam bentuk artikel jurnal.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur penulisan ilmiah seni pertunjukan, tematik, struktur, dan sistematika penulisan ilmiah berbentuk artikel jurnal dengan mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah selingkung. Konsep, prinsip, dan prosedur kritik seni pertunjukan, tematik, struktur, dan penyajian seni pertunjukan yang bersifat empiris, serta menuangkan dalam bentuk laporan.

Referensi

1. Tim penulis. (tanpa tahun). Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan dan Pedoman umum Pembentukan Istilah, Jakarta: Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia
2. Munandar, Utami (ed.), 2001, Mengembangkan Kreativitas, Jakarta: Pustaka Populer Obor.

3. Akhadiah, Sabarti. Dkk.1995. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Surabaya: Erlangga

Matakuliah : METODOLOGI PENELITIAN

Kode : PTMDUM6003

SKS : 3

SCPL 1

Menguasai kajian teori, metode problematika sosial, dan mampu menuangkannya dalam bentuk karya tulis ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan kaidah-kaidah, publikasi secara Nasional maupun internasional

CPMK

1. Menguasai konsep dasar filosofis, psikologis, dan sosiologis keberadaan penelitian seni/kriya/desain dalam pendidikan.
2. Menguasai dan memahami konsep dasar berbagai jenis penelitian, terkait dengan penelitian kependidikan, metode pengkajian dan metode riset penciptaan, riset pengembangan, dan riset perancangan serta praktek berkarya ilmiah bidang seni/kriya/desain.
3. Menguasai hakekat fakta, konsep, prinsip, prosedur, analisis dan penerapan penelitian, dalam konteks kekinian.
4. Menguraikan dan menganalisis komponen penelitian dalam bidang seni/kriya/desain.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Hakekat, konsep, fungsi, peranan, paradigma dan jenis penelitian seni/kriya/desain; hakekat penelitian kuantitatif, kualitatif, tindakan kelas, pengkajian, perancangan, dan metode riset pengembangan seni/kriya/desain terkait rumusan permasalahan penelitian dan tujuan penelitian; keragaman konsep, asumsi, prosedur dan pendekatan, struktur dan tipe kritik seni/kriya/desain, konsep, prinsip dan prosedur berbagai jenis riset seni/kriya/desain € penelusuran penelitian dan kajian teori penelitian seni/kriya/desain; variabel, jenis data, populasi dan sampel; teknik dan metode pengumpulan data

Referensi

1. Moleong, Lexy J.,1991,*Metodologi Penelitian Kualitatif*, cetakan ke 3,Bandung:Remadja Rosdakarya.
2. Muhadjir, H. Noeng, 2000, *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Sarasin.
3. Suharsini, Arikunto, 1997. *Metode Penelitian Kuantitaif*.

4. Soedarsono, R.M. 2005. *Metode Penelitian Seni*. Yogyakarta: Universitas Gajahmada Press

Matakuliah : DESAIN PENELITIAN SENI PERTUNJUKAN

Kode : PTMDUM6051

SKS : 3

SCPL

menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni

CPMK

1. Menguasai kajian teori kritis
2. Menerapkan metode problematika sosial melalui pendekatan ilmu pengetahuan budaya dan seni
3. Mampu menuangkannya dalam bentuk struktur penulisan ilmiah yang mengacu pada PPKI
Mampu mempublikasikan sesuai dengan desain penelitian yang telah diacu.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Prinsip, konsep, prosedur cara teoritis terhadap seni pertunjukan dan menerapkan metode problematika sosial melalui pendekatan ilmu pengetahuan budaya dan seni dalam bentuk struktur penulisan ilmiah yang mengacu pada PPKI.

Referensi

1. Universitas Negeri Malang. 2017. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Malang: Penerbit UM.
2. Jurusan Seni Dan Desain. 2016. Petunjuk Teknis Penyusunan Skripsi Penciptaan.
3. Sutopo, H.B. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Sebelas Maret.
4. Universitas Negeri Malang. 2017. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Malang: Penerbit UM
5. Jurusan Seni Dan Desain. 2016. Petunjuk Teknis Penyusunan Skripsi Penciptaan.
6. Sutopo, H.B. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Sebelas Maret

Matakuliah : TARI DAERAH MALANG

Kode : PTMDUM6005

SKS : 2

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK

1. Menguasai konsep, prinsip, dasar tari Malang dan memiliki ketrampilan menganalisis berbagai jenis dan bentuk tari Malang.
2. Menguasai struktur gerak tari Malang (putri, putra) serta pengaplikasiannya dalam tari bentuk, dan terampil dalam membawakan tari Malang.
3. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan tari Malang di depan audience.
4. Menganalisis berbagai tari Malang (putri dan putra) serta dapat membuat laporan analisisnya dalam bentuk tulisan.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur gerak tari Malang (tari putri, tari putra) serta terampil dalam menyajikan di depan audience, serta dapat melaporkan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Kepustakaan

1. Wido, SoerjoMinarto. 1992. *Tari Topeng Grebeg Jawa. Analisis Motif Gerak tari Wayang Topeng Malang*. Malang: ProyekOPF 1992/1993 IKIP MALANG.
2. Hidajat, 2011. *Wayang Topeng Malang; Struktura Idan Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur*. Malang: Gantar Gumelar.
3. Supriyanto dan Soleh Adi Pramono, Moch. 1995. *Wayang Topeng Malang*. Malang: Padepokan Mangun Darmo.
4. Rahayuningtyas, Wida. 2012. *Tari Topeng Malang; Buku Penunjang Matakuliah Vokasi Tari Malang*. Malang: UM Press.

Matakuliah SENI PERTUNJUKAN DAN PARIWISATA BUDAYA

Kode PTMDUM6006

SKS 2

SCPL

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK

1. Memahami pengertian, konsep, prinsip dasar seni pertunjukan tradisi, non tradisi, kreasi dan modern yang berada di Indonesia.
2. Memahami pengertian, konsep, prinsip, sejarah perkembangan pariwisata di Indonesia.
3. Mengidentifikasi, mendiskripsikan, menganalisis dan membedakan berbagai jenis dan bentuk seni pertunjukan dan pariwisata secara mandiri, jujur dan tanggungjawab
4. Memahami konsep dan gaya berbagai jenis seni pertunjukan di Indonesia serta berbagai bentuk Daerah Tujuan Wisata (DTW) di Indonesia
5. Memahami konsep, struktur, bentuk dan prinsip seni pertunjukan dalam kaitannya dengan konsep kepariwisataan berbasis sosiologis dan anthropologis.
6. Mengapresiasi secara langsung dengan melakukan kegiatan kuliah lapangan untuk mengobservasi kegiatan seni pertunjukan dan pariwisata wisata budaya yang ada di Malang dan di luar kota Malang untuk menunjang kemampuan pengimplementasian pariwisata budaya di daerah masing-masing
7. Memberikan pengalaman dan kemampuan merancang proposal secara tertulis dalam kaitannya dengan kepariwisataan daerah masing-masing
8. Membentuk keterampilan menyelenggarakan pariwisata budaya.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, prinsip, jenis, bentuk, serta dapat menganalisis berbagai gaya seni pertunjukan di Indonesia dan terampil merancang proposal secara tertulis dan mengimplementasikannya dalam penyelenggaraan pariwisata budaya.

Kepustakaan

1. Hand Out
2. Bastomi, S.1988. *Apresiasi Kesenian Tradisional*. Cetakan pertama. Semarang: IKIP Semarang.

3. Edi Sedyawati. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Cetakan pertama. Jakarta: Sinar Harapan
4. Edi Sedyawati, 1984. *Tari: Tinjauan Dari Berbagai Segi*. Cetakan pertama. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
5. Holt, C. 1967. *Art in Indonesia: Continuity and Change*. Alih Bahasa: Soedarsono. Bandung: Arti line
6. Jazuli, M. 2001. *Paradigma Seni Pertunjukan: Sebuah Wacana Seni Tari Wayang dan Seniman*. Yogyakarta: Lentera Budaya
7. Soedarsono. 1999. *Rangkuman esai Tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Yogyakarta: ISI
8. Tim Lembaga Research. 1984. *Kapita Selekta Manifestasi Budaya Indonesia*. Bandung: Alumni.
9. Wara E. Suprihatin, Purwatiningsih. 2011. *Seni Pertunjukan Dan Pariwisata*. Bahan Ajar. Hibah DIA- BERMUTU

Matakuliah : TATA TEKNIK PENTAS

Kode : PTMDUM6055

SKS : 3

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK

Menguasai konsep dasar elemen tata teknik pentas yang meliputi pengertian, sejarah, konsepsi, klasifikasi, struktur, perlengkapan pementasan dan penyajian seni pertunjukan serta pertimbangan efek pada penonton, sebagai unsur utama di dalam seni pertunjukan. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai, pemahaman ilmiah melalui penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep dasar seni pertunjukan, jenis seni pertunjukan, aktor/aktris, setting dan property, menganalisis hasil kajian karya seni pertunjukan baik tradisi, modern maupun karya eksperimen seni pertunjukan secara holistik sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, prinsip, prosedur dan elemen tata teknik pentas, struktur bentuk dan jenis tata teknik pentas penyajian seni pertunjukan, terampil menerapkan elemen-elemen tata teknik pentas.

Kepustakaan

1. Agus, Arya Dipayana. *Warisan Roedjito, sang Maestro Tata Panggung, perihal Teater & Sejumlah Aspeknya*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
2. Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
3. Tambayong, Japi. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: CV. Pustaka Prima.
4. Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
5. Sedyawati, Edi. 1981, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*, Jakarta: Sinar Harapan
6. Bennett, Susan. 1997. *Theatre Audience*. London and New York: Routledge
7. Hasanudin. 1998. *Drama Karya dalam Dua Dimensi Kajian Teori, Sejarah dan Analisis*.
8. Sumaryono, 2011. *Antropologi Tari: dalam perspektif Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbitan ISI Yogyakarta.
9. Bandem, I Made & Sal Murgiyanto, (1996), *Teater Daerah Indonesia*, Kanisius: Yogyakarta.
10. Rusliana, Iyus. 2002. *Wayang Orang Priangan*. Bandung: Kiblat.

Matakuliah : Manajemen Pergelaran dan Produksi Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6007

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep, prinsip entrepreneur seni pertunjukan tari dan musik secara mandiri serta mampu menerapkan penyajian seni pertunjukan secara profesional dengan memanfaatkan teknologi informasi yang bertanggung jawab sesuai dengan norma agama, social dan nilai-nilai etika dan estetika.

CPMK

1. Memahami pengertian, jenis-jenis, prinsip dan konsep dasar manajemen organisasi pertunjukan
2. Memahami berbagai aspek dan komponen produksi seni pertunjukan yang meliputi aspek kepemimpinan, pemasaran, publikasi dan humas, pengelolaan dan pembinaan penonton, penggalangan dana dan tiket, serta pendokumentasian kaitannya dengan wirausaha bidang seni pertunjukan
3. Mengidentifikasi ciri karakteristik manajemen organisasi pertunjukan tradisi dan non tradisi, amatir dan profesional
4. Mengidentifikasi berbagai bentuk manajemen organisasi pertunjukan tradisi dan non tradisi
5. Membangun keterampilan dalam merancang proposal kegiatan pertunjukan dan mengorganisasikan ke dalam pertunjukan berbasis wirausaha
6. Membangun keterampilan memproduksi dan menyajikan karya seni pertunjukan berbasis wirausaha bidang seni.

Sub-CPMK

Deskripsi

Konsep, prinsip, teknik, prosedur manajemen bidang seni pertunjukan, terampil merancang proposal dan menyajikan

produksi seni pertunjukan berbasis kewirausahaan bidang seni pertunjukan secara kreatif, disiplin, dan tanggungjawab.

Kepustakaan

Sumber bacaan Wajib:

1. Hand Out
2. Achsan Permas. 2003. Manajemen Organisasi Seni Pertunjukkan. Jakarta: Lembaga Manajemen PPM.
3. Ign. Gatut Saksono. 2007. Cara pintar mencari sponsor. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional RI. Cetakan 1.
4. Dr.J.Winardi,SE. 2005. Entrepreneur & Entrepreneurship. Jakarta: Perpustakaan Nasional.cetakan ke 2
5. Danang Sunyoto, Fathonah Eka Susanti. 2015. Manajemen Pemasaran Jasa: Merencanakan, Mengelola dan Membidik Pasar Jasa. Yogyakarta:CAPS.

Sumber Pengkayaan:

1. Agus Maulana MSM. 1995. *Manajemen Operasi & Produksi Modern jilid I* .alih bahasa. Jakarta: Binarupa Aksara.
2. Budiyanto. 1994. *Perilaku Konsumen Jilid I* . Alih bahasa. Jakarta: Binarupa Aksara
3. Haming, Murdfin. Nurjamuddin,Mahfud .2007. *Manajemen Produksi Modern*. Jakarta: Bumi Aksara.
4. Maria Assumpta Rumanti OSF.2004. *Dasar-dasar Public Relation: Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Grasindo

Matakuliah : Musik Tradisional

Kode : PTMDUM6008

SKS : 2

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk

menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK

1. Mampu memainkan alat musik tradisional baik secara individu maupun berkelompok serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggung-jawab.
2. Memahami pengetahuan musik tradisional daerah di Indonesia,
3. Membentuk keterampilan membaca notasi musik tradisional,
4. Terampil memainkan instrumen gamelan Jawa dan alat musik daerah lain,
5. Mampu membawakan vokal tradisional sesuai dengan musik tradisional yang dipelajari.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

Referensi

a. Rujukan Utama

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen

5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen b. Rujukan Pengayaan
1. Djohan. 2003. *Psikologi Musik*, editor: A. Supratiknya Yogyakarta: Buku Baik.
2. Ferdinandus, PEJ, 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*, Yayasan Mahardhika, Yogyakarta.
3. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London

Matakuliah : Musik Ilustrasi

Kode : PTMDUM6053

SKS : 3

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK

1. Mampu mengembangkan dan menerapkan konsep musik ilustrasi baik secara individu maupun berkelompok serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggungjawab.
3. Memahami pengetahuan tentang konsep musik ilustrasi baik seni tari maupun seni drama,
4. Memahami fungsi musik ilustrasi,
5. Memiliki keterampilan menyusun musik ilustrasi seni tari maupun seni drama secara kreatif, inovatif yang bersifat eksploratif dengan mempertimbangkan aspek harmoni,
6. Memiliki kepekaan musikal baik diatonis maupun pentatonis, sehingga mampu memecahkan masalah yang muncul dalam music ilustrasi.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Referensi

1. Heru Megawati, Jelia. 2016. *Pengetahuan Dasar Musik Teori*. Yogyakarta: Pustaka Muda
2. Hidajat, Robby. 2013. *Kreativitas Koreografi Pengetahuan dan Praktikum Koreografi Bagi Guru*. Malang: Surya Pena Gemilang.
3. Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
4. Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, Dan Kegunaan Seni*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2006.
5. Trustho, 2005. *Kendang Dalam Tradisi Tari Jawa*, STSI Press, Surakarta

Matakuliah : Analisis Karakter

Kode : PTMDUM6057

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistic berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK

1. Memahami karakter dan karakterisasi sebagai unsur pembangun dalam drama.
2. Mengidentifikasi karakter dan karakterisasi dalam sebuah teks drama.
3. Menyebutkan definisi protagonist, antagonist, foil, confidant, dan caricature dalam kaitannya dengan karakterisasi pemeranan drama
4. Menyebutkan fungsi protagonist, antagonist, foil, confidant, dan karikatur dalam drama
5. Mampu menyebutkan metode-metode pembentukan karakterisasi.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur karakter, tematik, struktur, dan penyajian dalam seni pertunjukan yang bersifat empiris serta menuangkan dalam bentuk laporan.

Referensi

Utama:

1. Eka D.Sitorus. 2002. *The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
2. Richard Boleslavsky. 1960. *Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor*(terjemahan dari Acting: The First Six Lesson. Hak Cipta 1933, pada penulis.
3. Shomit Mitter. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook*, penerjemah Yudi Aryani. Yogyakarta: MSPI dan arti.

Penunjang:

1. Supriyanto, Henri. 1992. *Lakon Ludruk Jawa Timur*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
2. Hermansyah, SPN Marhalim Zaini, M. Kafrawi, Yatna Yuana Soemardi. *Teater Tradisional Mamanda Indragiri Hulu*. Pekanbaru: Dinas Kebudayaan, Kesenian dan Pariwisata Propinsi Riau.
3. James L. Peacock. 2005. *Ritus Modernisasi, Aspek Sosial dan Simbolik Teater Rakyat Indonesia*, (judul asli: Rites of Modernization, Symbolic and Social Aspects of Indonesian Proletarian Drama, 1968, Chicago: The University of Chicago, penerjemah: Eko Prasetyo). Depok: Desantara.
4. Lephén Purwaraharja, dan Bondan Nusantara. 1997. *Kethoprak Orde Baru*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

Matakuliah : Pembelajaran Musik Sekolah

Kode : PTMDUM6054

SKS : 3

STANDAR-CPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK

1. Memahami konsep dan prinsip dasar musik sekolah
2. Memahami ruang lingkup materi pendidikan musik di SMP dan SMA
3. Memahami metode pengembangan materi musik tingkat SMP dan SMA
4. Memahami metode pembelajaran musik

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa secara mandiri agar mampu mengaplikasikan metode pendidikan musik di SMP dan SMA melalui alat marching band baik secara individu maupun ber-kelompok serta keterampilan menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggung-jawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) memahami pengetahuan alat marching band, b) membentuk keterampilan membaca notasi musik alat marching band, c) terampil memainkan instrumen alat marching band, d) mampu mempresentasikan musik alat marching band sesuai dengan kaidah musik marching band yang dipelajari.

Referensi

1. Suzuki, Sinichi. 1983. *Nurtured by Love The Classic Approach to Talented Education*. New York: Alfred Publishing Co., Inc.
2. Jazuli, M. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press
3. Hoffer, Charles R. 1983. *Introduction To Music Education*. Belmont: Wadsworth, Inc
4. Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
4. Mack, D. 2007. *Sejarah Musik Jilid IV*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.

Matakuliah : Konsep Pendidikan Seni

Kode : PTMDUM6009

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. Menjelaskan pengertian dua konsep Pendidikan seni sebagai landasan Pendidikan seni di Lembaga Pendidikan Seni Kejuruan dan Lembaga Pendidikan Umum.
2. Menyebutkan sistem pendidikan seni yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan seni Kejuruan dan pendidikan Umum.
3. Menyebutkan periodisasi perkembangan Konsep Pendidikan Seni di Lembaga Pendidikan umum di seantero dunia, dan pengaruhnya terhadap Indonesia.

4. Menjelaskan Konsep Pemfungsian Seni sebagai hasil hubungan kausal antara Konsep Pendidikan dan Konsep seni.
5. Menjelaskan adanya aneka paradigma Pendidikan seni yang berkonsep pemfungsian seni dalam Program Pendidikan pada umumnya.
6. Menemukan konsep Pendidikan seni yang dijadikan landasan Program Pendidikan dalam matapelajaran Seni Budaya versi Kurikulum 2013

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Memberikan pengalaman belajar secara terbuka dan memiliki semangat belajar yang tinggi agar mampu memahami teori tentang keberadaan dan peranan seni dalam pendidikan yang meliputi program pembelajaran seni. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami relevansi seni dan pendidikan berdasarkan tinjauan filosofis, psikologis, dan historis; (b) mengidentifikasi dan mendiskripsikan perkembangan konsep, fungsi, dan tujuan pendidikan seni di manca negara; dan (c) terampil menganalisis permasalahan pendidikan seni di sekolah berdasar konsep, fungsi, tujuan, dan sistem pengajaran seni.

Referensi

- a. Sumber Wajib: Hand Out b. Sumber Pengayaan
1. Dewantara, Ki Hadjar. 2013 (a). *Pendidikan (I)*. Yogyakarta: UST-Press
2. Jazuli, M. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press.
3. Pambudhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni; Hakikat, Kurikulum, Pendidikan Seni, dan Pengajaran Seni untuk Anak*. Yogyakarta: UNY Press.
4. Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2016. *Pendidikan Seni; Isu dan Paradigma*. Semarang: CV. Cipta Prima Nusantara Semarang.
5. Soehardjo. 2005. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program (Buku I)*. Malang: Banyumedia Publishing.
6. Soehardjo. 2011. *Pendidikan Seni, Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Banyumedia Publishing.
7. Triyanto. 2017. *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara
8. Tilaar. 2008. *Manajemen Pendidikan Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Matakuliah : Desain Pembelajaran Seni

Kode : PTMDUM6017

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni

CPMK

1. Menjelaskan pengertian desain pembelajaran
2. menyebutkan komponen- komponen dan prosedur pengembangan
3. mengidentifikasi desain pembelajaran berbasis kompetensi
4. mendeskripsikan model-model desain pembelajaran
5. mengembangkan berbagai desain pembelajaran seni berdasarkan sistematika, prosedur, dan kriteria pengembangan
6. menyusun desain pembelajaran seni tipe ekspresi dan tipe apresiasi berdasarkan hasil pengembangan prota, promes, peta kompetensi dan silabus kurikulum yang berlaku

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara kreatif terbuka dan memiliki motivasi belajar yang tinggi serta memahami teori dan terampil menyusun perangkat pembelajaran seni. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami komponen dan prosedur pengembangan pembelajaran berdasarkan jenis-jenis model desain instruksional; (b) memahami kriteria, sistematika, prinsip dan prosedur mengembangkan, berbagai desain pembelajaran seni; (c) terampil menyusun prota, promes, peta kompetensi dan silabus, serta terampil merancang pembelajaran seni berdasarkan tipe apresiasi seni sesuai kurikulum yang berlaku, dan terampil menganalisis perangkat pembelajaran seni.

Referensi

Sumber Wajib: Hand Out

Sumber Pengayaan:

1. Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
2. Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
3. Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

4. Suparman, Atwi. 2014. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
5. Syamsuru, Istamar & Ibrohim. 2008. *Lesson Study*. Malang: FMIPA UM.
6. Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivitis*. Jakarta: Referensi

Matakuliah : Strategi Pembelajaran Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6011

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. Mendeskripsikan konsep pembelajaran seni
2. Menguraikan model pembelajaran seni
3. Menyebutkan pendekatan-pendekatan pembelajaran dalam pembelajaran seni
4. Mendeskripsikan berbagai bentuk ketrampilan dasar mengajar dalam pembelajaran seni

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Mengembangkan dan mengaplikasikan strategi pembelajaran seni dan desain. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami berbagai konsep belajar-mengajar dan pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran seni dan desain; (b) mengidentifikasi dan mengkaji berbagai strategi pembelajaran seni dan desain berdasarkan konsep, prinsip, dan *syntax* model pembelajaran seni dan desain; (d) memilih dan mengaplikasikan strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan kelas dalam menyusun struktur prosedur pembelajaran, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran); dan skenario pembelajaran sesuai dengan bahan ajar seni yang bertipe apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, dan keterampilan seni.

Referensi

Sumber Wajib:

Hand Out b.

Sumber

Pengayaan:

1. Kurikulum 2013
2. Jazuli, Muhammad. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Pres.
3. Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
4. Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
5. Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar (Landasan Konsep dan Implementasinya)*. Bandung: Alfabeta
6. Amri, Sofan. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivitis*. Jakarta: Referensi

Matakuliah : Evaluasi Pembelajaran Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6012

SKS : 2

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. memahami hakikat, fungsi, prinsip, jenis alat penilaian, dan prosedur pengembangan penilaian pembelajaran seni dan desain;
2. mengidentifikasi dan mengkaji teknik dan prosedur pengolahan hasil penilaian pembelajaran seni sesuai dengan kurikulum yang digunakan;
3. mengaplikasikan prinsip dan prosedur pengembangan penilaian pembelajaran seni dengan mengembangkan kisi-kisi menjadi instrument penilaian pembelajaran seni untuk kompetensi apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, maupun keterampilan seni.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran secara mandiri. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami hakikat, fungsi, prinsip, jenis alat penilaian, dan prosedur pengembangan penilaian pembelajaran seni dan desain; (b) mengidentifikasi dan mengkaji teknik dan prosedur pengolahan hasil penilaian pembelajaran seni sesuai dengan kurikulum yang digunakan; serta (c) mengaplikasikan prinsip dan prosedur pengembangan penilaian pembelajaran seni dengan mengembangkan kisi-kisi menjadi instrument penilaian pembelajaran seni untuk kompetensi apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, maupun keterampilan seni.

Referensi

Sumber Wajib: Hand Out

Sumber Pengayaan:

1. Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan; Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
3. Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara

Matakuliah : Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6013

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. menjelaskan berbagai konsep kurikulum, azas kurikulum, dan organisasi kurikulum;
2. mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum pendidikan seni di Indonesia berdasarkan orientasi, tipe/bentuk organisasi kurikulum, jenis program, deskripsi tujuan, bahan kajian, dan alokasi waktu;

3. mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum yang sedang berlaku berdasarkan rasional perubahan, landasan, pengertian, prinsip, pengembangan, struktur dan muatan isi, standar isi, standar kompetensi lulusan;
4. mengidentifikasi dan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam
5. kurikulum pendidikan seni sebagai dasar untuk mengembangkan peta kompetensi dan materi pokok/ sub materi, sesuai kompetensi apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, dan keterampilan seni

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Menginterpretasi dan mengkritisi kurikulum pendidikan seni dan desain secara mandiri. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami berbagai konsep kurikulum, azas kurikulum, dan organisasi kurikulum; (b) mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum pendidikan seni di Indonesia berdasarkan orientasi, tipe/bentuk organisasi kurikulum, jenis program, deskripsi tujuan, bahan kajian, dan alokasi waktu; (c) mengidentifikasi dan mengkaji kurikulum yang sedang berlaku berdasarkan rasional perubahan, landasan, pengertian, prinsip, pengembangan, struktur dan muatan isi, standar isi, standar kompetensi lulusan; serta (d) mengidentifikasi dan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan seni sebagai dasar untuk mengembangkan peta kompetensi dan materi pokok/ sub materi, sesuai kompetensi apresiasi seni, ekspresi seni, pengetahuan seni, dan keterampilan seni

Referensi

Sumber Wajib: Hand Out

Sumber Pengayaan

1. Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Pengembangan Kurikulum; Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
2. Hamalik, Oemar. 2010. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
3. Hamid, Hamdani. 2012. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
4. Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
5. Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Matakuliah : Media Pembelajaran Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6014

SKS : 4

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. menjelaskan konsep, fungsi, karakteristik, prinsip, prosedur, dan jenis media pembelajaran seni dan desain;
2. mengidentifikasi, mengkaji, dan memilih berbagai format media yang sesuai untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran seni dan desain;
3. merancang dan mengujicobakan media pembelajaran seni yang dihasilkan.
4. menjelaskan prinsip, prosedur dan konsep dasar fotografi dan videografi untuk seni pertunjukan;
5. terampil merekam gambar, proses cuci-cetak fotografi dan produksi video seni pertunjukan melalui eksperimentasi alat dan bahan sesuai kurikulum sekolah
6. merancang dan menyusun media seni pertunjukan

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran dan desain. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami konsep, fungsi, karakteristik, prinsip, prosedur, dan jenis media pembelajaran seni dan desain; (b) mengidentifikasi, mengkaji, dan memilih berbagai format media yang sesuai untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran seni dan desain; (c) merancang dan mengujicobakan media pembelajaran seni yang dihasilkan. Prinsip, prosedur, konsep dasar fotografi dan videografi seni pertunjukan sebagai media pembelajaran di sekolah serta terampil memvisualkan dalam bentuk foto dan video secara kreatif, disiplin, dan tanggungjawab.

Referensi

- a. Sumber Wajib: Hand Out
- b. Sumber Pengayaan:
 1. Sadiman, Arief dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
 2. Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
 - Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: YRAMA WIDYA

Matakuliah : Pembelajaran Terbatas Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6056

SKS : 3

SCPL

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni pertunjukan yang mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terkini melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif berdasarkan norma agama, etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK

1. menjelaskan konsep, fungsi, prinsip, komponen keterampilan dasar mengajar, dan lesson study
2. merancang RPP, skenario pembelajaran, dan skrip pembelajaran terbatas berbasis peer teaching dan lesson study untuk bahan ajar bertipe apresiasi seni pertunjukan, ekspresi seni pertunjukan, pengetahuan seni pertunjukan, dan keterampilan seni pertunjukan mengaplikasikannya dalam praktik mengajar terbatas berbasis peer teaching dan lesson study

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Memberikan pengalaman belajar secara mandiri dan kreatif mampu merancang dan mengaplikasikan praktik pembelajaran terbatas secara terintegrasi. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami konsep, fungsi, prinsip, komponen keterampilan dasar mengajar, dan lesson study; (b) merancang RPP, skenario pembelajaran, dan skrip pembelajaran terbatas

berbasis *peer teaching* dan *lesson study* untuk bahan ajar bertipe apresiasi seni pertunjukan, ekspresi seni pertunjukan, pengetahuan seni pertunjukan, dan keterampilan seni pertunjukan; serta (c) mengaplikasikannya dalam praktik mengajar terbatas berbasis *peer teaching* dan *lesson study*.

Referensi

Sumber Wajib: Hand Out

Sumber Pengayaan

1. Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar: Landasan Konsep dan Implementasi*. Bandung: Afabeta
2. Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
3. Syamsuru, Istamar & Ibrohim. 2008. *Lesson Study*. Malang: FMIPA UM Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivitis*. Jakarta: Referensi

Matakuliah : Perancangan Tata Rias dan Busana Tari

Kode : PTMDUM6015

SKS : 2

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistic berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK

1. Mendiskripsikan pengertian tatarias dan busana dan konsep-konsep tatarias dan busana umum dan panggung
2. Memahami bentuk jenis tatarias dan busana tradisi dan fancy
3. Menguasai dasar-dasar merias wajah
4. Menguasai teknik merias wajah jenis tata rias panggung untuk tari tradisi dan fancy
5. Mampu merias wajah jenis tatarias panggung untuk tari tradisi dan fantasi bagi orang lain(model)

6. Mampu merias dan menciptakan busana secara performance bagi diri sendiri dan orang lain (model)

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Konsep, jenis, bentuk tata rias busana tradisi dan fancy, terampil merancang, mendisain dan memproduksi kostum untuk tari berbasis kewirausahaan secara kreatif secara kreatif, disiplin dan tanggungjawab. Serta terampil merias dan berbusana untuk dirinya sendiri, orang lain; dan mempresentasikan hasil riasan dan busana dalam bentuk "pergelaran" rias dan busana.

Referensi

1. Tilaar, Martha.1995.*Indonesia Bersolek Tata Rias Kosmetik*. Jakarta: PT. Grasindo
2. Soerjopranoto dan Poerwoesoeno.1994. *Tata Rias Wajah Siang, Sore, Malam, Panggung dan Fantasi*. Jakarta: Karya Utama
3. Puspa, Camerina.2013. *Broadcast Make-Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
4. Kim, Mi- KYUNG.2011. *Fantastic Cosmetic*. Jakarta:PT AlexMedia Komputindo
- Yosodipuro, Marmien Sardjono.1996.*Rias Pengantin Gaya Yogyakarta Dengan Segala Upacaranya*. Yogyakarta

Matakuliah : Penyajian Seni Pertunjukan

Kode : PTMDUM6016

SKS : 3

SCPL

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan

pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK

1. Menguasai ketrampilan dasar Seni pertunjukan (tradisional dan modern) dan memiliki ketrampilan merekonstruksi seni pertunjukan .
2. Trampil menganalisis hasil rekonstruksi dalam bentuk karya seni pertunjukan sesuai dengan karakteristik dan berbagai jenis dan bentuk seni pertunjukan.
3. Menguasai berbagai struktur seni pertunjukan serta pengaplikasiannya dalam rekonstruksi, serta terampil dalam membawakan hasil karya seni pertunjukan.
4. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan hasil karya seni pertunjukan dari rekonstruksi di depan audience, serta melaporkannya dalam bentuk skrip (bentuk tulisan)
5. Mampu menganalisis hasil rekonstruksi seni pertunjukan dan melaporkannya dalam bentuk tulisan.

Sub-CPMK

-

Deskripsi

Ketrampilan karya studi berbagai bentuk seni pertunjukan baik yang tradisional maupun modern. Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur seni pertunjukan serta terampil dalam menyajikan di depan audience. Dan juga dapat membuat laporan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Referensi

1. Smith, Jacqueline (terjemahan Ben Suharto). 1985. *Komposisi Tari. Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: KALASTI
2. Murgiyanto, Sal.1983.*Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi tari*.Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
3. Humprey, Doris(Terjemahan Sal Murgiyanto). 1983. *Seni Menata Tari*. Jakarta.
4. Robby; Wido Minarto, Soerjo. 1992. *Bentuk dan Gaya Tari Rema*.Malang: Proyek OPF 1992/1993 IKIP MALANG.
5. Wido, Soerjo Minarto. 1992. *Tari Topeng Grebeg Jawa. Analisis Motif Gerak tari Wayang Topeng Malang*. Malang: Proyek OPF 1992/1993 IKIP MALANG

Matakuliah : Komposisi Tari

Kode : PTMDUM6017

SKS : 2

STANDAR-CPL:

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.

CPMK:

1. Menguasai konsep dasar elemen Komposisi sebagai unsur utama menyusun tari dalam proses penciptaan karya tari, yang meliputi tema, gerak, desain lantai, desain musik, desain dramatik, desain panggung, tata rias dan busana.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai , merancang penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep dasar seni tari, jenis tari, jumlah penari, jenis property, menganalisis hasil komposisi tari, merancang elemen dasar komposisi tari secara holistik sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur komposisi tari (melalui elemen dasar komposisi tari), struktur bentuk tari dan tema tari.

Referensi

1. Soedarsono, R.M. 1997. *Komposisi Tari dan elemen dasar Menyusun Tari*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
2. Doris Humphry, 1982, *The Art of Making Dance*. New York: O Hayo Press.

Matakuliah : Teknik Tari

Kode : PTMDUM6018

SKS : 4

SCPL:

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.

CPMK:

1. Menguasai konsep-konsep dasar teknik tari sebagai unsur utama
2. Melakukan gerak tari dalam proses pembentukan sikap menari, meliputi penguasaan sikap tubuh, teknik alat gerak, distribusi tenaga, dan fungsinya untuk membentuk tubuh penari yang unik dan estetik.
3. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai, prosedur memperoleh tubuh secara sistematis terkait a) teknik alat gerak dan sistem pernapasan sebagai dasar kekuatan dan ketahanan bergerak, b) pembentukan sikap dan kemampuan mengungkapkan gerakan tubuh yang bersifat ritmik dan estetik sehingga memperoleh kemampuan menyeluruh mempresentasikan melalui presentasi rangkaian gerak tari tradisional.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur teknik tari, sikap dan teknik gerak dan pernapasan, serta prosedur pembentukan sikap tubuh sebagai penari tunggal atau berkelompok.

Referensi

1. Hidajat, Robby. 2016. *Teknik Tari Tradisi*. Malang: Universita Negeri Malang Press.
2. Amin, M. Darori. 2000. *Islam dan Kebudayaan Jawa; seni vokal, Musik dan Tari*. Yogyakarta: Gama Media
3. Haberman, Martin. 1981. *Dance an Art in Academe*. Terjemahan; Ben Suharto. Yogyakarta: Akademi seni tari Indonesia Yogyakarta.
4. Parani, Yulianti. dalam Edi Sedyawati (dkk). 1986. *Pengetahuan Elemen Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian
5. Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Matakuliah : Tari Bali

Kode : PTMDUM6019

SKS : 2

SCPL:

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK:

1. Menguasai konsep, prinsip, dasar Tari Bali dan memiliki ketrampilan
2. menganalisis berbagai jenis dan bentuk Tari Bali.
3. Menguasai struktur gerak Tari Bali putri, dan putra serta pengaplikasikannya dalam tari bentuk, dan terampil dalam membawakan Tari Bali.
4. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan Tari Bali di depan audience.
5. Menganalisis berbagai tari Malang (putri dan putra) seta dapat membuat laporan analisisnya dalam bentuk tulisan.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur gerak Tari Bali (putra dan putri), terampil mempresentasikan tari Bali di depan penonton., serta dapat melaporkan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Referensi

Rujukan Utama:

1. Djayus, Nyoman, Tanpa Tahun. *Teori Tari Bali*. Denpasar: Sumber Mas.
2. Kaler, Nyomas, 1979. *Kekebyaran*. Denpasar: Pelawasri.
3. Tanpa Tahun. *Seni Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Melati.

Rujukan Pengayaan:

1. Dibya, I Wayan, 2002. *Gong Besar Gamelan Bali, Tari-Tarian Bali, Tari-Tarian Wali (Dalam Sedyawati)*. Jakarta: Yayasan.

Matakuliah : Tari Jawa Barat

Kode : PTMDUM6022

SKS : 2

SCPL:

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.

CPMK:

1. Menguasai konsep, prinsip, dasar Tari Jawa Barat dan memiliki ketrampilan menganalisis berbagai jenis dan bentuk Tari Jawa Barat.
2. Menguasai struktur gerak Tari Jawa Barat putri, dan putra serta pengaplikasiannya dalam tari bentuk, dan terampil dalam membawakan Tari Jawa Barat.
2. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan Tari Jawa Barat di depan audience.
3. Menganalisis berbagai tari Malang (putri dan putra) serta dapat membuat laporan analisisnya dalam bentuk tulisan.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur gerak Tari Bali (tari putri, dan tari putra) serta terampil dalam menyajikan di depan audience. Dan juga dapat melaporkan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Referensi

1. Ardjo,Irawati Durban, 2008. *Kawit. Teknik Gerak dan Tari Dasar Sunda*. Bandung : Pusbitari Press
2. Ardjo,Irawati Durban, 2007. *Tari Sunda Tahun 1880 – 1990*.
3. *Melacak Jejak Tb. Oemay Martakusuma dan Rd. Tjetje Soemantri*. Bandung : Pusbitari Press.

Matakuliah : Repertoar Daerah Malang

Kode : PTMDUM6021

SKS : 3

SCPL:

Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan tari secara mandiri dan komprehensif sehingga memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK:

1. Mendalami pengertian, konsep, struktur gerak dan jenis-jenis tari tradisi malang.
2. Terampil melakukan berbagai jenis tari tradisi Malang
3. Terampil melakukan proses sosialisasi dengan seniman dan masyarakat pemangku tradisi.

Sub-CPMK

Deskripsi

Mengembangkan pengetahuan tentang konsep, struktur gerak tari tradisi Malang, dan membentuk keterampilan berbagai tari tradisi Malang melalui narasumber pemangku tradisi dan membentuk keterampilan proses sosialisasi dengan masyarakat pemangku tradisi.

Referensi

1. Hidajat, 2011. *Wayang Topeng Malang; Struktural dan Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur*. Malang: Gantar Gumelar.
2. Supriyanto dan Soleh AdiPrmono, Moch. 1995. *Wayang Topeng Malang*. Malang: Padepokan Mangun Darmo.
3. Rahayuningtyas, Wida. 2012. *Tari Topeng Malang; Buku Penunjang Matakuliah Vokasi Tari Malang*. Malang: UM Press.

Matakuliah : Tari Jawa Tengah

Kode : PTMDUM6022

SKS : 2

STANDAR-CPL:

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CMPK:

1. Menguasai konsep, prinsip, dasar tari klasik Jawa Tengah (Surakarta dan/atau Yogyakarta) dan memiliki ketrampilan menganalisis berbagai jenis dan bentuk tari Jawa Tengah
2. Menguasai struktur gerak tari Jawa Tengah (Surakarta dan/atau Yogyakarta putri, putra alus, dan putra gagah) serta pengaplikasiannya dalam tari bentuk, dan terampil dalam membawakan tari klasik Jawa Tengah.
3. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan tari klasik Jawa Tengah di depan audience.
4. Menganalisis berbagai tari Jawa Tengah (Gaya Surakarta dan atau Gaya Yogyakarta) serta dapat membuat laporan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Deskriptif

Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur gerak tari Jawa Tengah (tari putri, tari putra alus, dan tari putra gagah) gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta serta terampil dalam menyajikan di depan audience. Dan juga dapat melaporkan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Referensi

1. Harini, Ninik, Dra. 2002. *Tari Surakarta I*, Malang: Universitas Negeri Malang
2. Papehuzen, Clara Brakel.1991. *Seni Tari Jawa. Tradisi Surakarta Dan Peristirahatannya*. Jakarta: II.DEP-RUC
3. Wartono, Teguh, 1989. *Pengetahuan Seni Tari Jawa*. Kotif Klaten: PT. Intan Pariwara
4. Soedarsono. 1972. *Tari Jawa Dan Bali. Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisional Di Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

5. Sedyawati, Edy. 1984. *Tari Tinjauan Dari Berbagai Segi*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya

Matakuliah : Repertoar Jawa Timur

Kode : PTMDUM6024

SKS : 3

SCPL:

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan.

CPMK:

1. Menguasai konsep, prinsip, dasar Tari Jawa Timur dan memiliki ketrampilan menganalisis berbagai jenis dan bentuk Tari Jawa Timur.
2. Menguasai struktur gerak Tari Jawa Timur putri, dan putra serta pengaplikasiannya dalam tari bentuk, dan terampil dalam membawakan Tari Jawa Timur.
3. Memberikan pengalaman dan kemampuan agar dapat menyajikan Tari Jawa Timur di depan audience.
4. Menganalisis berbagai tari Jatim (putri dan putra) serta dapat membuat laporan analisisnya dalam bentuk tulisan.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan dapat menganalisis struktur gerak Tari Jatim (tari putri, dan tari putra) serta terampil dalam menyajikan di depan audience. Dan juga dapat melaporkan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan.

Referensi

1. Wido, Soerjo Minarto. 1992. *Tari Topeng Grebeg Jawa. Analisis Motif Gerak Tari Wayang Topeng Malang*. Malang: Proyek OPF 1992/1993 IKIP MALANG
2. Hidajat, 2011. *Wayang Topeng Malang; Struktural dan Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur*. Malang: Gantar Gumelar.
3. Supriyanto dan Soleh Adi Pramono, Moch. 1995. *Wayang Topeng Malang*. Malang: Padepokan Mangun Darmo.

4. Rahayuningtyas, Wida. 2012. Tari Topeng Malang; Buku Penunjang Matakuliah Vokasi Tari Malang. Malang: UM Press.

Matakuliah : Koreografi

Kode : PTMDUM6025

SKS : 4

SCPL:

Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK:

1. Menguasai konsep koreografi utama menyusun tari tunggal dan kelompok yang berorientasi pada proses penciptaan karya tari, yang meliputi tema, gerak, desain lantai, desain musik, desain dramatik, desain panggung, tata rias dan busana.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan tentang perancangan melalui penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep dasar seni tari tradisi, jenis tari tradisi, penyajian tunggal dan kelompok, penggunaan property, ketrampilan menggunakan property, menganalisis hasil koreografi, merancang elemen dasar koreografi secara holistik sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur koreografi (melalui elemen dasar koreografi), tema, struktur, dan penyajian tunggal dan kelompok.

Referensi

1. Hidajat, Robby., 2017. *Kreativitas & Koreografi*. Malang: Pena Media.
2. Humphre, Doris. 1983. *The Art of making Dances*. Terjemahan Sal Murgiyanto. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
3. Parani, Yulianti. dalam Edi Sedyawati (dkk). 1986. *Pengetahuan Elemen Tari*. Jakarta:
4. Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

5. Senen, I Wayan. 1983. *Pengetahuan Musik Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
6. Mugiyanto, Sal.1983. *Koreografi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Matakuliah : Tari Pendidikan Tradisi

Kode : PTMDUM6026

SKS : 3

SCPL:

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni tari dan musik yang mampu mengimplemenasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri secara dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terknik melalui pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif berdasarkan norma agamam etika profesi dan konvensi bidang seni.

CPMK:

1. Menguasai konsep-konsep dan prosedur koreografi untuk dasar menyusun tari pendidikan tradisi sebagai media pembelajaran di jenjang SMP dan SMA melalui proses penciptaan karya tari tunggal dan kelompok yang meliputi tema, gerak, desain lantai, desain musik, desain dramatik, desain panggung, tata rias dan busana.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai merancang penyusunan gerak yang sesuai dengan perkembangan siswa jenjang SMP dan SMA untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep koeografi, jumlah penari, jenis property, dan penyajian, b) merancang elemen dasar koreografi secara holistik sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur tari pendidikan tradisi melalui pengolahan tema, pengolahan elemen dasar komposisi, struktur, penyajian tari, fungsi pendidikan, dan pelaporan secara ilmiah.

Referensi

1. Beal, nency & Miller, Gloria Bley. [2001]. *Rahasaia Mengajarkan Seni Pada Anak*. Diterj.

- Fretty H. Panggabean.2003. Yogyakarta: Prioienbooks.
2. Doris Humphry, 1982, *The Art of Making Dance*. New York: O Hayo Press.
 3. Parani, Yulianti. 1979. *Pengajaran Tari dalam Pendidikan; Sekolah Dasar*. Jakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
 4. Soedarsono, R.M. 1997. *Komposisi Tari dan elemen dasar Menyusun Tari*.Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
 5. Surono, Cut Kamaril Wardani. 2001. "Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD, SMP,SMU"
 6. Makalah disajikan pada seminar & Lokakarya Nasional Pendidikan Seni, Jakarta 18-20 April 2001.

Matakuliah : Tari Pendidikan Non-Tradisi

Kode : PTMDUM6058

SKS : 3

SCPL:

Menguasai konsep dan prosedur kependidikan seni jenjang SMP dan SMA dalam bidang seni tari dan musik yang mampu mengimplemenasikan proses pembelajaran yang komprehensif secara mandiri secara dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi terknik melalui pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif berdasarkan norma agama etika profesi dan konvensi bidang seni.

CMPK:

1. Menguasai konsep-konsep dan prosedur koreografai non-tradisi sebagai unsur utama menyusun tari untuk media pembelajaran di jenjang SMP dan SMA melalui proses penciptaan karya tari tunggal dan kelompok yang meliputi tema, gerak, desain lantai, desain musik, desain dramatik, desain panggung, tata rias dan busana.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai, merancang penyusunan gerak yang sesuai dengan perkembangan siswa jenjang SMP dan SMA untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep koeografi, jumlah penari, jenis property, dan penyajian, b) merancang elemen dasar koreografi secara holistik sehingga

Deskripsi

Konsep, prinsip, dan prosedur tari pendidikan non-tradisi melalui pengolahan tema, elemen dasar komposisi, struktur, penyajian tari, fungsi pendidikan, dan pelaporan secara ilmiah.

Referensi

1. Soedarsono, R.M. 1997. *Komposisi Tari dan elemen dasar Menyusun Tari*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
2. Doris Humphry, 1982, *The Art of Making Dance*. New York: O Hayo Press.
3. Mack, Dieter. 2000. *Pendidikan Musik: antara Harapan dan Realitas*. Bandung: Universitas Pendidikan Bandung dan Masyarakat Seni pertunjukan Indonesia.
4. Beal, nency & Miller, Gloria Bley. [2001]. *Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak*. Diterj.
5. Fretty H. Panggabean. 2003. Yogyakarta: Prionbooks
6. Geraldine Dimonstein. 1982. *Children Dance in The Classroom*. London : Macmillen Limited.

Matakuliah : DASAR ORGANOLOGI INSTRUMEN DAN AKUSTIKA

Kode Mk : PTMDUM6027

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Mampu memahami seluk beluk alat musik secara organologis serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggungjawab.
2. Memahami organ-organ alat musik baik tradisional maupun modern
3. Mengetahui fungsi organ alat musik
4. Mengetahui akustik alat musik beserta sumber bunyi serta cara membunyikannya
5. Membentuk keterampilan membuat alat musik sederhana .

Deskripsi MK : Mampu memahami dan mengidentifikasi berbagai aspek yang berkaitan dengan organ-organ alat musik dan akustik alat musik. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan pengertian berbagai hal tentang organ alat musik, b) pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan pengertian berbagai hal tentang ilmu bunyi/akustika, c) membangun keterampilan agar mampu mempresentasikan karya pembuatan alat musik

Referensi:

1. Hartono. 2010. *Desain Dasar Multi Matra*. Prodi Seni Tari Dan Musik, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra UM.
2. Docile, Leslie L. 1972. *Environment Acoustics*. New York : McGraw- Hill Book Company.

3. Hardjana, Suka, 1993. *Estetika Musik*, Jakarta: Bina Cipta Ilmu
4. Ferdinandus, EJ Pieter, 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*, Yogyakarta: Mahardhika.
5. Palgunadi, Bram, 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Penerbit ITB, Bandung.
6. Sutandyo, 2002. *Kamus Istilah Karawitan*, Wedatama Widya Sastra, Jakarta.
7. Sutrisno, Mudji. 1993. *Estetika Filsafat Keindahan*, Kanisius: Yogyakarta.
8. Sutrisno, 1979. *Sejarah Karawitan*, Surakarta: ASKI.
9. Waesberghe, Smith Van, 1976. *Aestetika Musik*, Yogyakarta: AMI
10. Wiranto. 1997. *Estetika Musik*, ISI Yogyakarta

Matakuliah : DASAR ORGANOLOGI INSTRUMEN DAN AKUSTIKA

Kode Mk : PTMDUM6068

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Memahami pengetahuan konsep dasar musik
2. Mengenal konsep durasi, konsep *pitch*, konsep *timbre*, dan konsep dinamika.
3. Memahami jenis alat musik berdasar sumber bunyi.
4. Memahami jenis alat musik berdasar cara membunyikannya.
5. Mengenal sejarah musik barat.
6. Mengenal ilmu bentuk analisis musik.
7. Mengenal klasifikasi alat dalam orkestra simponi.
8. Mengenal formasi dalam orkestra simponi

Deskripsi MK : Seluk beluk seni musik barat, serta terampil memaparkan pengetahuan musik secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) memahami pengetahuan tentang konsep ilmu bentuk analisis musik, b) memahami sejarah musik barat, c) memiliki pemahaman teori musik barat, d) memahami organologi musik barat, serta, d) mengetahui klarifikasi dan formasi alat musik dalam simponi orchestra

Referensi:

- a. Rujukan Utama

1. Jones, George Thaddeus. (1974), Music Theory, Harper&Row Publisher, NewYork
2. Christensen, Thomas. (2000), The Cambridge History of Music Theory, Cambridge, London.

b. Rujukan Pengayaan

1. Zandra. (2011), Mengenal Musik Dunia. CV Citra Malang, Malang
2. Marc, Dieter. (1993), Teori Dasar Musik Barat. Manuskrip IKIP Bandung
3. Prier, Karl-Edmund. (1991), Sejarah Musik, jilid 1. PML, Yogyakarta

Matakuliah : SOLFEGIO DAN PENULISAN NOTASI

Kode Mk : PTMDUM6029

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Memahami pengetahuan konsep dasar pitch, interval, dan mayor minor pada harmoni musik
2. Meningkatkan kepekaan terhadap tinggi rendah nada, jarak nada, dan suasana chord.
3. mampu menirukan melodi dan ritme yang didengar
4. mampu menirukan melodi dan interval nada dengan suara
5. mampu menirukan ritme dengan tepukan tangan
6. mampu menuliskan melodi dan ritme yang didengar
7. Mampu menulis notasi balok

Deskripsi MK : Membangun kepekaan rasa musikal yang melibatkan kemampuan mendengarkan dan menebak nada (ear training), kemampuan membaca partitur/melodi (sight reading) dan kemampuan untuk menyanyikan melodi lagu atau solmisasi (silaby zolmization), serta terampil menuliskan ritme dan pitch dalam bentuk notasi balok secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) mampu menirukan ritme dengan tepukan tangan, b) mampu menirukan melodi, yang didengar, c) mampu menuliskan ritme yang didengar, d) mampu menuliskan ritme, melodi dan harmoni yang didengar dalam bentuk notasi balok

Referensi:

1. Jones, George Thaddeus. (1974), *Music Theory*, Harper&Row Pubisher, NewYork
2. Christensen, Thomas. (2000), *The Cambridge History of Music Theory*,Cambridge,London
3. Marc, Dieter. (1993), *Teori Dasar Musik Barat*. Manuskrip IKIP Bandung

Matakuliah : PRAKTIK GITAR DASAR

Kode Mk : PTMDUM6030

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seniNpertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Memahami teknik dasar gitar melalui instrumen gitar klasik
2. Memahami sistem notasi gitar
3. Memainkan teknik petik dan tekan dengan benar
4. Memainkan variasi duet pada gitar
5. Mementaskan repertoar gitar solo dan atau ensambel gitar

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar tentang konsep: teknik memainkan alat musik gitar, pelatihan memainkan alat musik gitar dengan menerapkan berbagai macam teknik permainan alat musik gitar.

Referensi:

1. Porlaksson, Eypor. (tt). *Firstu Gitanornarnir*. Iceland. Gitarskolinnn
2. Porlaksson, Eypor. (tt). *Gitarkennlubok*. Iceland. Gitarskolinnn
3. Thorlaksson, Eythor. (tt). *Scale and Arpeggios*. Iceland. The Gitar School

Matakuliah : KONTRAPUNG

Kode Mk : PTMDUM6031

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. mampu menguasai teknik kontrapung durasi sama dengan lagu dasar,
2. mampu menguasai teknik kontrapung durasi setengah durasi lagu dasar,
3. mampu menguasai teknik kontrapung durasi seperempat durasi lagu dasar,
4. kontrapung dengan penundaan durasi, dan kontrapung sulaman bebas

Deskripsi MK : Seluk beluk teknik susunan polifoni berlawanan (kontrapung)serta terampil menerapkannya dalam aktifitas penggubahan dan komposisi musik secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) mampu menguasai teknik kontrapung durasi sama dengan lagu dasar, b) mampu menguasai teknik kontrapung durasi setengah durasi lagu dasar, c) mampu menguasai teknik kontrapung durasi seperempat durasi lagu dasar, d) kontrapung dengan penundaan durasi, dan e) kontrapung sulaman bebas.

Referensi:

1. Kitson, Charles Harbert. (1847). *The Art of Counterpoint*. Oxford. Clarendon Press.
2. Jones, George Thaddeus. (1974), *Music Theory*, Harper&Row Pubisher, New York.
3. Christensen, Thomas. (2000), *The Cambridge History of Music Theory*, Cambridge, London
4. Marc, Dieter. (1993), *Teori Dasar Musik Barat*. Manuskrip IKIP Bandung.
5. Prier, Karl-Edmund. (1991), *Sejarah Musik, jilid 1*. PML, Yogyakarta.

Matakuliah : REPERTOAR MUSIK MALANG

Kode Mk : PTMDUM6032

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu belajar secara langsung kepada narasumber musik di wilayah Malang Raya, serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab.
2. Mampu mempresentasikan genre musik di wilayah Malang Raya baik secara individu maupun berkelompok.
3. Mendiskripsikan pengetahuan dan keterampilan tentang konsep, struktur musik genre musik di Malang Raya melalui nara sumber musik di daerah Malang Raya.
4. Mampu mempergelarkan musik hasil pencantrikan serta mendokumentasikan hasil karya studinya

Deskripsi MK : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

Referensi:

a. Rujukan Utama

1. Djohan. 2003. *Psikologi Musik*, editor: A. Supratiknya Yogyakarta: BukuBaik.
2. Ferdinandus, PEJ, 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*, Yayasan Mahardhika, Yogyakarta.
3. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.

b. Rujukan Pengayaan

1. Kunst, Jaap. 1973. *Music in Java: Its History, Its Theory, and Its Technique. 2*
2. Meriam, Alan P., 1964. *The Anthropology Of Music*, terjemahan TriyonoBramantyo, North Western University Press, Bloomington, 1964.
3. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
4. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta

Matakuliah : HARMONI

Kode Mk : PTMDUM6033

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. memahami penataan trisuara dalam kadens,
2. memahami penggunaan akor-akor pembalikan,
3. memahami perencanaan dan pengembangan bas,
4. memahami penggunaan akor dominan tujuh, serta
5. memahami penggunaan akor dominan tujuh pembalikan

Deskripsi MK : Penerapan teknis ilmu harmoni, serta terampil menerapkannya dalam aktifitas penyusunan aransemen dan komposisi musik secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu menguasai penerapan konsep harmoni. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) memahami penataan trisuara dalam kadens, b) memahami penggunaan akor-akor pembalikan, c) memahami perencanaan dan pengembangan bas, d) memahami penggunaan akor dominan tujuh, serta e) memahami penggunaan akor dominan tujuh pembalikan

Referensi:

a. Rujukan Utama

1. Jones, George Thaddeus. (1974), *Music Theory*, Harper&Row Pubisher, New York
2. Christensen, Thomas. (2000), *The Cambridge History of Music Theory*, Cambridge, London
3. Prier, Karl-Edmund. (1979), *Ilmu Harmoni*, PML Yogyakarta, Yogyakarta

b. Rujukan Pengayaan

1. Zandra. (2011), *Mengenal Musik Dunia*. CV Citra Malang, Malang
2. Marc, Dieter. (1993), *Teori Dasar Musik Barat*. Manuskrip IKIP Bandung
3. Prier, Karl-Edmund. (1991), *Sejarah Musik, jilid 1*. PML, Yogyakarta

Matakuliah : PRAKTIK PIANO DASAR

Kode Mk : PTMDUM6059

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seniNpertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. mampu menerapkan prinsip penjarian, tangga nada, serta arpeggiopiano,
2. mampu menerapkan etuden yang mendukung permainan piano,
3. mampu memainkan pieces sederhana dan memainkan pieces empat tangan.
4. mampu menyajikan pieces sesuai tanda dinamikanya, dan
5. terampil mengelola lagu dan membawakan pieces sederhana.

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar tentang konsep permainan piano dengan menerapkan berbagai macam teknik dasar piano secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) mampu memahami dan menerapkan prinsip penjarian, tangga nada, serta arpeggio piano, b)mampu memahami dan menerapkan etuden yang mendukung permainan piano, c) mampu memainkan pieces sederhana, d) mampu memainkan pieces empat tangan, e) mampu menyajikan pieces sesuai tanda dinamikanya, dan f) terampil mengelola lagu dan membawakan pieces sederhana.

Referensi:

1. Kern, Fred. (tt). *The Adult Piano Method Play by Choice*. Hal-Leonard.
2. Suzuki, Sinichi. (tt). *Piano School*. Suzuki Press.
3. Palmer, Willard S. (2008). *Basic Adult Piano Course*. Alfred.

Matakuliah : PRAKTIK DASAR VOKAL

Kode Mk : PTMDUM6035

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seniNpertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menguasai konsep-konsep teknik vocal dasar, pelatihan olah vokal dengan menerapkan berbagai macam teknik dasar vokal secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab,
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan tentang penerapan (a) teknik support dan sumber tenaga, (b) teknik rusuk terbuka dan ketahanan pernafasan, (c) teknik resonansi rongga sinus, (d) terampil mengelola lagu yang sesuai dengan penerapan berbagai teknik vokal dasar, dan (e) mampu menyajikan vokal dasar dalam sebuah resital vokal sederhana, menganalisis hasil kajian sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar tentang konsep teknik dasar vokal, pelatihan olah vokal dengan menerapkan berbagai macam teknik dasar vokal secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: konsep, prinsip, dan prosedur perancangan vocal dasar, adisi maupun eksperimen (melalui elemen dasar teknik pernafasan, intonasi, artikulasi, pembawaan, interpretasi dan ekspresi).

Referensi:

a. Rujukan Wajib:

1. Stark, James. (tt) *Bel Canto: A History of Vocal Pedagogy*. Schirmer.

b. Rujukan Pengayaan

1. Miller, Richard. (tt). *The Structure of Singing - System and Art in Vocal Technique*. Schirmer.
Miller, Richard. (tt). *Solution for Singer: Tools for Performers and Teachers*. Schirmer.

Matakuliah : PRAKTIK GESEK DASAR

Kode Mk : PTMDUM6036

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. mengetahui dan memahami konsep dasar permainan biola, prinsip, dan Teknik memainkan alat musik biola;
2. mampu memainkan alat musik biola dengan menerapkan berbagai macam teknik permainan alat musik biola..

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar dan teknik memainkan alat musik biola. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) mengetahui dan memahami konsep dasar permainan biola, prinsip, dan teknik memainkan alat musik biola; (b) mampu memainkan alat musik biola dengan menerapkan berbagai macam teknik permainan alat musik biola.

Referensi:

a. Rujukan Utama

1. Kurikulum Seni Budaya, KTSP 2008
2. Suzuki, Sinichi. (tt), Violin Method 1, Tokyo
3. Zandra. (2011), Mengenal Musik Dunia. CV Citra Malang, Malang

b. Rujukan Pengayaan

1. Aigouini, K.H. (2011) Wohlfahrt Foundation Studies for the Violin, book 1, CarlFischer
2. Suzuki, Sinichi. (tt), Violin Method 2, Tokyo
3. Wristler, Harvey S. (2012), Introduction the Position for Violin: Volume 1, Rubank
4. Wohlfahrt, Franz. (tt), Wohlfahrt Op.45 Sixty Studies For The Violin, Schimers Library of Musical Classics.

Matakuliah : KARAWITONOLOGI

Kode Mk : PTMDUM6037

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. mengetahui dan memahami konsep dasar karawitan, prinsip, dan Teknik memainkan seni musik karawitan;

2. mampu memainkan seni musik karawitan dengan menerapkan berbagai macam teknik permainan seni musik karawitan

Deskripsi MK : Mampu memahami seluk beluk seni musik karawitan serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) memahami pengetahuan seni karawitan baik vokal maupun instrumental, b) mengetahui fungsi seni karawitan, c) mengetahui sejarah karawitan, d) membentuk keterampilan membaca dan menulis notasi musik tradisional.

Referensi:

a. Rujukan Utama

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen

b. Rujukan Pengayaan

1. Djohan. 2003. *Psikologi Musik*, editor: A. Supratiknya Yogyakarta: Buku Baik.
2. Ferdinandus, PEJ, 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*, Yayasan Mahardhika, Yogyakarta.
3. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.

Matakuliah : REPERTOAR MUSIK NUSANTARA

Kode Mk : PTMDUM6038

SKS : 23SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu belajar secara langsung kepada narasumber musik di wilayah nusantara (luar Malang), serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur dan bertanggungjawab.
2. Mampu mempresentasikan genre musik di wilayah nusantara (luar Malang) baik secara individu maupun berkelompok,
3. Memahami pengetahuan dan keterampilan tentang konsep, struktur musik genre musik di Malang Raya melalui nara sumber musik di wilayah nusantara (luar Malang),

4. Mampu mempergelarkan musik hasil pencantrikan serta mendokumentasikan hasil karyanya sebagai pertanggungjawaban atas studinya.

Deskripsi MK : Mampu belajar secara langsung kepada narasumber musik di wilayah Malang Raya, serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: a) mampu mempresentasikan genre musik di wilayah Malang Raya baik secara individu maupun berkelompok, b) memahami pengetahuan dan keterampilan tentang konsep, struktur musik genre musik di Malang Raya melalui nara sumber musik di daerah Malang Raya, c) mampu mempergelarkan musik hasil pencantrikan serta mendokumentasikan hasil karya studinya.

Referensi:

a. Rujukan Utama

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen
6. Ferdinandus, PEJ, 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*, Yayasan Mahardhika, Yogyakarta.
7. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.

b. Rujukan Pengayaan

1. Meriam, Alan P., 1964. *The Anthropology Of Music*, terjemahan Triyono Bramantyo, North Western University Press, Bloomington, 1964.
2. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
3. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta.
4. Supanggah. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta.
5. Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia
6. Trustho. 2005. *Kendang Dalam Tradisi Tari Jawa*, Surakarta: STSI Press.

Matakuliah : KOMPOSISI MUSIK SEKOLAH

Kode Mk : PTMDUM6034

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu menyusun ide komposisi
2. Terampil merencanakan dua melodi utama yang akan dikembangkan dalam komposisi
3. Terampil menyusun pengembangan figur dan motif dari melodi utama sebagai tema
4. Mampu mempresentasikan karya musik sesuai teori kontrapung, melodi, dan harmoni.
5. serta dapat mempertanggungjawabkan karya musik melalui karya tulis ilmiah.

Deskripsi MK : Berbagai elemen musik dalam bentuk komposisi tunggal maupun ensambel, serta terampil menerapkannya secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai berupa keterampilan merencanakan ide, melodi utama, dan pengembangan figur maupun motif; keterampilan menyusun dan mengelola figur dan motif sesuai teori kontrapung, melodi, dan harmoni; serta keterampilan mempertanggungjawabkan karya musik melalui karya tulis ilmiah.

Referensi:

1. Jones, George Thaddeus. (1974), *Music Theory*, Harper&Row Publisher, New York
2. Prier, Karl-Edmund. (1979), *Ilmu Harmoni*, PML Yogyakarta, Yogyakarta.
3. Marc, Dieter. (1993), *Teori Dasar Musik Barat*. Manuskrip IKIP Bandung

1. Matakuliah : VOCAL DRAMA

Kode : PTMDUM6060

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menguasai konsep-konsep Teknik vocal yang berorientasi pada proses penciptaan karya drama, meliputi Teknik pernafasan, tenaga, intonasi, artikulasi, pembawaan (interpretasi dan ekspresi).
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan tentang penerapan vocal drama melalui penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep vocal tradisi, jenis jenis karakter vokal, produksi vokal, fungsi vocal dalam bermain drama tradisional, modern maupun eksperimen, ketrampilan mengolah

vocal sesuai dengan dinamika dramatik, menganalisis hasil kajian sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi : Konsep, prinsip, dan prosedur perancangan vokal drama tradisi, vokal drama non tradisi maupun eksperimen (melalui elemen dasar teknik pernafasan, intonasi, artikulasi, pembawaan [nterprestasi dan ekspresi]).

Referensi :

1. Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor; Pengantar Seni Peran untuk Pentas dan Sinema* Bandung: Studiklub Teater Bandung.
2. Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda Karya. Rendra. 1982. *Tentang Bermain Drama*. Jakarta: Pustaka Jaya.
3. Waluyo, Herman. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
4. Shomit Mitter. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook*, penerjemah Yudi Aryani. Yogyakarta: MSPI dan arti.
5. Estelle Lieblich. 1941. *Mathilde Marchesi Op.32 Thirty Vocalises For High orMedium Voice*. New York: G. Schirmer, Inc.

2. Matakuliah : DASAR-DASAR PENYUTRADARAAN

Kode : PTMDUM6041

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menguasai konsep-konsep dasar elemen-elemen penyutradaraan yang meliputi pengertian, konsepsi, klasifikasi, struktur, kedudukan dan fungsi, dalam hubungannya dengan pemeranan, perlengkapan pementasan dan dimensi drama serta penonton, sebagai unsur utama di dalam bermain drama.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai, pemahaman ilmiah melalui penyelidikan untuk memperoleh data dan informasi terkait a) konsep dasar, jenis dan tipe sutradara, menganalisis hasil kajian karya penyutradaraan drama baik tradisi, modern maupun karya eksperimen drama secara holistic sehingga memperoleh dan garis besar cakupan Penyutradaraan dapat dilaporkannya melalui karya tulis

Deskripsi : Konsep, prinsip, prosedur, kedudukan, fungsi dan elemen Sutradara, Tipe dan jenis sutradara

Referensi :

1. Halilintar Lathief. 1986. *Pentas, sebuah perkenalan*. Yogyakarta: Lagaligo.
2. Jhon E. Dietrich. 1960. *Play Direction*. Prentice Hall Inc.
3. Toby Cole & Helen Krich Chinoy , ed. 1973. *Directors on Directing, theEmergence of the Modern Theatre*. London: Peter Owen.
4. Jhon, Richard Knaub Dolman Jr. 1973. *The Art of Play Prodaction*. NewYork: Harper Row. Michael Mc Caferry. 1988. *Directing A Play*. Phaniden Press.
5. Shomit Mitter. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski danBrook*, penerjemah Yudi Aryani. Yogyakarta: MSPI dan arti.
6. Sugiyati, Mohamad Sanjaya, dan Suyatna Anirun. 1993. *Teater untukDilakoni*. Bandung: kerjasama Studiklub
7. Teater Bandung dengan CV.Geger Sunten.
8. Susan Bennett. 1997. *Theatre Audience*. London and New York: Routledge.

3. Matakuliah : OLAH TUBUH

Kode : PTMDUM6060

SKS : 2 SKS

STANDAR-CPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

Deskripsi : Penguasaan konsep dan teknik olah tubuh. Terampil melakukan olah tubuh dan teknik pernapasan sebagai media dasar bermain teater, mampu menerapkan teknik oleh tubuh ke dalam gerak dan ekspresi teater.

Referensi :

1. Halilintar Lathief. 1986. *Pentas, sebuah perkenalan*. Yogyakarta: Lagaligo.
2. Jhon E. Dietrich. 1960. *Play Direction*. Prentice Hall Inc.
3. Toby Cole & Helen Krich Chinoy , ed. 1973. *Directors on Directing, theEmergence of the Modern Theatre*. London: Peter Owen.
4. Jhon, Richard Knaub Dolman Jr. 1973. *The Art of Play Prodaction*. NewYork: Harper Row. Michael Mc Caferry. 1988. *Directing A Play*. Phaniden Press.
5. Shomit Mitter. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski danBrook*, penerjemah Yudi Aryani. Yogyakarta: MSPI dan arti.
6. Sugiyati, Mohamad Sanjaya, dan Suyatna Anirun. 1993. *Teater untukDilakoni*. Bandung: kerjasama Studiklub
7. Teater Bandung dengan CV.Geger Sunten.

8. Susan Bennett. 1997. *Theatre Audience*. London and New York: Routledge.

4. Matakuliah : TEKNIK PEMERANAN

Kode : PTMDUM6042

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menguasai konsep-konsep Teknik bermain perandalam drama (Konvensional dan non Konvensional)
2. Terampil menerapkan teknik keaktoran drama (Konvensional dan non Konvensional) melalui akting, dialog, improvisasi, dan responsif.
3. Terampil menerapkan organisasi bermain peran drama (Konvensional dan non Konvensional); dalam satu kesatuan pementasan drama.

Deskripsi : Konsep, prinsip, prosedur dan organisasi teknik bermain peran baik konvensional maupun non Konvensional

Referensi :

1. Eka D. Sitorus Utama.
2. Richard Boleslavsky. 1960. *Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor* (terjemahan dari *Acting: The First Six Lesson*. Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts, Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre Arts Books, New York), di-Indonesiakan oleh Asrul Sani. Jakarta: Usaha Djaja Sakti. Stickland. *The Technique of Acting*. USA: McGraw-Hill.
3. John Hodgson, etc. 1977. *Improvisation*. London: Eyre Methuen, Ltd.
4. Peter Brook. 1990. *Empty Space*. England: Penguin Books.
5. Raymond Rizzo. 1975. *The Total Actor*. The Boos-Merril Company.
6. Shomit Mitter. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook*, penerjemah Yudi Aryani. Yogyakarta: MSPI dan arti.

5. Matakuliah : PEMBELAJARAN SASTRA LAKON

Kode : PTMDUM6044

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai konsep teoritis seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Menguasai konsep dasar-dasar dan kaidah sastra yang meliputi sastra lisan dan sastra tulis baik berupa prosa, puisi, cerita pendek tradisional maupun non tradisional untuk dilakokan.
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan mengenai, pemahaman ilmiah karya sastra yang dilakokan melalui penyelidikan guna memperoleh data dan informasi terkait a) sastra tulis tradisional dan modern, b) sastra lisan, c) prosedur dan teknik penulisan sastra lakon, d) menganalisis hasil kajian karya penulisan sastra lakon sebagai bahan pijakan penyusunan naskah drama, sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya berupa karya tulis.

Deskripsi : Konsep, prinsip, teknik, dan elemen sastra lisan maupun tulis, struktur bentuk dan jenis sastra lakon sebagai pijakan naskah drama.

Referensi :

1. Lajos Egri. 1960. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon and Schuster.
2. Eagleton, Terry. 2007. *Teori Sastra, sebuah pengantar Komprehensif*, (buku asli: *Literary Theory: An Introduction*, 2nd Edition, Massachussets: Balckwell Publisher, 1996). Yogyakarta: Jalasutra.
3. Ibsen, Henrik. 1991. *Sandiwara-sandiwara Ibsen* (Tiang-tiang Masyarakat, Bebek Liar, Hadda Gabler), penerjemah: Sapardi Djoko Damono, Sonya Indrawati Sondakh, Rizki Nur Zamzami, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
4. Luxemburg, et.al. 1982. *Pengantar Ilmu Sastra*. Terjemahan Dick Hartoko. Jakarta: Gramedia

6. Matakuliah : PEMBELAJARAN TEATER NUSANTARA

Kode : PTMDUM6045

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep teoritis seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Memahami prinsip, unsur, prosedur dan konsep dasar teater Nusantara.
2. Mengidentifikasi, menganalisis jenis dan bentuk teater Nusantara yang meliputi teater tradisional, teater klasik, teater transisi, teater modern.
3. Mendiskripsikan unsur-unsur teater yang meliputi ide, sutradara, pemain, tata rias, tata busana, tata suara, tata panggung, tata cahaya
4. Mendiskripsikan cara merancang pertunjukan teater yang meliputi: casting, menentukan sutadara dan naskah, media dan bentuk pertunjukan, proses latihan
5. Mendiskripsikan keunikan dan pesan moral yang terkandung dalam teater Nusantara
6. Mendiskripsikan konsep olah rasa, olah tubuh, olah suara dalam teater Nusantara

Deskripsi : Prinsip, unsur, prosedur, konsep dasar teater Nusantara, menganalisis jenis, bentuk, keunikan dan pesan moral secara kreatif, disiplin, dan tanggungjawab

Referensi :

1. Harymawan. R. MA. 1988. Dramaturgi . Bandung. CV. Rosda.
2. Riantiarno, N. 2011. Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan.Jakarta. Grasindo.
3. Brockett, Oscar G. 1965. The Theatre an Introduction . USA. Holt, Rinehart and Winston Inc.
4. Dewojati, Cahyaningrum. 2010. Drama, Sejarah, Teori, Dan Penerapannya . Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
5. Harymawan. RMA. 1988. Dramaturgi . Bandung. CV. Rosda.
6. Holt, Claire. 2000. Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia. Bandung. Arti.line
7. Sumanto,Bakdi. 2001. Jagat Teater. Yogyakarta. Media Pressindo.
8. Sumardjo, Jakob.1999. Ikhtisar Sejarah Teater Barat. Bandung. Angkasa.
9. Yudiaryani. 2002. Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi. Yogyakarta. Pustaka Gondho Suli.
- 10.

7. Matakuliah : KEAKTORAN**Kode : PTMDUM6046****SKS : 3 SKS**

SCPL : Menguasai prinsip, konsep teoritis seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Memahami pengertian, prinsip, konsep, prosedur keaktoran dalam penyajian drama tradisi dan atau non tradisi.
2. Memahami berbagai aspek atau unsur-unsur keaktoran dalam seni dramayang meliputi persiapan aktor, pemilihan peran, teknik bermain peran, dan proses berakting. Mengidentifikasi karakteristik keaktoran yang diperankan dalam cerita yang tertuang dan sesuai dengan cerita tradisi dan non tradisi.
3. Terampil atau dapat memerankan karakteristik keaktoran sesuai dengan prosedur atau struktur penulisan cerita dalam bentuk tradisi dan non tradisi.
4. Terampil melakukan proses ber-akting, gaya estetis, dalam bermain peran sesuai dengan naskah atau daricerita tradisi dan atau non tradisi.
5. Menganalisis berbagai aktor dan atau ber akting dalam pertunjukan seni drama yang diperankan oleh aktris atau aktor dari cerita tradisi dan atau non tradisi

Deskripsi : Konsep, prinsip, teknik, prosedur, keaktoran dalam memerankan keaktrisan serta terampil memainkan secara ber acting sesuai dengan naskah atau cerita dari tradisi dan atau non tradisi, serta dapat menganalisis berbagai keaktoran yang diperankan dalam suatu pertunjukan drama baik tradisi dan atau non tradisi

Referensi :

1. Suyata Anirun. 1998. *Menjadi Aktor, Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung Studiklub
2. Teater Bandung bekerjasama dengan Taman Budaya Jawa Baratn dan PT Rekamedia Multiprakarsa.
3. Abdilah, Autar. 2008. *Dramaturgi II*. Surabaya : Uni Press.
4. Rendra. 2007. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta : Burungmerak Press
5. Yapi Tamboyang. 2000. *Seni Aktting Catatan-Catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

8. Matakuliah : PENYUTRADARAAN

Kode : PTMDUM6047

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK :

1. Mahasiswa terampil mempraktekkan teknik directing dalam drama
2. Mahasiswa terampil mempraktekkan teori dan metode penyutradaraan drama
3. Mahasiswa terampil mempraktekkan kerjasama dalam pentas teater
4. Mahasiswa terampil mempraktekkan kesatuan pertunjukan dengan unsur pendukung lainnya
5. Mahasiswa mampumenganalisis ruang lingkup gaya realisme, dari awal mula kemunculan, perbedaan gaya realis dan non realis
6. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan realisme Barat dan Timur,
7. Mahasiswa mampu menganalisis struktur naskah realis dan non realis,
8. Mahasiswa mamu mentransformasikan struktur naskah menjadi tekstur panggung pertunjukan teater gaya realis dan non realis

Deskripsi : Mata kuliah ini berisi penguasaan ketrampilan penyutradaraan teater yang meliputi teknik directing, struktur naskah dramatik, penulisan naskah drama, pemeranan, tata artistik, pengalaman pentas teater. pemahaman antara teks dan konteks, desain konsep dan pengembangan eksploratif, analisis struktur naskah, menciptakon separtistik sampai mentransformasikannya kedalam pertunjukan (tekstur panggung) baik dalam gaya realis maupun non realis.

Referensi :

1. Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama, Sejarah, Teori, Dan Penerapannya*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
2. Anwar, Chairul. 2005. *Drama Bentuk Gaya dan Aliran*. Yogyakarta: Elkaphi.
3. Sumanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
4. Riantiarno, N.. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta. Grasindo.

5. Anirun, Suyatna. 2002. Menjadi Sutradara, Bandung: STSI Bandung Press.
6. Yudiaryani. 2002. Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.
7. K.M, Saini,. 1985. Menggali Nilai-Nilai Tradisional Untuk Perkembangan Teater Indonesia
8. Modern, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

9. Matakuliah : REPERTOAR DRAMA

Kode : PTMDUM6048

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK :

1. Mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis dan bentuk Repertoar Teater tradisi dan non tradisi daerah Malang/ Repertoar tradisi dan non tradisi daerah Jawa Timur
2. Memahami konsep, kesejarahan, struktur penyajian repertoar teater tradisi dan non tradisi daerah daerah Malang/ Repertoar teater tradisi daerah Jawa Timur langsung dari nara sumber
3. Membangun keterampilan membawakan hasil pencantrikan repertoar teater tradisi dan non tradisi daerah dari daerah Malang/ repertoar tradisi dan non tradisi daerah daerah Jawa Timoursesuai dengan prinsip dan tata nilai pemangkunya dengan penuh tanggungjawab, disiplin, mandiri dan jujur.
4. Memberikan pengalaman dan kemampuan menyajikan repertoar teater tradisi dan non tradisi daerah Malang/ Repertoar tradisi dan non tradisi daerah Jawa Timur dihadapan audience
5. Membentuk keterampilan melaporkan hasil pencantrikan dalam bentuk karya tulis dilampiri rekaman audio visual dilampiri dengan laporan tertulis.

Deskripsi : Jenis, bentuk, konsep, kesejarahan, struktur penyajian repertoar teater tradisi dan non tradisi daerah Malang/ Repertoar tradisi dan non tradisi daerah Jawa Timur dan membangun keterampilan menyajikannya secara jujur, tanggung jawab dan mandiri. Melaporkannya dalam bentuk tulisan dan rekaman video.

Referensi :

1. Hery Lisbijanto. 2013. Ludruk. Graha Ilmu.
2. Hery Lisbijanto. 2013. Kethoprak. Graha Ilmu

10. Matakuliah : MONOLOG

Kode : PTMDUM6049

SKS : 2 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK :

1. Memahami konsep, struktur dan prosedur Monolog.
2. Menguasai ungkapan narasi maupun dialog tunggal melalui Bahasa visual
3. Mengungkapkan kata dan instrumentasi unsur-unsur monolog secara individu yang meliputi perwatakan/bangun karakter dan memainkan naskah monolog atau monodrama dengan mengedepankan pada kreatifitas inovatif.
4. Menguasai konsep pelatihan keaktoran secara individual guna penampilan praktik monolog yang berdasar pada acuan, tersruktur dan inovatif.

Deskripsi : Konsep, prinsip, struktur dan prosedur Monolog, penyajian dalam pemeranan seni pertunjukan drama berupa monolog yang berdasarkan naskah, serta menuangkan dalam bentuk karya dan laporan tertulis

Referensi :

1. Charles. 1965. Acting is Believing. USA: Mcgraw-Hill.
2. Sitorus, Eka D. 2002. The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
3. Rendra. 2007. Seni Drama untuk Remaja. Jakarta: Burungmerak Press.
4. Suyatna Anirun. 1998. Menjadi Aktor, pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema. Bandung: Studiklub
5. Teater Bandung bekerjasama dengan Taman Budaya Jawa Barat, dan PT. Rekamedia Multiprakarsa. Penunjang:
6. Tambayong, Yapi. 2000. Seni Akting, catatan-catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

11. Matakuliah : PANTOMIM

Kode : PTMDUM6050

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

CPMK :

Deskripsi : Pemahaman konsep, teknik dan prosedur Pantomim, terampil bermain pantomim individual. Penggunaan media tubuh sebagai bahasa

penyampaian pesan kepada penonton dan pengolahan bagian-bagian tubuh sebagai media ekspresi melalui Pantomim, dilaksanakan dengan praktek

Referensi :

Matakuliah : MANAJEMEN SENI PERTUNJUKAN WISATA

Kode Mk : PTMDUM6061

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancas secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Memahami berbagai jenis seni pertunjukan untuk wisata sesuai dengan karakteristik sosiologis dan psikologis masyarakat dan tempat wisata
2. Mengidentifikasi seni pertunjukan wisata dari berbagai daerah asal
3. Mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan membedakan berbagai jenis serta bentuk pengelolaan seni pertunjukan kaitannya dengan kepariwisataan daerah secara disiplin dan tanggungjawab.
4. Membangun keterampilan menyusun rancangan kemasan seni pertunjukan wisata berbasis DTW daerah asal dalam bentuk proposal secara tertulis sesuai pedoman .

Deskripsi MK : Jenis seni pertunjukan untuk wisata, karakteristik masyarakat ditinjau dari aspek sosiologis dan psikologis, serta terampil merancang proposal kemasan seni pertunjukan wisata berbasis Daerah Tujuan wisata secara mandiri dan bertanggung jawab

Referensi:

1. Bastomi, S.1988. Apresiasi Kesenian Tradisional. Cetakan pertama. Semarang: IKIP Semarang.
2. Edi Sedyawati. 1981. Pertumbuhan Seni Pertunjukan. Cetakan pertama. Jakarta: Sinar Harapan
3. Edi Sedyawati, 1984. Tari: Tinjauan Dari Berbagai Segi. Cetakan pertama. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
4. Holt, C. 1967. Art in Indonesia: Continuity and Change . Alih Bahasa: Soedarsono. Bandung: Artline
5. Soedarsono. 1999. Rangkuman esai Tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata. Yogyakarta: ISI

6. Tim Lembaga Research. 1984. Kapita Selekta Manifestasi Budaya Indonesia. Bandung: Alumni.
7. Wara E. Suprihatin dkk. Seni Pertunjukan Dan Pariwisata. Bahan Ajar.
8. Jazuli, M. 2001. Paradigma Seni Pertunjukan: Sebuah Wacana Seni Tari Wayang dan Seniman. Yogyakarta: Lentera Budaya

Matakuliah : KEMASAN SENI PERTUNJUKAN WISATA

Kode Mk : PTMDUM6062

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Memahami prinsip, konsep dan cara pengemasan berbagai jenis seni pertunjukan untuk wisata
2. Mengembangkan rancangan proposal seni pertunjukan wisata berbasis DTW daerah asal ke dalam kemasan seni pertunjukan wisata secara kreatif, disiplin, dan tanggungjawab.
3. Membangun keterampilan mengemas dalam bentuk sajian seni pertunjukan wisata dan menyajikannya di kelas.

Deskripsi MK : Teknik, prosedur, prinsip, pengemasan seni pertunjukan sebagai sajian wisata di DTW yang diimplementasikan ke dalam bentuk proposal yang kreatif, inovatif berbasis daerah lokal secara mandiri, tanggung jawab dan disiplin

Referensi:

a. Sumber

Wajib:

Hand Out

b. Sumber

Penunjang:

1. Soeryo Wido Minarto dan Ninik Harini. 2012. Pengemasan Seni Wisata. Malang: Dia Bermutu. Universitas Negeri Malang.
2. Soedarsono. 1999. Rangkuman esai Tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata. Yogyakarta: ISI
- Tim Lembaga Research. 1984. Kapita Selekta Manifestasi Budaya Indonesia. Bandung: Alumni.
3. Wara E. Suprihatin dkk. Seni Pertunjukan Dan Pariwisata. Bahan Ajar.
4. Jazuli, M. 2001. Paradigma Seni Pertunjukan: Sebuah Wacana Seni Tari Wayang dan Seniman. Yogyakarta: Lentera Budaya

Matakuliah : PUBLIKASI SENI PERTUNJUKAN WISATA

Kode Mk : PTMDUM6063

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai konsep, prinsip entrepreneur seni pertunjukan tari dan musik secara mandiri

serta mampu menerapkan penyajian seni pertunjukan secara profesional dengan memanfaatkan teknologi informasi yang bertanggung jawab sesuai dengan norma agama, social dan nilai-nilai etika dan estetika

CPMK :

1. Memahami konsep, strategi dan teknik pemasaran kemasan seni pertunjukan wisata;
2. Mampu mengidentifikasi, mendeskripsikan, merancang pemasaran kemasan seni pertunjukan wisata berbasis DTW daerah asal
3. Mengembangkan keterampilan memasarkan seni pertunjukan kemasan wisata pada tempat-tempat wisata dengan mempertimbangkan aspek sosiologis, anthropologis ekonomis berbasis wirausaha bidang seni.

Deskripsi MK : Konsep, strategi, teknik pemasaran seni pertunjukan wisata dan praktek menyusun berbagai sarana dan aspek pemasaran berbasis wirausaha bidang seni pertunjukan secara jujur, disiplin dan tanggungjawab

Referensi:

a. Sumber

Wajib:

Hand Out

b.

b. Sumber

Penunjang:

1. Philip Kotler. 1991. Manajemen Pemasaran - analisis perencanaan implementasi dan pengendalian. Jilid 1 edisi keenam. Erlangga

Matakuliah : ATRAKSI SENI PERTUNJUKAN WISATA

Kode Mk : PTMDUM6064

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara

mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan prinsip, konsep dan prosedur secara teori seni pertunjukan.
2. Secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis.
3. Menganalisis berbagai kesenian rakyat bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, non tradisi maupun kreasi secara kreatif dan tanggungjawab.

Deskripsi MK : Mengidentifikasi, mendeskripsikan, membedakan dan menganalisis berbagai kesenian rakyat bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, nontradisi maupun kreasi secara kreatif dan tanggungjawab

Referensi:

- a. Sumber wajib :
Hand out
- b. Sumber Penunjang
 1. Soedarsono. 1999. Rangkuman esai Tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata. Yogyakarta: ISI
 2. Wara E. Suprihatin dkk. Seni Pertunjukan Dan Pariwisata. Bahan Ajar.
 3. Sunyoto, Danang. Dasar-Dasar Manajemen Pemasaran. Yogyakarta: CAPS

Matakuliah : SENI PERTUNJUKAN RAKYAT

Kode Mk : PTMDUM6065

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara

mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi

dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Mengidentifikasi dan mendiskripsikan prinsip, konsep dan prosedur secara teori seni pertunjukan.
2. Secara mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis.
3. Menganalisis berbagai kesenian rakyat bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, non tradisi maupun kreasi secara kreatif dan tanggungjawab.

Deskripsi MK : Mengidentifikasi, mendiskripsikan, membedakan dan menganalisis berbagai kesenian rakyat bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, nontradisi maupun kreasi secara kreatif dan tanggungjawab

Referensi:

1. Soedarsonodkk. 1996. Indonesia Indah: Tari Tradisional Indonesia. Jakarta: Yayasan Harapan Kita/BP3 TMII
2. Sedyawadi, Edi. 2006. Budaya Indonesia; Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah. Jakarta: Grafindo Persada
3. Kuntjara, Esther. 2006. Penelitian Kebudayaan. Sebuah Panduan Praktis. Jakarta: Graha Ilmu
4. Koentjaraningrat, 1971. Manusia dan Kebudayaan Indonesia. Jakarta: Djambatan

Matakuliah : KESENIAN RAKYAT TRADISI

Kode Mk : PTMDUM6066

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara

mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Mengidentifikasi, mendiskripsikan, membedakan kesenian rakyat tradisi
2. Menganalisis berbagai kesenian rakyat non cerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, non tradisi
3. Maupun berkreasi secara kreatif, disiplin dan tanggungjawab terhadap bercerita tradisi maupun non tradisi.

Deskripsi MK : Mengidentifikasi, mendiskripsikan, membedakan dan menganalisis berbagai kesenian rakyat yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, nontradisi maupun kreasi secara kreatif dan tanggungjawab

Referensi:

1. Sedyawati, Edi. 2002. Indonesia Heritage: Seni pertunjukan. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
2. Soedarsono dkk. 1996. Indonesia Indah: Tari Tradisional Indonesia. Jakarta: Yayasan Harapan Kita/BP3 TMII
3. Sedyawadi, Edi. 2006. Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah. Jakarta: Grafindo Persada
4. Kuntjara, Esther. 2006. Penelitian Kebudayaan. Sebuah Panduan Praktis. Jakarta: Graha Ilmu
5. Koentjaraningrat, 1971. Manusia dan Kebudayaan Indonesia. Jakarta: Djambatan

Matakuliah : KESENIAN RAKYAT RELIGI

Kode Mk : PTMDUM6067

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai prinsip, konsep, prosedur secara teoritis terhadap seni pertunjukan secara

mandiri dan komprehensif dan memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai kancah secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan

CPMK :

1. Mengidentifikasi, mendiskripsikan, membedakan kesenian rakyat bercerita dan tidak bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, maupun non tradisi.
2. Mampu berkreasi dengan basis religi secara kreatif, disiplin dan tanggungjawab

Deskripsi MK : Mengidentifikasi, mendiskripsikan, membedakan dan menganalisis berbagai kesenian rakyat bercerita dan tidak bercerita yang tumbuh dan berkembang di Indonesia baik tradisi, non tradisi maupun kreasi dengan basis religi secara kreatif, disiplin dan tanggungjawab.

Referensi:

1. Sedyawati, Edi. 2002. Indonesia Heritage: Seni pertunjukan. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
2. Soedarsono dkk. 1996. Indonesia Indah: Tari Tradisional Indonesia. Jakarta: Yayasan Harapan Kita/BP3 TMII
3. Sedyawati, Edi. 2006. Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Senidan Sejarah. Jakarta: Grafindo Persada
4. Kuntjara, Esther. 2006. Penelitian Kebudayaan. Sebuah Panduan Praktis. Jakarta: Graha Ilmu
5. Koentjaraningrat, 1971. Manusia dan Kebudayaan Indonesia. Jakarta: Djambatan

Matakuliah : PENYAJIAN KESENIAN RAKYAT

Kode Mk : PTMDUM6068

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menyajikan kesenian rakyat tradisi bercerita, dan non cerita.
2. Berkreasi didalam kesenian rakyat tradisi berbasis religi dalam bentuk pagelaran seni.
3. Mempertunjukkan kesenian tradisi dan non tradisi berbasis entrepreneur di tempat wisata secara kreatif, jujur dan disiplin.

Deskripsi MK : Menyajikan kesenian rakyat tradisi yang bercerita, non cerita, kreasi maupun kesenian rakyat tradisi berbasis religi dalam bentuk pagelaran seni pertunjukan berbasis entrepreneur di tempat wisata secara kreatif, jujur dan disiplin

Referensi:

1. Sedyawati, Edi. 2002. Indonesia Heritage: Seni pertunjukan. Jakarta :Buku Antar Bangsa.
2. Soedarsono dkk. 1996. Indonesia Indah: Tari Tradisional Indonesia. Jakarta: Yayasan Harapan Kita/BP3 TMII

3. Sedyawadi, Edi. 2006. Budaya Indonesia; Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah. Jakarta: Grafindo Persada
4. Kuntjara, Esther. 2006. Penelitian Kebudayaan. Sebuah Panduan Praktis. Jakarta: Graha Ilmu

Matakuliah : VOKAL SOLO

Kode Mk : PTMDUM6069

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menguasai konsep-konsep teknik vocal dasar, pelatihan olah vokal dengan menerapkan berbagai macam teknik dasar vokal secara mandiri, jujur, dan bertanggung jawab,
2. Menguasai prosedur saintifik untuk mendapatkan pengetahuan tentang penerapan (a) teknik support dan sumber tenaga, (b) teknik rusuk terbuka dan ketahanan pernafasan, (c) teknik resonansi rongga sinus, (d) terampil mengelola lagu yang sesuai dengan penerapan berbagai teknik vokal dasar, dan (e) mampu menyajikan vokal dasar dalam sebuah resital vokal sederhana, menganalisis hasil kajian sehingga memperoleh simpulan dan dapat dilaporkannya melalui karya tulis.

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar tentang konsep teknik dasar vokal, pelatihan olah vokal dengan menerapkan berbagai macam teknik dasar vokal secara mandiri, jujur, dan bertanggung jawab. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: konsep, prinsip, dan prosedur perancangan vocal dasar, adisi maupun eksperimen (melalui elemen dasar teknik pernafasan, intonasi, artikulasi, pembawaan, interpretasi dan ekspresi

Referensi:

Rujukan Wajib:

1. Stark, James. (tt) Bel Canto: A History of Vocal Pedagogy. Schirmer.
2. Rujukan Pengayaan
3. Miller, Richard. (tt). The Structure of Singing - System and Art in Vocal Technique. Schirmer.
4. Miller, Richard. (tt). Solution for Singer: Tools for Performers and Teachers. Schirmer.

Matakuliah : VOKAL GRUP

Kode Mk : PTMDUM6070

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mengembangkan dan menerapkan konsep ambitus SATB
2. Terampil mengolah lagu dan mengelola tim agar sesuai dengan penerapan berbagai teknik vokal SATB
3. Menyajikan vokal grup dengan menerapkan teknik blending
4. Menyajikan vokal grup dengan menerapkan keselarasan fokus suara dari tiap anggotanya

Deskripsi MK : Pengetahuan dasar tentang konsep pembagian vokal sopran, alto, tenor, dan bas (SATB) dan penerapannya dalam kelompok kecil dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab

Referensi:

Rujukan Wajib:

1. Kikuchi, Lee W. 2006. Kikuchi Vocal Method Lesson Level 1.Pittsburgh
2. Bickel, Jan E. 2017. Vocal Technique A Physiologic Approach. San Diego.Plural Publishing.

Matakuliah : VOKAL PADUAN SUARA

Kode Mk : PTMDUM6071

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep,teknik, prosedur dalam penyajian seni

pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Menata pembagian suara sesuai dengan ambitus kelompok paduan suara,
2. Mengolah lagu dan mengelola tim paduan suara agar sesuai dengan penerapan berbagai teknik vokal paduan suara.
3. Mampu menyajikan paduan suara dengan menerapkan kesesuaian fokus dari

Deskripsi MK : konsep vokal paduan suara dan terampil menerapkan berbagai macam teknik paduan suara secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab.

Referensi:

1. Handout
2. Wave, Mersey. 2017. Reading Choir Music For Beginners.
3. Whitwell, David. 2011. The Art of Musical Conducting. Austin: Whitwell Books.

Matakuliah : PENYAJIAN MUSIK VOKAL

Kode Mk : PTMDUM6072

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Membuat perencanaan produksi resital vokal dalam berbagai format (solo, vocal group, dan paduan suara).
2. Menyajikan pertunjukan musik vokal dalam berbagai format (solo, vocal group, dan paduan suara).

Deskripsi MK : Pengetahuan tentang konsep perencanaan, produksi resital musik vokal dalam format solo, vocal group, maupun paduan suara secara mandiri, jujur, dan bertanggungjawab

Referensi:

Hand Out

Matakuliah : PRAKTEK VOKAL MACAPAT DAN BAWA

Kode Mk : PTMDUM6073

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Macapat dan Bawa, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab.
2. Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik titi laras gamelan Jawa
Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal Macapat dan Bawa
Mengembangkan keterampilan Vokal Macapat dan Bawa dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional.
3. Mampu membawakan vokal Vokal Macapat dan Bawa sesuai dengan musik tradisional yang dipelajari.
4. Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Macapat dan Bawa, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai mahasiswa adalah: (a) mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal Macapat dan Bawa; (b) mengembangkan keterampilan Vokal Macapat dan Bawa dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional

Deskripsi MK : Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Macapat dan Bawa, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai mahasiswa adalah: (a) mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal Macapat dan Bawa; (b) mengembangkan keterampilan Vokal Macapat dan Bawa dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional

Referensi:

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen
6. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.
7. Jatmiko, Aditya, 2005. *Tafsir Ajaran Serat Wedhatama*, Yogyakarta: Pura Pustaka.
8. Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Bandung: Penerbit ITB.
9. Soetrisno. 1985. *Sejarah Karawitan*, Yogyakarta: Akademi Seni Tari Yogyakarta.

10. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
11. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (12) Supanggah. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (13) Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia.

Matakuliah : PRAKTEK VOKAL GERONG

Kode Mk : PTMDUM6074

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Gerong, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab.
2. Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik titi laras gamelan Jawa
Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal gerong
Mengembangkan keterampilan gerong dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional.
3. Mampu membawakan vokal gerong sesuai dengan iringan musik tradisional yang dipelajari.

Deskripsi MK : Mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Gerong secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai mahasiswa adalah: (a) mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal Gerong; (b) mengembangkan keterampilan Vokal Gerong dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional.

Referensi:

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen
6. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.
7. Jatmiko, Aditya, 2005. *Tafsir Ajaran Serat Wedhatama*, Yogyakarta: Pura Pustaka.
8. Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Bandung: Penerbit ITB.
9. Soetrisno. 1985. *Sejarah Karawitan*, Yogyakarta: Akademi Seni Tari Yogyakarta.

10. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
11. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (12) Supanggah. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (13) Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia.

Matakuliah : PRAKTEK VOKAL SINDEN

Kode Mk : PTMDUM6075

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal sinden, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab.
2. Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik titi laras gamelan Jawa
3. Mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik sinden
4. Mengembangkan keterampilan sinden dengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional.
5. Mampu membawakan vokal sinden sesuai dengan iringan musik tradisional yang dipelajari.
6. Mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Sinden, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai
7. mahasiswa adalah: (a) mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik
8. Vokal Sinden; (b) mengembangkan keterampilan Vokal Sindendengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional

Deskripsi MK : Mengidentifikasi dan menerapkan berbagai teknik Vokal Sinden, secara baik dan benar, disiplin dan penuh tanggungjawab. Kompetensi yang akan dicapai mahasiswa adalah: (a) mengetahui dan memahami prinsip, konsep dasar dan teknik Vokal Sinden; (b) mengembangkan keterampilan Vokal Sindendengan menerapkan berbagai macam teknik vokal tradisional.

Referensi:

12. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen

3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.
6. Jatmiko, Aditya, 2005. *Tafsir Ajaran Serat Wedhatama*, Yogyakarta: Pura Pustaka.
7. Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Bandung: Penerbit ITB.
8. Soetrisno. 1985. *Sejarah Karawitan*, Yogyakarta: Akademi Seni Tari Yogyakarta.
9. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
10. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (12) Supanggih. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (13) Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia.
11. Supanggih. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta.
12. Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia
13. Trustho. 2005. *Kendang Dalam Tradisi Tari Jawa*, Surakarta: STSI Press

Matakuliah : PENYAJIAN MUSIK VOKAL TEMBANG

Kode Mk : PTMDUM6076

SKS : 3 SKS

SCPL : Menguasai keterampilan menerapkan konsep, teknik, prosedur dalam penyajian seni pertunjukan secara mandiri dan komprehensif, memiliki kemampuan optimal untuk menginovasi dalam berbagai bentuk penyajian secara kritis sesuai standar artistik berdasarkan norma agama dan etika profesi dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara

CPMK :

1. Memiliki kemampuan mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis dan menyajikan Vokal Tembang secara kreatif, jujur, disiplin dan tanggungjawab dalam bentuk pertunjukan.
2. Mengembangkan keterampilan Vokal Tembang baik tunggal maupun kelompok dengan
3. mempertimbangkan aspek pengolahan ritme, melodi, dinamika dan harmonisasi Menerapkan serta mempresentasikan dalam berbagai jenis serta bentuk lagu Vokal Tembang di depan kelas,
4. Menyusun laporan pertunjukan karya studi secara tertulis

Deskripsi MK : Memiliki kemampuan mengidentifikasi, mendeskripsikan, menganalisis dan menyajikan Vokal Tembang secara kreatif, jujur, disiplin dan tanggungjawab dalam bentuk pertunjukan. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) mengembangkan keterampilan Vokal Tembang baik tunggal maupun kelompok dengan mempertimbangkan aspek pengolahan ritme, melodi, dinamika dan harmonisasi; (b) menerapkan serta mempresentasikan dalam berbagai jenis serta bentuk lagu Vokal Tembang di depan kelas, (c) menyusun laporan pertunjukan karya studi secara tertulis

Referensi:

1. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*, Jakarta: Dikdasmen
2. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Jawa Timur*, Jakarta: Dikdasmen
3. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Sunda*, Jakarta: Dikdasmen
4. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Surakarta*, Jakarta: Dikdasmen
5. Depdikbud. 1985. *Pengetahuan Karawitan Yogyakarta*, Jakarta: Dikdasmen
6. Flecher, Peter. 1987. *Music and Educations*, Oxford University Press, London.
7. Jatmiko, Aditya, 2005. *Tafsir Ajaran Serat Wedhatama*, Yogyakarta: Pura Pustaka.
8. Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Bandung: Penerbit ITB.
9. Soetrisno. 1985. *Sejarah Karawitan*, Yogyakarta: Akademi Seni Tari Yogyakarta.
10. Sumarsam. 1995. *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*, Chicago: The University of Chicago Press.
11. Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (12) Supanggah. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta. (13) Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia.
12. Supanggah. 2003. *Bothekan Gamelan*, Surakarta: STSI Press Surakarta.
13. Sutandyo, 2007. *Istilah Dalam Karawitan*. Jakarta: Gramedia
14. Trustho. 2005. *Kendang Dalam Tradisi Tari Jawa*, Surakarta: STSI Press

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Visi dan Misi Ilmiah

1. Visi Ilmiah

Program Studi Desain Komunikasi Visual merumuskan visi yaitu menjadi program studi yang unggul dan bersaing di kancah internasional pada tahun 2025 dengan mengembangkan keilmuan di bidang desain, sosial budaya desain dan rekayasa desain yang menekankan pada pemecahan berbagai masalah dalam bentuk karya desain, pengelolaan bisnis desain komunikasi visual dan pengetahuan berbasis penelitian serta pengembangan (research and development) untuk menghasilkan lulusan yang trampil dan inovatif dalam bidang Desain komunikasi visual.

2. Misi Ilmiah

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang atau disingkat DKV FS-UM memiliki misi menjadi program studi yang unggul dan menjadi rujukan dalam proses penyelenggaraan Tridarma Perguruan Tinggi bidang ilmu desain komunikasi visual yang berorientasi pada budaya lokal dan pendayagunaan teknologi informasi yang mempertimbangkan nilai-nilai kemanusiaan. Secara terperinci misi Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang menyiapkan lulusan mahasiswa strata satu atau tingkat sarjana (S-1) yang memenuhi kebutuhan profesi sebagai desainer, creativepreneur dan researcher melalui Penyelenggaraan bidang:

- a. Menyelenggarakan Pendidikan dan pembelajaran dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi.
- b. Melakukan Penelitian dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual yang temuannya bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan kualitas pembelajaran
- c. Melakukan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat

Tujuan Program Studi

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (DKV JSD FS-UM) dalam penyelenggaraan pembelajaran program S-1 mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan lulusan yang cerdas, religius, berakhlak mulia, mandiri, dan mampu berkembang secara profesional sebagai desainer, creativepreneur dan researcher bidang ilmu desain komunikasi visual,
- b. Menghasilkan karya ilmiah dan karya kreatif yang unggul dan menjadi rujukan terkait tema desainer, creativepreneur dan researcher bidang ilmu desain komunikasi visual,
- c. Menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan terkait tema desainer, creativepreneur dan researcher bidang ilmu desain komunikasi visual,

Profil Lulusan

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang disiapkan menjadi Sarjana Desain bidang Desain Komunikasi Visual yang memiliki kualitas manajerial yang tanggap terhadap perkembangan zaman dan responsif terhadap kaidah dan norma ketimuran serta memiliki kemampuan dalam menyikapi terhadap permasalahan lingkungan yang divisualisasikan pada karya nyata sesuai spesifikasi bidang desain komunikasi yang dipilih.

Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL)

Program Studi Desain Komunikasi visual memiliki rumusan SCPL

1. Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.
2. Memiliki pengetahuan design thinking untuk mendukung proses berkarya desain komunikasi visual sesuai konsep target audience dan permintaan klien.
3. Memiliki pengetahuan proses perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud karya desain komunikasi visual.
4. Memiliki pengetahuan pengelolaan sumber daya manusia serta memiliki sikap optimis, dan kreatif dalam perwujudan kinerja bidang desain komunikasi visual.
5. Memiliki pengetahuan berinovasi serta tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.
6. Memiliki pengetahuan analisis secara intra disipliner, inter disipliner, dan multi disipliner (trans disipliner) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual
7. Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah untuk meningkatkan kualitas publikasi di pertemuan ilmiah dan jurnal bereputasi.

STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	JS	SEMESTER								T/P	Status		Prasyarat	
					1	2	3	4	5	6	7	8		inti	Inst		
I. MATA KULIAH DASAR PENGEMBANGAN KARAKTER																	
1	UNIVUM6001	Pendidikan Agama Islam*	3	3	3									T			
2	UNIVUM6002	Pendidikan Agama Protestan*	3	3	3									T			
3	UNIVUM6003	Pendidikan Agama Katolik*	3	3	3									T			
4	UNIVUM6004	Pendidikan Agama Hindu*	3	3	3									T			
5	UNIVUM6005	Pendidikan Agama Budha*	3	3	3									T			
6	UNIVUM6006	Pendidikan Agama Konghuchu*	3	3	3									T			
7	UNIVUM6007	Pendidikan Pancasila	2	2		2								T			
8	UNIVUM6008	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2			2							T			
9	UNIVUM6009	Pendidikan Bahasa Indonesia	2	2				2						T			
10	UNIVUM6010	Manajemen Inovasi	3	3					3					T			
			12														
II. Mata kuliah Keilmuan (MKK)																	
1. Mata Kuliah Keilmuan																	
11	FSASUM6001	Apresiasi Bahasa dan Seni	2	2	2									T			
12	FSASUM6002	Kewirausahaan Bahasa dan Seni	2	2		2								T			
13	DKVIUM6001	Ilmu Komunikasi - Communication Studies	2	2	2									T			
14	DKVIUM6038	Nirmana 2 Dimensi - Basic Design 2D	3	4	3									P			
15	DKVIUM6039	Nirmana 3 Dimensi - Basic Design 3D	3	4		3								P			DKVIUM6038
16	DKVIUM6040	Estetika - Aesthetics	2	2	2									T			
17	DKVIUM6003	Gambar Sket - Sketch Drawing	3	4	3									P			

4 5	DKVIUM60 64	Dasar Komputer grafis	2	3				2										**/#
4 6	DKVIUM60 23	Multi Media Interaktif	3	4			3											**/#
4 7	DKVIUM60 24	Desain Web	3	4			3											**/#
4 8	DKVIUM60 25	Video Editing	3	4			3											**/#
4 9	DKVIUM60 26	Animasi - Animation	3	4														**/#
5 0	DKVIUM60 27	Kreatif Media - Media Creative	3	4					3									**/#
5 1	DKVIUM60 47	fotografi desain - Photography Design	3	4			3											**/#
5 2	DKVIUM60 49	fotografi model	3	4			3											#
5 3	DKVIUM60 50	fotografi produk	3	4			3											#
5 4	DKVIUM60 51	fotografi jasa	3	4					3									#
5 5	DKVIUM60 52	video iklan	3	4			3											#
5 6	DKVIUM60 53	video komersil	3	4			3											#
5 7	DKVIUM60 54	video dokumenter	3	4					3									#
5 8	DKVIUM60 55	Tipografi Aplikatif	3	4			3											#
5 9	DKVIUM60 56	Digital publishing	3	4			3											#
6 0	DKVIUM60 57	Rekayasa digital	3	4					3									#
6 1	DKVIUM60 58	Metode Reprografika Tradisional	3	4			3											#
6 2	DKVIUM60 59	Metode Reprografika dalam dan luar ruang	3	4			3											#
6 3	DKVIUM60 60	Metode Reprografika 3D	3	4					3									#
6 4	DKVIUM60 61	Komunikasi Persuasif Desain	3	4			3											#
6 5	DKVIUM60 62	Intrepretasi Desain	3	4			3											#
6 6	DKVIUM60 63	Wacana Desain	3	4					3									#

*MKU Pilihan Agama

**Mata Kuliah Transdisipliner

#Mata Kuliah yang bisa diganti dengan MK Transdisipliner
Universitas/Fakultas

DESKRIPSI MATAKULIAH

MATAKULIAH DASAR PENGEMBANGAN KARAKTER (MDPK): 12 SKS

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Islam (Islam Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis konsep dan teori relasi Allah dan manusia secara bertanggung jawab, logis, kritis, dan sistematis dan mengaplikasikan hasil analisis tersebut dalam kehidupan bermasyarakat menganalisis sumber dan dimensi hukum Islam dengan berkontribusi secara kritis dan logis dalam peningkatan mutu kehidupan serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat mengevaluasi penerapan akhlak, sains, sebagai pertimbangan pengambilan keputusan secara tepat dalam mengatasi permasalahan kontemporer di lingkungannya.

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis relasi Allah dan manusia,

mengidentifikasi sumber dan dimensi Dinul Islam,

menganalisis moral, sains, sosial-budaya

menganalisis isu-isu kontemporer perspektif Islam

menampilkan perilaku islami dalam berinteraksi kepada Allah dan manusia

menampilkan perilaku sesuai hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari

menampilkan akhlak mulia sebagai akademisi dan warga masyarakat

menampilkan sikap islami dalam merespon isu-isu kontemporer

menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan akidah

menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan hukum Islam

menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan akhlak

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini dirancang untuk memperkuat keimanan mahasiswa melalui berpikir religius, filosofis, bersikap rasional, berpandangan luas sehingga memahami dan meyakini kebenaran berbagai aspek ajaran Islam, mengintegrasikannya dalam disiplin ilmu, dan mengaplikasikannya dalam bentuk kepribadian dan tingkah laku sehari-hari. Matakuliah ini membahas tentang doktrin akidah, manusia dalam konsepsi Islam, pilar pembentuk karakter unggul, hukum Islam dan perbedaan mazhab, pernikahan, ikhtiar meraih keluarga berkah, akhlak Islam dan peranannya dalam pembinaan masyarakat, dinamika kebudayaan dan peradaban Islam, korupsi dan upaya pemberantasannya dalam pandangan Islam, sistem ekonomi dan etos kerja dalam Islam, politik, dan cinta tanah air dalam perspektif Islam, gerakan dan organisasi Islam modern di Indonesia, jihad, radikalisme agama dan muslim moderat, serta perempuan dan feminisme dalam perspektif Islam.

Sumber Rujukan

Bahan Ajar Mata Kuliah Umum Pendidikan Agama Islam. 2016. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Nasih, A Munjin. dkk. 2016. Menyemai Islam Ramah di Perguruan Tinggi. Malang: Dream Litera
Nata, Abudin. 2002. Akhlaq Tasawuf. Jakarta : Rajawali Press
Shihab, Quraish.1996. Wawasan Al-Qur'an. Bandung: Mizan
Tim Dosen PAI UM, 2018. Pendidikan Islam Transformatif: Menuju Pengembangan Pribadi Berkarakter. Malang: Dream Litera.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Katolik (Catholic Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar SCPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis keberadaan rahmat kasih Allah, serta asal-usul dan tujuan hidup manusia sebagai citra Allah yang beriman pada Allah Tritunggal Kudus

menganalisis keberadaan Yesus sebagai wahyu ilahi pelaksana keselamatan manusia

menunjukkan sikap dan perilaku sebagai orang beriman dan berhati nurani bersih

melakukan persembahan diri untuk kesejahteraan bersama berdasarkan Pancasila

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis asal dan tujuan manusia hidup sebagai citra Allah
menganalisis makna kasih dan keberadaan bahwa dirinya dikasihi Allah
menganalisis arti panggilan untuk beriman secara Katolik
menganalisis konsep Allah Tritunggal Kudus
menganalisis peranan Yesus sebagai Wahyu untuk keselamatan manusia yang diteruskan dari generasi ke generasi
menganalisis panca tugas Gereja dan ke-7 sakramen sebagai sarana keselamatan
menganalisis paralelitas antara perkembangan kepribadian dan perkembangan iman
menunjukkan sikap sebagai orang beriman sesuai dengan ajaran sosial gereja
menunjukkan sikap berhati nurani bersih sesuai dengan panca tugas gereja

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji tentang asal dan tujuan manusia hidup, makna kasih Allah, Allah Tritunggal Kudus, peran Yesus sebagai Wahyu untuk keselamatan manusia, panca tugas gereja dan sakramen, serta paralelitas perkembangan kepribadian dan perkembangan iman. Matakuliah ini juga mengkaji tentang bagaimana memiliki sikap sebagai orang beriman sesuai ajaran sosial gereja dan berhati nurani bersih sesuai panca tugas gereja. Selain itu, matakuliah ini mengkaji tentang bagaimana melakukan persembahan diri untuk kesejahteraan bersama berdasarkan Pancasila.

Daftar Rujukan

- Magnis-Suseno, F. 2019. *Katolik Itu Apa? Sosok – Ajaran – Kesaksiannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Magnis-Suseno, F. 2004. *Menjadi Saksi Kristus di Tengah Masyarakat Majemuk*. Jakarta: Obor.
- Koferensi Wali Gereja Indonesia. 2009. *Kompendium Katekismus Gereja Katolik*. Yogyakarta: Kanisius
- Heuken, A. 2002. *Spiritualitas Kristiani: Pemekaran Hidup Rohani Selama Dua Puluh Abad*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Bieger, E. 1997. *Das Kirchenjahr. Zum Nachschlagen. Entstehung – Bedeutung – Brauchtum*, Kevelaer, Verlag Butzon & Bercker.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, 2009, *Dokumen Konsili Vatikan*, Jakarta: Obor.
- Ratzinger, J.K. 1997. *Vom Wiederauffinden der Mitte. Grundorientierungen*, Freiburg im Breisgau, Verlag Herder.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2003. *Ecclesia de Eucharistia: Ekaristi dan Hubungannya dengan Gereja*. Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2008. *Yesus Kristus Pembawa Air Hidup: Sebuah Refleksi Kristiani Tentang Newage*, Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2018. *Gaudete Et Exultate. Bersukacita Dan Bergembiralah*. Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 1995. *De Liturgia Romana Et Inculturatione: Liturgi Romawi dan Inkulturasi*. Jakarta: Dokpen KWI.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Kristen Protestan (Protestant Education)
Kode : UNIVUM6001
SKS/JS : 3/3
Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian. Dalam berkarya secara inovasi, adaptif, dan kritis dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis konsep, tujuan, dan prinsip-prinsip dasar Iman Kristen dengan benar sesuai yang dinyatakan dalam Alkitab

menganalisis berbagai fenomena kehidupan dalam perspektif iman Kristen

mengembangkan secara kreatif sikap dan perilaku yang menumbuhkan iman dan keyakinan kepada Allah

menerapkan etika berkehidupan sosial sesuai dengan ajaran Kristen dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan berbudaya

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis hakikat Allah dalam pernyataan

menganalisis ke-Tritunggalan Allah

menganalisis keberadaan gereja

menganalisis keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi dari perspektif iman Kristen

menganalisis keberadaan manusia dan pembangunan dari perspektif iman Kristen

menganalisis masalah-masalah etika dalam kehidupan sosial dari perspektif iman Kristen

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang konsep, tujuan, dan prinsip-prinsip dasar Iman Kristen sesuai Alkitab. Matakuliah ini juga mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan secara kreatif sikap dan perilaku menumbuhkan iman dan keyakinan kepada Allah, serta menerapkan etika berkehidupan sosial sesuai ajaran Kristen.

Daftar Rujukan

Alkitab, LAI

<http://l1dikti12.ristekdikti.go.id/2016/12/06/buku-wajib-mkdu-terbitan-ditjen-belmawa-kemenristekdikti-2016.html>

Hadiwijono, Harun. 1990. Iman Kristen. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.

- R. C. Sproul. 2008. *Defending Your Faith*. Malang: SAAT.
- Widjaya, Bambang H. 2014. *Pola Hidup dalam Kerajaan Allah*. Surabaya: Yayasan Masa Depan Cerah.
- Budijanto, Bambang dkk. 2018. *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*. Jakarta: Yayasan Bilangan Research Center.
- Prince, Derek. 1993. *Doa dan Puasa untuk Menentukan Masa Depan*. Jakarta: Yayasan Perikabaran Injil Immanuel.
- Brill, J. Wesley. 1996. *Dasar yang Teguh*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Halim, Makmur. 2010. *Diktat Ilmu Agama Suku*, Batu-Malang: STT Institiut Injil Indonesia.
- Warren, Rick. 2005. *The Purpose Driven Life*. Malang: Gandum Mas.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Hindu (Hindu Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

memahami tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam pembentukan karakter dan kepribadian.

menganalisis hakikat agama Hindu dari perspektif perkembangan agama Hindu, sumber hukum Hindu, kepemimpinan Hindu, dan ajaran etika Hindu.

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan penghayatan ajaran Hindu

mengomunikasikan ajaran Hindu ke ruang publik dalam memecahkan masalah sosial kemasyarakatan dengan pendekatan populer atau formulasi sains

menerapkan nilai-nilai dalam ajaran Hindu dalam membangun profesionalisme dan integritas serta menjaga kebinekaan Indonesia.

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menjelaskan tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam pembentukan karakter dan kepribadian mahasiswa

menganalisis nilai-nilai positif sejarah perkembangan Agama Hindu nusantara maupun hindu di dunia

menganalisis hirarki kedudukan Kitab Suci Weda sebagai sumber hukum Hindu (Sruti, Smerti, Sila, Acara, Atmanastuti)

menjelaskan konsep Brahma Widya (Theologi Ke-Tuhan-an Hindu) dalam membangun
Sraddha dan Bakti
menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip kepemimpinan menurut
ajaran Hindu dalam membangun fondasi menjadi pribadi yang tangguh
menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip ajaran etika (dalam
interaksi sosial, interaksi akademik, interaksi dalam lingkungan pekerjaan)
menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip kehidupan masyarakat
yang harmonis menurut ajaran Hindu
mengembangkan penghayatan ajaran Hindu melalui praktik-praktik keagamaan
menyajikan alternatif pemecahan masalah sosial kemasyarakatan dengan menerapkan prinsip-
prinsip dalam ajaran Hindu
menerapkan nilai-nilai ajaran Hindu dalam membangun profesionalisme dalam berkarya yang
inovatif
menerapkan nilai-nilai ajaran Hindu dalam merawat kebhinekaan Indonesia

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji tentang tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam membangun basis kepribadian humanis bagi mahasiswa, hakekat agama Hindu dari perspektif sejarah perkembangan, teologi, sumber hukum Hindu, kepemimpinan, dan tata susila Hindu, penghayatan ajaran Hindu melalui seni dan praktek keagamaan, serta membangun kesadaran dan kerukunan dalam mengembangkan profesionalisme dan merawat kebhinekaan.

Sumber Rujukan

Bahan Ajar Mata Kuliah Umum Pendidikan Agama Hindu. 2016. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Donder, I Ketut. 2001. Brahma Widya: Teologi Kasih Semesta. Surabaya: Paramita.
Maswinara, I Wayan. 1999. Sistem Filsafat Hindu (Sarva Darsana Samgraha). Surabaya: Paramita.
Mehta, Rohit. 2007. The Call of The Upanisad. Alih Bahasa Oleh Tjok Rai Sudharta. Denpasar: Sarad.
Prakaś Saraswati, Swāmī Satya. 1996. Patanjali Rāja Yoga. Alih Bahasa Oleh: Polak, J.B.A.F. Surabaya: Paramita
Pudja, Gede., Rai Sudharta. 1977. Manawa Dharma Sastra. Jakarta: Junasco.
Vivekananda, Svami. 2001. Wedānta: Gema Kebebasan. Alih Bahasa oleh Kamajaya, I Gede., Sanjaya, Oka. Surabaya: Paramita.
Zaehner, R.C. 1992. Kebijakan Dari Timur: Beberapa Aspek Pemikiran Hinduisme. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Budha (Buddhist Education)

Kode : UNIVUM6001
SKS/JS : 3/3
Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovasi, adaptif, dan kritis dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Buddha dalam membentuk karakter dan memiliki budi pekerti yang luhur

menganalisis isi dari kitab suci Tripitaka sebagai sumber ajaran agama Buddha

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai positif sejarah perkembangan Agama Buddha Nusantara maupun Buddha di dunia

menunjukkan sikap dan perilaku menghormati agama lain didasari ajaran cinta kasih sesuai prinsip-prinsip etika moral (catur paramitha)

menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan yang diajarkan oleh Sang Buddha (Dasa Raja Dhamma)

mengembangkan penghayatan ajaran agama melalui praktek keagamaan (athasila)

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

-

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa konsep tentang tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Buddha, serta isi kitab suci Tripitaka. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai positif sejarah perkembangan agama Buddha dan menghormati agama lain sesuai prinsip-prinsip etika moral (catur paramitha). Selain itu, matakuliah ini mengajarkan mahasiswa menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan yang diajarkan Sang Buddha serta mengembangkan penghayatan ajaran agama melalui praktik keagamaan (athasila).

Sumber Rujukan

Kirthisinghe, Buddhadasa P. 1995. Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan

Materi Kuliah Sejarah Perkembangan Agama Buddha. 2003. Jakarta: Dewi Kayana Abadi.

Diputhesa, Oka. 2010. Sutta Pittaka Dhiga Nikaya. Jakarta: Danau Batur

Tjeng Ing, M. William. 2002. Kamus Sanskrit Inggris Indonesia. Jakarta: Lembaga Penerjemah Kitab Suci Tripitaka

Bodhi, Bhikku. 2009. Tripitaka: Tematik Sabda Buddha dalam Kitab Suci Pali Kaharudin.
Pandit Jinaratana PERVITUB I. 2004. Rangkaian Dhamma.
Dhammananda, Sri Karaniya. 2004. Keyakinan Umat Buddha

Nama Matakuliah : Pendidikan Kepercayaan (Spiritual Education)
Kode : UNIVUM6001
SKS/JS : 3/3
Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis kehidupan berkeTuhanan YME
menampilkan sikap dan perilaku spiritual sesuai Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu berlandaskan ajaran Kepercayaan terhadap Tuhan YME

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis sumber dan dimensi Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menganalisis relasi manusia dengan Tuhan YME
menganalisis perilaku (akhlak), sains, sosial-budaya, dan norma hukum dalam perspektif Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menampilkan sikap dan perilaku spiritual dalam berinteraksi kepada Tuhan sesuai dengan Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menampilkan budi pekerti luhur sebagai akademisi dan warga masyarakat sesuai dengan konsepsi Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan aturan hukum yang berlaku
menampilkan sikap dan perilaku yang baik sesuai ajaran Kepercayaan terhadap Tuhan YME dalam merespon isu-isu global terkini
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan keyakinan, perbedaan keyakinan, makna toleransi dalam lingkup kepercayaan dan agama
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan norma hukum, serta peran sertanya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan tingkah laku

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang konsep sumber dan dimensi Kepercayaan terhadap Tuhan YME, relasi manusia dengan Tuhan YME, serta berbagai fenomena kehidupan dalam perspektif Kepercayaan terhadap Tuhan YME. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk menampilkan sikap dan perilaku spiritual dalam berinteraksi kepada Tuhan dan dalam merespon isu-isu global terkini sesuai Kepercayaan terhadap Tuhan YME, serta berbudi pekerti luhur sebagai akademisi dan warga masyarakat sebagaimana konsepsi Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan aturan hukum yang berlaku.

Sumber Rujukan

Dosen Pendidikan Kepercayaan UM, 2019. Pendidikan Kepercayaan : Menciptakan Manusia yang selalu memperindah dan menyelamatkan hidup dan kehidupan yang serba baik dan indah bagi yang ada di bumi ini.

Nama Matakuliah : Pendidikan Pancasila (Pancasila Education)
Kode : UNIVUM6007
SKS/JS : 2/2

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis arti penting Pendidikan Pancasila
menganalisis Pancasila dalam arus sejarah bangsa
menganalisis Pancasila sebagai dasar negara
menganalisis Pancasila sebagai ideologi negara
menganalisis Pancasila sebagai sistem filsafat
mengevaluasi Pancasila sebagai sistem etika
mengevaluasi Pancasila sebagai dasar nilai pengembangan ilmu
menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila
mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

-

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini berfokus pada pemahaman konsep teoritis dan praktis mengenai Pancasila, serta upaya berpikir kritis dalam menganalisis dinamika dan tantangan penerapan nilai-nilai Pancasila dengan harapan mahasiswa mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Secara terperinci matakuliah ini mengkaji pentingnya pendidikan Pancasila, Pancasila dalam arus sejarah bangsa Indonesia; negara, tujuan negara, dan urgensi dasar negara; Pancasila sebagai ideologi negara; Pancasila sebagai sistem filsafat; Pancasila sebagai sistem etika; serta Pancasila sebagai dasar nilai pengembangan ilmu.

Sumber Rujukan

- Dirjen Belmawa Ristekdikti. 2016. Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi. Cetakan I. Jakarta: Dirjen Belmawa Ristekdikti
- Abdulgani, Roeslan. 1979. Pengembangan Pancasila Di Indonesia. Jakarta: Yayasan Idayu.
- Aiken, H. D.. 2009. Abad Ideologi, Yogyakarta: Penerbit Relief.
- Ali, As'ad Said. 2009. Negara Pancasila Jalan Kemaslahatan Berbangsa. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Asdi, Endang Daruni. 2003. Manusia Seutuhnya Dalam Moral Pancasila. Jogjakarta: Pustaka Raja.
- Bahar, Saafroedin, et. al. 1995. Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI), Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 28 Mei 1945 -22 Agustus 1945. Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Bakker, Anton. 1992. Ontologi: Metafisika Umum. Yogyakarta: Kanisius.
- Bakry, Noor Ms. 2010. Pendidikan Pancasila. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Darmodiharjo, Darji dkk. 1991. Santiaji Pancasila: Suatu Tinjauan Filosofis, Historis dan Yuridis Konstitusional. Surabaya: Usaha Nasional.
- Darmodihardjo, D. 1978. Orientasi Singkat Pancasila. Jakarta: PT. Gita Karya.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2016. Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Ismaun, 1978. Pancasila: Dasar Filsafat Negara Republik Indonesia. Bandung: Carya Remaja.
- Kaelan. 2013. Negara Kebangsaan Pancasila: Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis dan Aktualisasinya. Yogyakarta: Paradigma.
- Kusuma, A.B. 2004. Lahirnya Undang-Undang Dasar 1945. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia.
- Latif, Yudi. 2011. Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Notonagoro.1994. Pancasila Secara ilmiah Populer. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono dkk. 2017. Pancasila secara Kontekstual Positif. Malang: UM Press.
- Oesman, Oetoyo dan Alfian (Eds). 1991. Pancasila Sebagai Ideologi dalam Berbagai Bidang Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara. Jakarta: BP-7 Pusat.
- Tim Kerja Sosialisasi MPR Periode 2009--2014.(2013). Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI.

Prawirohardjo, Soeroso, dkk. 1987. Pancasila sebagai Orientasi Pengembangan Ilmu. Yogyakarta: Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat.

Nama Matakuliah : Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)

Kode : UNIVUM6008

SKS/JS : 2/2

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki nilai dan wawasan keilmuan Pendidikan dan pembelajaran secara teoritik dan aplikatif dalam bingkai budaya Indonesia, dalam perannya sebagai pendidik dan tenaga kependidikan yang kritis, inovatif, adaptif, dan komunikatif sesuai dengan karakter dan budaya peserta didik di era global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menelaah dasar-dasar pendidikan

menganalisis keilmuan kependidikan

menganalisis aspek dinamika pendidikan

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menjelaskan konsep kewarganegaraan dan warga negara

mengidentifikasi jenis kompetensi yang harus dimiliki oleh warga negara agar menjadi warga negara yang bangga dan cinta terhadap tanah air

menganalisis keterkaitan antara upaya mendorong warga negara muda menjadi warga negara yang baik dengan tantangan perkembangan zaman dalam perspektif Pendidikan Kewarganegaraan

menjelaskan konsep identitas nasional

mengidentifikasi bentuk identitas nasional bangsa Indonesia

menunjukkan sikap hormat dan komitmen sebagai warga negara terhadap identitas nasional bangsa Indonesia

menjelaskan konsep integritas nasional

mengidentifikasi tantangan integritas nasional Indonesia

merancang upaya penguatan integritas nasional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman

menjelaskan konsep dan bentuk konstitusi Indonesia dari sudut pandang historis

mengidentifikasi bentuk-bentuk penerapan konstitusi Indonesia berdasarkan implementasi peraturan perundang-undangan

menjelaskan konsep hak dan kewajiban

menjelaskan konsep dan penerapan demokrasi Pancasila

menganalisis contoh kasus pemenuhan hak dan pelaksanaan kewajiban warga negara dalam konteks praktik demokrasi Pancasila
menjelaskan konsep hukum yang berkeadilan
menganalisis contoh kasus pelanggaran dan penegakan hukum dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia
menjelaskan konsep wawasan nusantara dalam perspektif NKRI
menunjukkan contoh upaya implementasi wawasan nusantara Indonesia dalam tataran praktik-praktik kehidupan warga negara sesuai dengan profesinya
menjelaskan konsep ketahanan nasional dalam perspektif NKRI
menganalisis keberadaan 8 gatra penyusun ketahanan nasional Indonesia
menunjukkan contoh keterlibatan masyarakat dalam upaya memperkuat ketahanan nasional Indonesia

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada upaya memberikan pemahaman secara menyeluruh, peningkatan motivasi belajar, serta pengembangan keterampilan mahasiswa sebagai warganegara yang bangga dan cinta terhadap tanah air. Secara terperinci, matakuliah ini menyajikan konsep dan urgensi pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi; identitas nasional sebagai dasar pembentuk karakter bangsa; integritas nasional sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa; penerapan UUD NRI tahun 1945 sebagai konstitusi di Indonesia; hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan demokrasi; hukum yang berkeadilan; wawasan nusantara; serta ketahanan nasional.

Sumber Rujukan

- Dirjen Belmawa Ristekdikti. 2016. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Cetakan I. Jakarta: Dirjen Belmawa Ristekdikti
- Al Hakim, Suparlan, dkk. 2016. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks. Indonesia. Malang: Madani.
- Bolo, Andreas Doweng, dkk. 2012. Pancasila: Kekuatan Pembebas. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Coleman, S., & Blumler, J. G. 2009. The Internet and Democratic Citizenship: Theory Practice and Policy. Cambridge: Cambridge University Press.
- Darmadi, Hamid. 2014. Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Bandung: Alfabeta
- Kaelan 2013. Negara Kebangsaan Pancasila: Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis, dan Aktualisasinya. Yogyakarta: Paradigma
- Khanif, Al (Ed), 2016. Pancasila sebagai Realitas: Percik Pemikiran Tentang Pancasila & Isu-isu Kontemporer di Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Latif, Y. 2011. Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas dan Aktualitas Pancasila. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Rahayu, Ani Sri. 2017. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Jakarta Bumi Aksara
- Riyanto, Armada, dkk (Ed.). 2015. Kearifan Lokal - Pancasila. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Sulasmono, B.S. 2015. Dasar Negara Pancasila. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Tapscoot, D. 2009. Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, HAR. 2007. Mengindonesia Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia: Tinjauan dari Perspektif Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahab, A. A., & Sapriya. 2011. Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta.
- Winarno. 2016. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi. Jakarta: Bumi Aksara

Nama Matakuliah : Pendidikan Bahasa Indonesia (Indonesian for Academic Purposes)
Kode : UNIVUM6009
SKS/JS : 2/2
Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agama, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis problematika penggunaan bahasa dalam bidang penulisan karya ilmiah
menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi sehari-hari di forum akademis
menggunakan bahasa Indonesia tulis untuk kepentingan akademis sesuai dengan prinsip-prinsip keilmiah

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menggunakan bahasa Indonesia secara kritis, kreatif, dan argumentatif untuk menyusun perencanaan penulisan karya ilmiah
menyusun perujukan dalam penulisan karya ilmiah dalam berbagai ragam
melakukan penyuntingan hasil karya ilmiah

Deskripsi Isi Matakuliah

Memberikan wawasan kebahasaan tentang kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia serta sejarah ejaan, menguatkan kemampuan menulis akademis melalui penguatan penggunaan ejaan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, pemilihan kata (diksi)

yang sesuai dengan kaidah yang tepat, penyusunan kalimat efektif, paragraf yang memenuhi syarat kelengkapan, kesatuan, dan kepaduan, dan penyusunan wacana secara kritis dan argumentatif guna meningkatkan keterampilan menulis akademis berdasarkan prinsip, prosedur, dan etika ilmiah.

Sumber Rujukan

- Glosarium Istilah bahasa Indonesia (<http://bahasasastra.kemdikbud.go.id/glosarium/>)
Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
Mustakim. 2014. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Bentuk dan Pilihan Kata. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (Permendikbud No. 50 Tahun 2015)
Pedoman Umum Pembentukan Istilah (SK Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146/U/2004)
Qadratillah, M.T. 2016. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Tata Istilah. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Sasangka, S. S. T. W. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Kalimat. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Sriyanto. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Ejaan. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Suladi. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Paragraf. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (PPKI) Universitas Negeri Malang. 2017.
Petunjuk Penulisan Artikel dari Berbagai Jurnal
Suwignyo, H., & Santoso, A. 2008. Bahasa Indonesia Keilmuan Berbasis Area Isi dan Ilmu. Malang: UMM Press.
Suyitno, I. 2012. Menulis Makalah dan Artikel. Bandung: PT Refika Aditama.
Widyartono, D. 2019. Menulis Karya Ilmiah. Malang: CV AMR.

Nama Matakuliah : Manajemen Inovasi (Innovation Management)

Kode : UNIVUM6010

SKS/JS : 3/3

Prasyarat :-

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

mengembangkan pola pikir dan cara pandang inovatif (innovatif way of thinking) dalam menghadapi berbagai tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di era revolusi industri 4.0.

mengelola ide dan rencana inovatif melalui prosedur design thinking

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

mengidentifikasi tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di berbagai belahan dunia dalam konteks revolusi industri 4.0

mengidentifikasi tuntutan berinovasi berdasarkan perspektif bidang keilmuan

menjelaskan prinsip-prinsip dan model-model inovasi

menjelaskan hakikat dan prosedur kinerja inovasi melalui model design thinking

mengidentifikasi kebutuhan dan problem yang memerlukan solusi inovatif sesuai bidang keilmuan (empathize/explore)

melakukan pengumpulan data untuk mendalami problem dan kebutuhan lingkungan yang dapat dikembangkan menjadi ide inovatif (define)

melakukan analisis dan sintesis data untuk menentukan masalah prioritas yang akan dikembangkan menjadi ide rencana inovatif (syntesize)

mengembangkan beberapa ide rencana inovatif (ideate)

menganalisis kelebihan dan kelemahan ide-ide rencana inovatif yang dikembangkan (analyze and select)

menentukan dan mengembangkan ide inovatif unggulan (prototype)

mempresentasikan dan mempublikasikan ide dan karya inovatif (learn feedback)

menyempurnakan dan mempublikasikan ide inovatif teruji dan menyusun pelaporan (revise, share and repost)

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini memfasilitasi pengembangan kemampuan mengelola inovasi sesuai karakteristik bidang keilmuan dan prinsip-prinsip inovasi, serta kemudian berlatih mengembangkan inovasi melalui prosedur kerja design thinking, yaitu pemilihan topik kajian (topic selection and notice), identifikasi problem dan penelusuran informasi (empathize and explore), pengembangan ide-ide (ideate), analisis ide (analyze and select), pengembangan purwarupa (prototype), presentasi dan penjangkaran balikan (learn feedback), serta penyempurnaan, publikasi dan pelaporan (revise, share and repost). Matakuliah ini menyajikan materi (1) tuntutan berinovasi berdasarkan perspektif bidang keilmuan, (2) prinsip-prinsip inovasi dan model-model inovasi, (3) hakikat dan prosedur kinerja inovasi melalui model design thinking, (4) penentuan topik inovasi kelompok, (5) identifikasi kebutuhan dan problem untuk pengembangan ide inovatif (framing a question/explore), (6) pengumpulan data untuk pengembangan ide inovatif (define), (7) analisa dan sintesa data masalah untuk ide rencana inovatif (syntesize), (8) pengembangan beberapa ide rencana inovatif (ideate), (9) analisis kelebihan dan kelemahan ide-ide rencana inovatif yang

dikembangkan (analyze and select), (10) pengembangan ide inovatif unggulan, serta (11) presentasi ide dan karya inovatif (learn feedback).

Sumber Rujukan

- Adams, K. 2006. *The Sources of Innovation and Creativity*. A Paper Commissioned by the National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce. Washington DC: National Center on Education and the Economy.
- Ambrose, G., & Harris, P. 2010. *Design Thinking (08)*. Basics Design. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=9klpFfZDnWgC&pgis=1>
- Antonites, A.J. 2003. *An Action Learning Approach to Entrepreneurial Activity, Innovation and Opportunity Finding*. University of Pretoria.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Cetinkaya, M. 2013. *Design Thinking : Past , Present and Possible Futures*. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121–146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
- Kasali, Rhenald. 2014. *Self Driving*. Bandung: Mizan
- Kasali, Rhenald. 2017. *Disruption: Menghadapi Lawan-Lawan Tidak Kelihatan di Zaman Uber*. Jakarta: Gramedia
- Moody, Z. 2017. *Creativity, Design Thinking, and Interdisciplinarity*. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-7524-7>
- Pratt, Andy C. 2008. *Innovation and Creativity*. In: Hall, Tim and Hubbard, Phil and Short, John Rennie, (eds.) *The Sage Companion to the City*. SAGE Publications, London, UK, pp. 138-153.
- Tran, N. 2018. *Design Thinking Playbook*. Designtech Highschool. <https://doi.org/10.1145/2535915>
- Vogel, C. M. 2009. *Notes on the Evolution of Design Thinking: A Work in Progress*. *Design Management Review*, 20(2), 16–27. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2009.00004>.

Referensi Pendukung

- Design Thinking (<https://www.youtube.com/watch?v=pXtN4y3O35M>)
- Design Thinking (<https://www.youtube.com/watch?v=yaccMIZyiQo>)
- Design Thinking (https://www.youtube.com/watch?v=_r0VX-aU_T8)
- Catatan Najwa: Ide Brilliant Bos Sidomuncul (<https://www.youtube.com/watch?v=XkL7DAV9KqU&t=6s>)
- Roti John, Roti John Kekinian (<https://www.youtube.com/watch?v=7dZhB0oBI1w>)
- Catatan Najwa; Bos Gojek, dan Gibran (<https://www.youtube.com/watch?v=iTsVSjRUSyU>)
- Seberapa Kreatif Dirimu (<https://www.youtube.com/watch?v=JnmeVDUVnt8&t=68s>) (<https://www.youtube.com/watch?v=oplwXmwp830>)
- Motivasi Buat Sarjana Susah Kerja (<https://www.youtube.com/watch?v=Q3AbqsJyFLI&t=50s>)
- Mengembangkan Kreativitas (https://www.youtube.com/watch?v=p_OejdoGk_g)

MATAKULIAH KULIAH KEILMUAN (MKK) : 98 sks

Mata Kuliah Keilmuan

FSASUM6001 Apresiasi Bahasa dan Seni

Sks / js : 2/2

Prasyarat : -

STANDAR CPL :

Menguasai budaya dan sastra Mandarin dan Indonesia untuk komunikasi yang efektif berdasarkan pemahaman lintas budaya

CPMK :

Mahasiswa mampu memahami materi tentang aspek-aspek bahasa, seni dan budaya beserta konsep perubahan bahasa dan budaya.

Deskripsi Isi Matakuliah :

memahami dan menghargai nilai-nilai bahasa dan seni serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai konteks dan strukturnya yang meliputi: situasi, kedudukan dan fungsi bahasa; Sikap dan perilaku seseorang dan masyarakat terhadap bahasa dan seni; Manfaat bahasa dan seni bagi kehidupan; Penggunaan bahasa dan seni dalam menggambarkan penginderaan; Penggunaan bahasa dan seni dalam berpikir; Penggunaan bahasa dan seni dalam menggambarkan perasaan; Penggunaan bahasa dan seni dalam menggambarkan imajinasi; dan cabang-cabang seni dan desain

Referensi :

1. Agus Dirgantara, Yuana. 2012 Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia: Kumpulan Apresiasi dan Tanggapan. Yogyakarta: Garudhawaca.
2. Gasong, Dina. 2019. Apresiasi Sastra Indonesia. Yogyakarta: Depublish.
3. Ernst Cassirer. 1987. Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esai tentang Manusia. Jakarta: Penerbit PT Gramedia
4. Harsya W. Bachtiar, Mattulada, & Haryati Soebadyo. 1985. Budaya dan Manusia Indonesia. Yogyakarta: Penerbit PT Hanindita
5. J.W.M. Bakker. 1984. Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kansius

FSASUM6002 Kewirausahaan

Kode :

Sks / js : 2/2

Prasyarat : -

Mampu berkarya dalam berbagai bidang profesi yang lain dengan memanfaatkan wawasan keilmuan yang terkait.

CPMK :

Matakuliah ini bertujuan untuk memperluas wawasan mahasiswa terkait konsep dan mindset dasar kewirausahaan, dan teori dasar pengembangan usaha dengan bisnis model canvas. Mahasiswa memahami perencanaan dan konsep/prinsip pengelolaan kegiatan operasional bidang usaha industri pariwisata, penerjemahan, pendidikan bahasa Mandarin non formal, menguasai teori komunikasi dan persuasi

Deskripsi Isi Matakuliah :

Perencanaan kewirausahaan, dasar-dasar manajemen kewirausahaan, dasar-dasar pemasaran strategis, dan teknik – teknik komunikasi dan presentasi

Referensi :

1. Marpaung, Happy. 2005. Pengetahuan Kepariwisata. Jakarta: Alfa Beta
2. Osterwalder, Alexander & Yves Pigneur. 2010. Business Model Generation, Wiley published.
3. Suryana, Yuyus dan Kartib Bayu. 2010. Kewirausahaan. Jakarta : Kharisma Putra Utama.
4. Wahab, Salah. 2006. Manajemen Kepariwisata. Jakarta: PT. Pradnya Paramitha.
5. Wibowo, Hery. 2011. Kewirausahaan: suatu pengantar. Jakarta: Widya Padjajaran.

DKVIUM6001 Ilmu Komunikasi (2 sks/2 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 3 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) mampu paham tentang teori, fungsi teori, perkembangan teori mendasar dalam ilmu komunikasi
- 2) Paham tentang komunikasi dalam organisasi, massa, media, dan budaya, dan perkembangan teori komunikasi pada level intrapersonal, interpersonal, kelompok, organisasi, dan massa.
- 3) Menelaah masalah dalam desain komunikasi visual melalui pendekatan teori komunikasi

Deskripsi Isi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu memahami tentang teori, fungsi teori, perkembangan teori mendasar dalam ilmu komunikasi yang menyangkut organisasi, massa, media, dan budaya, dan perkembangan teori komunikasi pada level intrapersonal, interpersonal, kelompok, organisasi, dan massa. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami teori konsep dasar, dan ruang lingkup ilmu komunikasi, (2) mengidentifikasi dan menelaah masalah-masalah yang terjadi dalam komunikasi,, dan (3) membentuk sikap dan kepekaan dalam proses penyusunan kecerangka teoritis komunikasi bidang seni dan desain, melalui analisis keterkaitan antara konsep dan teori ilmu komunikasi.

Deskripsi Pembelajaran : Mata kuliah ini membahas tentang pengertian teori, fungsi teori, perkembangan teori mendasar dalam ilmu komunikasi dalam organisasi, massa, media, dan budaya, dan perkembangan teori komunikasi pada level intrapersonal, interpersonal, kelompok, organisasi, dan massa. Mampu menggunakan teori dalam menelaah masalah-masalah yang terjadi dalam komunikasi, serta mampu menggunakannya dalam proses penyusunan kerangka teoritis dalam desain komunikasi visual.

Daftar Pustaka:

1. Abdillah Hana , Memahami Komunikasi Antar manusia, Usaha Nasional, Surabaya, 1998

2. Anwar Ari n, Ilmu Komunikasi, Sebuah Pengantar Ringkas, RajaGra indo Perkasa, 2002
3. Dani Vardiansyah, Pengantar Ilmu Komunikasi, Ghalia Indah, 2004.
4. Dedy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Remaja Rosda Karya, 2004.
5. Joseph A. Devito, Komunikasi Antarmanusia, Kuliah Dasar, Professional Books, 1997.
6. Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Remaja Rosda Karya, 2004
7. Onong U E endi, Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktik, Remaja Rosda Karya, 1990.
8. Saefullah, Ujang. 2007. Kapita Selekta Komunikasi, Pendekatan Budaya dan Agama, Simbiosis Rekatam Media,
9. Sayling Wen, Future of the Media, Lucky Publisher, 2003.
10. Stewart L Tubbs, dan Sylvia Moss. Human Communication, Prinsip-Prinsip Dasar, Buku Pertama, Remaja Rosdakarya, 2001.
11. H. Ha ed Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, Raja Grando Perkasa, 2006..

DKVIUM6038 Nirmana 2 Dimensi

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 3: Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Memiliki kemampuan dalam menentukan gagasan melalui proses penyusunan elemen visual guna memecahkan masalah desain komunikasi visual.
- b) Memiliki keterampilan untuk menghasilkan karya nirmana yang menyiratkan unsur media komunikasi dan menginformasikan karya desain.
- c) Terampil dalam menyajikan konsep visual (produk desain) dua dimensional untuk mempresentasikan desain komunikasi visual.

Deskripsi Mata Kuliah:

Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide rancangan dalam bahasa rupa secara mandiri dan kreatif dalam bentuk: gambar, model, dan digital. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami teori dasar nirmana khususnya dua dimensi, yaitu kualitas unsur seni rupa dua dimensi dan prinsip/kaidah organisasi visual dua dimensi,(2) mendalami prinsip/kaidah organisasi visual dua dimensi sebagai kaidah pembentukan visualisasi dua dimensi yang artistik, dan (3) mengaplikasikannya dalam visualisasi dua dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual dua dimensi yang geometrik atau non geometrik

Deskripsi Pembelajaran:

Penyajian teori membahas prinsip dasar nirmana dua dimensional / dwi matra sebagai media ungkapan ide rancangan suatu desain. Implementasi sajian matakuliah divisualisasikan

melalui keterampilan visual agar mahasiswa memiliki kepekaan artistik. Media, sarana, dan prasarana yang digunakan bervariasi sesuai gagasan rancangan guna menghasilkan produk kompetisi yang layak disajikan. Bentuk aplikasi karya berupa lembaran / lempengan.

Daftar Pustaka:

1. Djelantik, A.A.M. 1999, Estetika Sebuah Pengantar. Media Abadi, Yogyakarta Sadjiman
2. Ebdy Sanyoto, Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra. Edisi II
3. Wong, Wucius, 1986, Beberapa Asas Merancang Dwimatra (edisi terjemahan oleh Drs. Adjat Sakri. M.Sc), Cetakan ke-2, ITB, Bandung.

DKVIUM6039 Nirmana 3 Dimensi

Prasyarat : DKVIUM6038

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- a) Memiliki kemampuan dalam menentukan gagasan melalui proses penyusunan elemen visual guna memecahkan masalah desain komunikasi visual.
- b) Memiliki kemampuan yang menghasilkan karya nirmana yang menyiratkan unsur media komunikasi dan menginformasikan karya desain.
- c) Terampil dalam menyajikan konsep visual (produk desain) dua dimensional untuk mempresentasikan desain komunikasi visual.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide rancangan dalam bahasa rupa secara mandiri dan kreatif dalam bentuk: gambar, model, dan digital. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami pengetahuan lanjut teori nirmana khususnya tiga dimensi, yaitu kualitas unsur rupa tiga dimensi dan prinsip/kaidah organisasi visual tiga dimensi, (2) mendalami prinsip / kaidah organisasi visual tiga dimensi sebagai kaidah pembentukan visualisasi tiga dimensi yang artistik, dan (3) mengaplikasikannya dalam visualisasi tiga dimensi, yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual tiga dimensi yang geometrik atau non geometrik.

Deskripsi Pembelajaran: Penyajian teori membahas prinsip dasar nirmana tiga dimensional, karakter produk tri matra (panjang X lebar X volumen) sebagai media ungkapan ide rancangan suatu desain untuk sarana presentasi produk. Implementasi sajian matakuliah divisualisasikan melalui keterampilan visual agar mahasiswa memiliki kepekaan artistik. Media, sarana, dan prasarana yang digunakan bervariasi sesuai gagasan rancangan guna menghasilkan produk kompetisi yang layak disajikan.

Daftar Pustaka:

1. Djelantik, A.A.M. 1999, Estetika Sebuah Pengantar. Media Abadi, Yogyakarta Sadjiman
2. Ebdy Sanyoto, Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra. Edisi II
3. Wong, Wucius, 1986, Beberapa Asas Merancang Dwimatra (edisi terjemahan oleh Drs. Adjat Sakri. M.Sc), Cetakan ke-2, ITB, Bandung.

DKVIUM6040 Estetika (2 sks/2 js)

Prasyarat : SRDA600

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 3 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah: memiliki penguasaan dalam menyelesaikan masalah desain komunikasi visual melalui karya ilmiah 1. unsur-unsur desain, 2. prinsip-prinsip desain dan bentuk desain

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengembangkan wacana estetika dalam senirupa secara mandiri dan kreatif. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami konsep dasar, dan ruang lingkup estetika, (2) mengidentifikasi dan mengkaji berbagai aliran dan nilai estetika, dan (3) membentuk sikap dan kepekaan estetis dalam bidang seni dan desain, melalui analisis keterkaitan antara konsep dan teori estetika

Daftar Pustaka

1. DR. H. Devos. Pengantar Etika, PT Tiara Wacana Yogya, Yogyakarta, 1987.
2. Dody Setyo B. dan kawan-kawan, 2000. Berkreasi dan Berprestasi Melalui Hak Kekayaan Intelektual, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2000.
3. Rooseno Harjowidigdo, S.H. Mengenal Hak Cipta Indonesia , Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1993.
4. Wantjik K. Saleh, UU Hak Cipta, Paten dan Merk serta Peraturan Pelaksanaannya , Galia Indonesia, Jakarta, 1994.
5. Muh. Mahfud MD., "perlindungan Hukum untuk Karya Cipta", Jurnal Seni, Edisi VIII/02, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2000. Unesco, Cultural Industrie : A Challenge for The Future of Culture , United Nation, New York, 1982

DKVIUM6003 Gambar Skets

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) Memiliki pengetahuan dan wawasan tentang hakikat berkarya melalui bahasa visual
- 2) Memiliki kemampuan berkarya dalam memvisualisasikan obyek dengan bahasa gambar, meliputi perspektif, proporsi, skala, dan komposisi
- 3) Memiliki keterampilan dalam implementasi produk visual melalui berbagai teknik dan media gambar berupa struktur bentuk alam benda

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa agar mampu memahami pengetahuan tentang hakikat memvisualkan obyek dengan bahasa gambar (garis) yang meliputi perspektif, proporsi, skala, komposisi, serta implementasi melalui berbagai teknik dan media gambar, objek gambar berupa struktur bentuk alam benda dan makhluk hidup yang tunggal dan kelompok.

Deskripsi Pembelajaran: Penyampaian materi pengetahuan dan wawasan tentang hakikat visualisasi obyek yang meliputi perspektif, proporsi, skala, dan penyajian komposisi yang sesuai dengan prinsip-prinsip visual. Dalam implementasi hasil produk diaplikasikan berbagai macam teknik dan media gambar

Daftar Pustaka:

Adipranata, Rudy 2005, „Pemodelan Obyek Tiga Dimensi Dari Gambar Sintetis Dua Dimensi Dengan Pendekatan Volumetric”, Jurnal Informatika, Vol. 6, No.1 .

Iryanto, D. 1999. Belajar Gambar Sketsa. Jakarta : Gramedia

Septian, Hadi. 2001. Cepat Belajar CorellDraw. Bandung : Informatika

Yordanegara, Alan. 1997. Mengenal Macam-macam Hewan dan Tumbuhan. Jakarta : Dinastindo

Design revolutionary. (2009). Blog. Diakses, pada tanggal 25 Mei 2011. www.designrevolutionary.blogspot.com

Pusatbahasa. (2008). Katalog. Departemen Pendidikan Nasional pada 28 November 2011. www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.com

Simmonds, Jackie. 2006. Sketsa, Erlangga. <http://www.google.com/wikipedia>

Wikipedia. (2009). Perusahaan Indonesia. Diakses pada 20 November 2011. [www : id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan.com](http://www.id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan.com)

wordpress. (2010). Creation Blog. Diakses pada 25 Oktober 2011. www.nadyaja.wordpress.com

DKVIUM6004 Tipografi

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2: Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Tipografi yang diaplikasikan di berbagai media.

- b) Menggali ide Tipografi yang memiliki jenis dan karakter sesuai dengan pesan yang disampaikan.
- c) Merancang Tipografi berbasis budaya Nusantara yang memiliki ROI: Relevant, Original, Impact yang memiliki nilai tambah.
- d) Merancang Tipografi berdasarkan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain dengan memperhatikan kode etik perancangan.
- e) Memiliki kemampuan mendesain aplikatif Tipografi ke berbagai fungsi dan tujuan.
- f) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Tipografi yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu memahami penggunaan huruf cetak dan kaligrafi untuk kebutuhan berbagai bentuk komunikasi baik yang visual maupun audio visual, serta praktik memilih dan mengembangkan huruf berdasarkan kreativitas dan kepekaan terhadap suatu kebutuhan desain

Deskripsi Pembelajaran: Arti, sejarah, Tipografi sebagai alat informasi dan komunikasi, jenis kelompok Tipografi, ukuran Tipografi, penegasan melalui Tipografi, warna dalam Tipografi, Tipografi bertema, Tipografi aplikatif, konsep merancang Tipografi

Daftar Pustaka:

Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Cultur, London: Longman.

Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.

Carter, David E. 2007, The big book of 5,000 font, New York: Harper Colliins.

Gray, Nicolete. 1986, A History of Lettering, Oxford: Phaidon Press.

Martin, Diana&Lynn Haller. 1997, Graphic Design Inspirations and Innovations 2, China: North Light Books.

Quon, Mike. 1995, Corporate Graphics, New York: PBC International Inc.

Rustam, Surianto 2009, Lay Out Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Saliya, Yuswadi. 1986, Dinamakah Letak Makna Itu? Mencari Dinamika Desain, Jakarta: CV.Rajawali.

Sihombing, Dalton. 2007, Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DKVIUM6005 Gambar Teknik dan CAD

Prasyarat:

Koordinator: KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah menggunakan Gambar teknik dan CAD

- b) Menggali ide Gambar teknik dan CAD berbasis budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai tempat produk, informasi, komunikasi, dan promosi produk.
- c) Merancang Gambar teknik dan CAD primer, sekunder, dan tersier serta produk varian berdasarkan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan serta etika bisnis.
- d) Hasil rancangan memiliki nilai tambah secara ekonomi produk dan lingkungan.
- e) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Gambar teknik dan CAD Produk yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah:

Mampu memahami teori dasar gambar teknik yang meliputi: (1) pengertian, fungsi, peralatan, bahan dan prinsip penggunaannya, prinsip dasar menggambar teknik, prinsip menggambar proyeksi sentral dan proyeksi paralel, (2) keterampilan dasar menggambar geometrik, proyeksi sentral, proyeksi paralel, dan penerapannya dalam pembuatan gambar kerja dan/atau desain, (3) menerapkan prinsip lanjut gambar teknik tentang penggunaan komputer untuk pembuatan program gambar teknik baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, dan (4) pemahaman input dan output data gambar untuk penggunaan sumber data, pemahaman data CAD untuk aplikasi lanjut dalam pembuatan desain

Deskripsi Pembelajaran: Definisi CAD, Terminologi CAD dan gambar teknik untuk DKV, praktik menggambar teknik dan CAD

Daftar Pustaka:

- Beakley, George C. 1974, Introduction Engineering Design and Graphic, America: Printed in the United States of America.
- Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective, New York: Grawhill.
- Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Pressindo.
- Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
- Frascara, Jorge. 2004, Communication Design: Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
- Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A. Krasovec. 2007, Gambar teknik dan CAD: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan, Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
- Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
- Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Light book.

- Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK. 00. 05. 55. 6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
- Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Pujiyanto. 2016, Gambar teknik dan CAD Produk Persuasif, Malang: UM Press
- Simamora, Bilson. 2002, Aura Merek, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
- Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
- Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6041 Fotografi

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruksi SCPL 2 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah dengan media digital berbasis fotografi.
- b) Menggali ide fotografi yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan promosi dengan pendekatan budaya nusantara.
- c) Merancang karya fotografi berdasarkan pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya fotografi atau hasil produknya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi meliputi: (1) pemahaman dan pengetahuan tentang ruang lingkup fotografi mencakup sejarah fotografi, konsep dan prinsip fotografi, jenis kamera, dan perkembangan fotografi, (2) mengetahui proses perkembangan teknik fotografi dari konvensional hingga digital, dan (3) memvisualisasikan dan menghasilkan karya fotografi melalui teknik dan efek kamera; (4) mengaplikasikan teknologi digital, pengembangan teknologi fotografi; serta membentuk keterampilan dasar fotografi melalui peralatan fotografi konvensional atau digital

Deskripsi Pembelajaran: Pengertian fotografi, sejarah, kamera, analog dan digital, lensa, segitiga fotografi, iso, speed, diafragma, white balance, pencahayaan, continuous light, available light, mix light, komposisi dan angle, treatment, produksi foto dan pasca produksi

Daftar Pustaka:

1. Zack Arias. 2016. Photography Q & A Pertanyaan Sebenarnya, Jawaban Sebenarnya. Jakarta: Elex Media Komputindo
2. Steve, Simon. 2013. The Passionate Photographers, Jakarta: Elex Media Komputindo.
3. Wahyu Dharsito. 2016. Dasar Fotografi Digital 3: Menguasai Exposure. Jakarta: Elex Media Komputindo
4. Sri Sadono. 2015. Serial Fotomaster: Komposisi. Jakarta: Elex Media Komputindo
5. Roberto Valenzuela. 2013. Picture Perfect Practice. Jakarta: Elex Media Komputindo
6. Adimodel. 2013. Lighting with One Light. Jakarta: Elex Media Komputindo
7. Darwis Triadi, Atok Sugiarto. 2014. Darwis Triadi: Color Vision. Jakarta: Elex Media Komputindo

DKVIUM6042 Videografi

Prasyarat : DKVIUM6041

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah dengan media digital berbasis videografi.
- b) Menggali ide naskah produksi video yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan promosi dengan pendekatan budaya nusantara.
- c) Merancang film berdasarkan praproduksi, produksi dan pasca produksi.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya videografi yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah : Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang: (1) pemahaman dan pengetahuan tentang ruang lingkup videografi mencakup sejarah videografi, konsep dan prinsip videografi, jenis kamera video, dan perkembangan teknik videografi, (2) implementasi ilmu pengetahuan pada media sarana video melalui cara penggunaan kamera, komposisi gambar, penggunaan cahaya, (3) mengoperasikan dan memvisualisasikan karya videografi melalui prasarana untuk merekam gambar sesuai dengan naskah produksi, dan (4) mengaplikasikan teknologi video terkait dengan pemahaman naskah produksi untuk kepentingan dan tuntutan masyarakat.

Deskripsi Pembelajaran : Pengertian dasar video, sejarah, macam2 format video, sop, Continuity, imaginer line, komposisi, kesadaran framing, Teknik dasar pembingkaiian gambar dan Teknik dasar tata cahaya, Pengenalan kamera video dan teknik pergerakan kamera serta lensa, jenis shot dan angel

Daftar Pustaka:

1. Oka Djauhari. 2003. Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose (Diktat TOT Bidang Perkotaan Dengan Media Audio Visual). Surabaya: Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual
2. Joseph V Mascelli. ASC. 1987.. The Five C's Of Cinematography, Terjemahan HMY Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
3. Sastro Subroto, Darwanto. 1994. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
4. Sumarno, Marselli. 1998. Dasar-Dasar Apresiasi Film . Jakarta. Grasindo
5. Tim Penyusun. 1996. Diktat Pendidikan Audio Visual
6. Reguler Lpm Mandiri. Yogyakarta. LPM Mandiri
7. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-Dasar Produksi Televisi. Jakarta: Grassindo

DKVIUM6046 Tinjauan Desain

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

1. Konstruksi SCPL 1 : 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan client
2. Konstruksi SCPL 3 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

3. Memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan tentang perkembangan desain awal abad XX hingga sekarang
4. mampu menelaah desain berdasar sosio-historis dan juga melalui tekno-ekonomi di asia pasifik
5. Memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan tentang desain di era revolusi industry hingga abad XIX
6. Mampu menelaah desain berdasar sosio-historis dan juga melalui tekno-ekonomi pada desain Eropa Amerika

Deskripsi Mata Kuliah : Mampu memahami tentang konsep desain modern secara kritis melalui: a) analisis dan penelaahan sejarah perkembangan desain awal abad XX hingga sekarang; b) menelaah desain dari segi sosio-historis maupun segi tekno-ekonomi; c) menyikapi perkembangan desain di Indonesia dan permasalahannya; d) merepresentasikan perkembangan desain ditinjau dari segi social-historis dan tekno-ekonomi. pemaparan perkembangan sejarah desain dari masa prasejarah , perkembangan desain periode mesir kuno, perkembangan desain era revolusi industry hingga abad XIX. menganalisis perkembangan desain periode mesir kuno; g) menelaah dan menalisis desain dari segi sosio-historis maupun segi tekno-ekonomi.

Daftar Pustaka:

1. Adityawan, Arief. 2010. Tinjauan Desain Grafis: dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta: PT ConCept Media
2. Ali, Matius. 2011. Estetika. Sanggar Luxor.
3. Kartika, Dharsono Sony., Perwira, Nanang Ganda. 2004. Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains.
4. Kardinata, Hanny. 2015. Desain Grafis Indonesia Dalam Pusaran Dunia. Jakarta: ADGI
5. Phaidon. The Chinese of Art Book. New York: Phaidon. 2013.
6. Sachari, A., Sunarya, Y. Y. 2002. Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia. Bandung : Penerbit ITB
7. Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan. Bandung : Penerbit ITB
8. Wells, Frederick. 1897. A History of China. Indoliterasi.

DKVIUM6009 Metodologi Desain (2 sks/2 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Metodologi desain Produk.
- b) Menggali ide Metodologi desain berbasis budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai tempat produk, informasi, komunikasi, dan promosi produk.
- c) Merancang Metodologi desain primer, sekunder, dan tersier serta produk varian berdasarkan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan serta etika bisnis.
- d) Rancangannya memiliki nilai tambah secara ekonomi produk dan lingkungan.
- e) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Metodologi desain Produk.

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara mandiri dan kreatif memahami tentang landasan teoritis desain dan proses pencapaian sasaran desain secara metodologis, meliputi: (a) cara dan urutan mendesain, serta (b) terampil membangun struktur berfikir sesuai dengan proses permasalahan desain.

Deskripsi Pembelajaran: Definisi Metodologi Desain, Terminologi Metodologi desain, Design Thinking, Perkembangan Metodologi desain, Implementasi metodologi desain dalam karya

Daftar Pustaka:

2. Beakley, George C.1974, Instroduction Engeneering Design and Graphic, America: Printed ini the United States of America.

3. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Marketing
4. Communication Perspective, New York: Grawhill.
5. Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Presindo.
6. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
7. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design:
8. Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
9. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman
10. Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
11. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A. Krasovec. 2007, Metodologi desain: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan, Jakarta: Erlangga.
12. Kotler, Philip & Gary Armstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
13. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
14. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
15. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Ligth book.
16. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
17. Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
18. Pujiyanto. 2016, Metodologi desain Produk Persuasif, Malang: UM Press
19. Simamora, Bilson. 2002, Aura Merek, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
20. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand
21. Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
22. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
23. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6010 Metode Reprografika

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 3 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan tentang sejarah cetak dalam media grafis

2. Memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan dalam mencetak hasil desain pada media yang beragam melalui teknik cetak yang tradisional dan modern

Deskripsi Mata Kuliah: Mampu mengetahui proses perancangan reproduksi gambar dan tulisan melalui: a) prinsip-prinsip dasar teknik cetak tinggi, cetak dalam, cetak saring dan sejarah teknik cetak datar atau offset, dasar teknik cetak digital; b) mengetahui perkembangan teknik grafika; c) proses dan prosedur cetak-mencetak, pengetahuan alat dan bahan, manajemen produksi grafika; d) keterampilan reproduksi grafika serta mengimplementasikan dalam desain produk grafika.

Deskripsi Pembelajaran: Pengertian, jenis dan fungsi cetak datar, cetak tinggi, cetak dalam, cetak digital, cetak offset dan engraving dalam konteks desain. Proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi cetak proses cetak grafika (sparasi, offset, digital printing).

Daftar Pustaka:

1. Adi Kusrianto. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi
2. Agus Sachari, 1986, Desain, Gaya dan Realitas, Jakarta: Rajawali Press
3. Antonius Bowo Wasono dkk. 2008, Teknik Grafika dan Industri Grafika, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
4. Marianne Rosner Klimchuk. 2006, Desain Kemasan, Jakarta: Gloria Aksara

DKVIUM6011 Manajemen Periklanan

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan untuk menyelesaikan dalam pemasaran, khususnya media dan sarana periklanan masalah melalui analisis data lapangan/observasi.
2. Memiliki pemahaman secara konseptual manajemen periklanan yang mengacu pada efektivitas media dan sarana periklanan.
3. Memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan media sarana periklanan, khususnya manajerial dalam perancangan komunikasi visual efisien.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa memiliki pemahaman ilmu pengetahuan dan wawasan tentang: 1). media sarana periklanan yang efektif dan efisien guna mendukung dalam pengembangan pemasaran; 2). manajemen dengan kerangka perekonomian makro dan transaksi ekonomi, dasar pemasaran dan perkembangan manajemen, proses manajemen, organisasi kerja, aspek sumber daya manusia; 3). memecahkan permasalahan periklanan melalui evaluasi, investasi, akuntansi biaya, analisis titik impas (break even point),

anggaran, mempertimbangkan resiko; 4). Strategi perancangan media pemasaran, pengembangan dalam pemasaran, observasi pasar, analisis promosi dan mempertimbangkan produk yang dihasilkan; serta 5). pelaksanaan dalam organisasi dalam periklanan.

Deskripsi Pembelajaran: Pemahaman ilmu pengetahuan dan wawasan manajemen periklanan yang efektif dan efisien guna mendukung dalam pengembangan pemasaran. Sajian juga didukung dengan materi manajemen menyangkut kerangka perekonomian makro dan transaksi ekonomi, dasar pemasaran dan perkembangan manajemen, proses manajemen, organisasi kerja, aspek sumber daya manusia. Dari data yang tersaji dapat disusun suatu proposal manajemen periklanan yang memuat konsep periklanan guna memecahkan permasalahan periklanan melalui evaluasi, investasi, akuntansi biaya, analisis titik impas (break even point), anggaran, mempertimbangkan resiko hingga pelaksanaan dalam organisasi dalam periklanan.

Daftar Pustaka:

1. Rhenald Kasali. 1992. Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
2. Philiphs Kotler. Manajemen Pemasaran.
3. Acker, David A. 1986. Advertising Management. New Delhi. Prentice of India
4. Jefkins, Frank. 1997. Periklanan. Jakarta. Erlangga
5. Kasali, Rhenald. 1992. Manajemen Periklanan. Jakarta: Erlangga
6. Rahman, Arif. 2010. Strategi Dahsyat Marketing Mix for Small Business. Yogyakarta Trans Media
7. Ries, Al dan Jack Trout. 2002. Positioning The Battle for Your Mind. Jakarta: Salemba Empat
8. Simp, Terence A. 1986. Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu. Terjemahan oleh Revyani Sjahrial dan Dyah Anikasari. 2003. Jakarta: Erlangga.

DKVIUM6012 Kewirausahaan

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) Memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan manajemen kewirausahaan
- 2) Memiliki motivasi dalam berpola pikir untuk mengembangkan motivasi manejerial ilmu kewirausahaan,
- 3) Memiliki pemahaman teoritis dan optimalisasi budaya kerja guna meningkatkan kemampuan diri dalam menyusun konsep kewirausahaan,
- 4) Memiliki pola berpikir dalam mengaplikasi praktis semangat berwirausaha.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu berpikir logis, kritis, dan motivatif dalam pengelolaan dan pengembangan kewirausahaan, meliputi: (1) pengetahuan manajerial ilmu kewirausahaan, (2) konsep kewirausahaan melalui pemahaman teoritis optimalisasi Emotional Intelegensia, pengetahuan dasar AMT (Achievement Motivation Training), budaya kerja, perhitungan faktor resiko, dalam meningkatkan, (3) kemampuan diri dalam menyusun konsep dan mengembangkan keterampilan kewirausahaan, dan (4) aplikasi praktis semangat kewirausahaan.

Deskripsi Pembelajaran: Mencakup teori wirausaha yang membahas latar belakang konsep berolah pikir secara logika, apresiatif, dan motivatif dalam pengembangan kewirausahaan, khususnya desain komunikasi visual. Implementasi dalam pembelajaran tersusun proposal kewirausahaan yang membahas manajerial usaha meliputi; perhitungan anggaran, factor resiko, peningkatan, dan konsep pengembangan dalam kewirausahaan..

Daftar Pustaka:

1. Alex D. Triyana (1985) Menerapkan Strategi Marketing di Indonesia, Marketing Seminar Jakarta
2. Bangs Jr. David H. (2005) Pedoman Langkah Awal Menjalankan Usaha.
3. Carol Kinsey Goman. (1991) Kreativitas dalam Bisnis. Penerbit Binarupa Aksara Jakarta
4. Dan Steinhof (1979). The World of Business, Mc Graw Hill Book Coy
5. Joe Setiawan (1993), Strategi Efektif Berwirausaha. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta

DKVIUM6043 Metodologi Penelitian

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Memiliki kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan secara efisien dan melaksanakan rancangan kegiatan penyusunan metodologi penelitian.
- b) Memiliki kemampuan berkomunikasi efektif berdasarkan rancangan metode yang dipergunakan dalam penelitian.
- c) Memiliki wawasan teoritik dan praktik yang selalu terupdate dan mengikuti perkembangan desain komunikasi visual yang akan diangkat dalam metodologi penelitian.
- d) Memiliki kemampuan belajar terstruktur untuk pengembangan diri dan keilmuan berkelanjutan dalam mengembangkan dan menerapkan metodologi penelitian.
- e) Mempertanggung-jawabkan metodologi penelitian yang disusun melalui seminar di depan kelas yang akan ditindaklanjuti ke arah proposal penelitian (kajian atau karya).

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa secara terbuka dan kreatif mampu mengungkapkan gagasan lisan dan tulis serta mampu merancang penelitian ilmiah bidang pendidikan seni

dan desain. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami konsep dasar berbagai jenis penelitian, (2) memahami prosedur menyusun komponen-komponen penelitian kualitatif dan kuantitatif bidang seni dan desain, dan (3) terampil mengembangkan komponen-komponen penelitian dan menganalisis data dalam berbagai pendekatan penelitian seni dan desain

Deskripsi Pembelajaran: Arti, latar belakang, langkah-langkah penelitian, metode, metodologi penelitian, jenis karya ilmiah, jenis skripsi, kode etik dan tata cara penulisan ilmiah, jenis data kuantitatif dan kualitatif, sumber data dari observasi, wawancara, dokumen, dan kepustakaan, analisis data, mencoba menerapkan teori dengan praktek.

Daftar Pustaka:

1. Bungin, Burhan. 2008, Analisis Data Penelitian Kualitatif, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
2. Creswell, Jhon W. 1994, Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches, London: Sage Publication.
3. Daymon, Christine & Immy Holloway. 2008, Metode-metode Riset Kualitatif, Yogyakarta: Bentang.
4. Denzin, Norman K & Yvonna S. Lincoln. 2009, Hand Book of Qualitative Research, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
5. Moleong, Lexy J. 2001, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
6. Ratna, Nyoman Kutha. 2010, Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
7. Sachari, Agus. 2005, Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Jakarta: Erlangga.
8. Saukah, Ali. 2000, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Malang: Universitas Negeri Malang.
9. Soehartono, Irawan. 1995, Metode Penelitian Sosial, Bandung: Rosdakarya.
10. Suyanto, Bambang, ed. 1995, Metode Penelitian Sosial, Surabaya: Airlangga University Press.
11. Tim Penunjuk Teknis. 2011, Penunjuk Teknis Kegiatan Akademik Jurusan Seni dan Desain, Malang: Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
12. Tim Prodi DKV. 2017, Penunjuk Teknis Kekaryaannya, Malang: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

DKVIUM6044 Proposal Penelitian

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah desain komunikasi visual melalui analisis data yang dilakukan melalui tahap awal proposal penelitian.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Memiliki kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan secara efisien dan melaksanakan rancangan kegiatan menyusun proposal penelitian.
- b) Memiliki kemampuan berkomunikasi efektif & publik speaking yang memadai dalam mempertahankan tulisan proposal penelitian.

- c) Memiliki wawasan teoritik dan praktik yang selalu terupdate dan mengikuti perkembangan desain komunikasi visual yang akan diangkat menjadi calon penelitian.
- d) Memiliki kemampuan belajar terstruktur untuk pengembangan diri dan keilmuan berkelanjutan dalam mengembangkan proposal penelitian.
- e) Mempertanggung-jawabkan melalui seminar proposal yang nantinya akan ditindak lanjuti penelitian atau dan berkarya nyata.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dan prosedur penyusunan proposal sesuai dengan jenis pendekatan penelitian seni dan desain yang dipilih. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (1) memahami konsep dasar dalam menyusun proposal penelitian, (2) terampil merancang bentuk penelitian seni dan desain sebagai suatu karya ilmiah hasil penelitian, kajian kepustakaan, atau hasil pengembangan yang diwujudkan dalam bentuk proposal, dan (3) mampu mempertanggungjawabkan proposal tersebut dalam forum seminar terbatas.

Deskripsi Pembelajaran: Arti, jenis, latar belakang penelitian, langkah-langkah penelitian, menyusun proposal karya ilmiah hasil penelitian lapangan dan hasil kepustakaan tentang Seni dan Desain guna menjawab permasalahan yang dihadapi di masyarakat, menyusun proposal karya ilmiah hasil perancangan atau pengembangan Seni dan Desain untuk disampaikan kepada masyarakat sesuai dengan target market dan khalayak, untuk diseminarkan hasil proposal penelitian secara individual.

Daftar Pustaka:

1. Bungin, Burhan. 2008, Analisis Data Penelitian Kualitatif, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
2. Creswell, Jhon W. 1994, Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches, London: Sage Publication.
3. Daymon, Christine & Immy Holloway. 2002, Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communication atau Metode-metode
4. Riset Kualitatif, terjemahan Cahya Wiratama. 2008, Yogyakarta: Bentang.
5. Denzin, Norman K & Yvonna S. Lincoln. 1997, Hand Book of Qualitative Research, terjemahan
6. Dariyanto, Badrus Samsul Fata, Abi & John Rinalsi. 2009, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
7. Moleong, Lexy J. 2001, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
8. Ratna, Nyoman Kutha. 2010, Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
9. Sachari, Agus. 2005, Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Jakarta: Erlangga.
10. Soehartono, Irawan. 1995, Metode Penelitian Sosial, Bandung: Rosdakarya.
11. Suyanto, Bambang, ed. 1995, Metode Penelitian Sosial, Surabaya: Airlangga University Press.
12. Tim Prodi DKV. 2017, Penunjuk Teknis Kekaryaan, Malang: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

DKVIUM6013 Semiotika

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam menganalisis secara antar disiplin, inter disiplin, dan multi disiplin (trans disiplin) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Memahami konsep-konsep dasar semiotika desain
- b) Mengkaji studi kasus semiotika pada karya desain komunikasi visual
- c) Memiliki kemampuan mengidentifikasi kecenderungan semiotika dalam hubungannya dengan fungsi desain sebagai karya public

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah yang mengkaji dasar teori semiotika yang terimplementasi pada berbagai kasus desain komunikasi visual

Deskripsi Pembelajaran: Definisi semiotika, Ruang lingkup semiotika tanda, simbol, dan lambang, dasar – dasar teori semiotika desain menurut para ahli, studi kasus dan analisis semiotika pada karya desain komunikasi visual

Daftar Pustaka:

1. Marcel Danesi, Pesan, Tanda dan Makna (terj), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2010.
2. Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, Teori Komunikasi (terj), Penerbit Salemba Humanika, Jakarta, 2009.
3. Kaelan, Filsafat Semiotika dan Hermeneutika, Penerbit Paradigma. Yogyakarta, 2009.
4. Sumbo Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual. Penerbit Jalasutra, Yogyakarta. 2012.
5. Roland Barthes, Elemen-elemen Semiologi (terj), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta,
6. Harimukti Kridaleksana, Mongon-Ferdinand de Saussure : Peletak dasar Strukturalisme dan Linguistik Modern, Penerbit Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2005.
7. Alex Sobur, Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotic dan Analisis Framing, Penerbit Rosdakarya, Bandung, 2009.
8. John Fiske, Cultural dan Communication Studies (terj), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2009.
9. Madam sarup, Poststrukturalisme dan Postmodernisme : sebuah Pengantar Kritis (terj), Penerbit Jendela, Yogyakarta, 2004.
10. Yasraf Amir Piliang, Semiotika dan Hypersemiotika, Penerbit Matahari, Bandung, 2012.
11. John Fiske, Memahami Budaya Populer (terj), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2011.
12. Chris Barker, Cultural Studies : Teori dan Praktik, Penerbit Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2004.
13. Winfried Noth, Handbook of Semiotic, Indiana University PressBloomington, 1990.
14. Benny H. Hoed, Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya, Penerbit Komunitas Bambu, Jakarta, 2011.
15. St. Sunardi, Semiotika Negativa, Penerbit Kanal, Yogyakarta, 2002.
16. Marcel Danesi, Pengantar Memahami Semiotika Media (terj), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2010.
17. Arthur Asa Berger, Pengantar Semiotika : Tanda-tanda dalam Kebudayaan Populer, Penerbit Tiara Wacana, Yogyakarta, 2010.

18. Umberto Eco, Teori Semiotika : Signifikansi Komunikasi, Teori Kode serta Teori Produksi Tanda, Penerbit Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2011.
19. Kris Budiman, Semiotika Visual : Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2011.

Mata Kuliah Keterampilan

DKVIUM6014 Bahasa dan Sistem Tanda Visual

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2: Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang bahasa visual.
- b) Menggali ide ikonografi, indexical, dan sign system yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan promosi.
- c) Merancang grafik lingkungan berdasarkan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya grafis lingkungan yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah

Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dan mengetahui tentang: (1) bahasa visual sebagai media komunikasi, (2) mengetahui implementasi bahasa visual sebagai ikonografi, indexical, dan sign system ke dalam infografis, (3) menghasilkan produk karya melalui tahapan-tahapan dari dasar sampai menjadi suatu konsep yang kompleks, dan (4) menghasilkan dihasilkan karya desain yang kreatif

Deskripsi Pembelajaran: Arti Bahasa dan Sistem Tanda Visual, semiotika: ikon, index, symbol, isotype, pictogram, gestalt, infografis, grafis lingkungan, information sign, identification sign, welcome sign, sketsa kasar dan miniatur, layout, merancang, desain komprehensif, aplikasi desain grafis lingkungan dalam bentuk dammy (mockup).

Daftar Pustaka:

1. Sumbo Tinarbuko. 2009, Semiotika Komunikasi Visual, Yogyakarta: Jalasutra.
2. Yasraf Amir Piliang. 2012, Semiotika dan Hipersemiotika, Jakarta: Serambi.
3. Tim Infografik Kompas. 2014, Indonesia dalam Infografik, Jakarta: Kompas.
4. Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. 2014, Infographics: The Power of Visual Storytelling, New Jersey: John Wiley & Sons.

5. Chris Calori, David Vanden-Eynden. 2015, Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating
6. Environmental Graphic Design Systems, New Jersey: John Willey & Sons.
7. Chris Calori, David Vanden-Eynden. 2007, Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, New Jersey: John Willey & Sons.

DKVIUM6015 Identitas Korporat

Prasyarat : DKVIUM6014

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: Memiliki kemampuan merancang untuk memecahkan berbagai masalah dalam bentuk karya desain.

Konstruk SCPL 2: Memiliki kemampuan dalam mengelola bisnis desain komunikasi visual

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang identitas korporat.
- b) Menggali ide perancangan logo dan implementasinya yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan promosi dengan pendekatan budaya nusantara.
- c) Merancang logo, guideline, aplikasi berdasarkan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan identitas korporat yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dan berwawasan tentang: (1) dunia advertising melalui tahapan analisis terhadap merek, produk, brand, sejarah dan logo perusahaan, (2) pengetahuan dalam mengaplikasikan desain untuk perusahaan ataupun korporat, (3) merancang dan membuat logo perusahaan beserta aplikasinya berdasarkan isu baru hasil survey yang dilakukan dengan memperhatikan faktor semantik, sintaksis, dan pragmatic, dan (4) mengaplikasikan karya pada suatu perusahaan atau korporat

Deskripsi Pembelajaran: Arti identitas korporat, studi visual, studi bentuk, studi warna, perancangan logo, GSM, identity guideline, background logo(warna, gambar), guideline photography, merancang uniform korporat, merancang vehicle korporat, mockup point of purchase.

Daftar Pustaka:

1. Jessica Diana Kartika, Rudyant Siswanto Wijaya. 2016, Logo: Visual Asset Transitions, Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Surianto Rustan. 2009, Mendesain Logo, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Ligth book.
4. Ben Rosen. 1970, Corporate Search for Visual Identity: A Study of Fifteen Outstanding Corporate Design Programs, US: Van Nostrand Reinhold Inc.

5. Alina Wheeler. 2012, *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*, 4th Edition, New Jersey: John Wiley and Sons..
6. Wally Olins. 1990, *Corporate Identity: Making Business Strategy Visible Through Design*, US: Harvard Business School Press
7. Veronica Napoles. 1987, *Corporate Identity Design*, US: Wiley

DKVIUM6016 Media Perwajahan

Prasyarat : KVI6015

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 2: Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Media Perwajahan.
- b) Menggali ide Media Perwajahan berbasis budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai tempat produk, informasi, komunikasi, dan promosi.
- c) Merancang Media Perwajahan berdasarkan unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain, dan tata letak perwajahan berdasarkan karakter media massa cetak
- d) Menerapkan etika perancangan serta etika bisnis dalam merancang Media Perwajahan.
- e) Rancangannya memiliki nilai tambah secara ekonomi terhadap media massa cetak.
- f) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Media Perwajahan yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri berdasarkan pengalaman belajar dari: (1) pemahaman wawasan dalam me-layout elemen visual melalui tahapan analisis terhadap media cetak, local content dan/atau county profile, serta mempunyai wawasan dalam menganalisa permasalahan yang sedang terjadi ke berbagai media cetak (advertising atau periklanan) dalam sesuai dengan kepentingan konsumen, (2) pengembangan dan mengolah ide gagasan yang disesuaikan dengan karakteristik jasa, produk, dan pemasaran, (3) penyampaian bahasa visual-verbal ke dalam isi pesan kepada kalayak sasaran, dan (4) implemetasi produk karya advertising atau periklanan dan sedang trend dapat menciptakan iklan layanan masyarakat yang berfungsi sebagai media komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat .

Deskripsi Pembelajaran: Arti media perwajahan, latar belakang terwujudnya media perwajahan, fungsi dan jenis media massa, media massa cetak (koran, majalah, tabloid), tata letak perwajahan, desain (pra produksi, produksi, dan pasca produksi), kreativitas (penggalian ide, proses produksi, aplikasi desain, menjual), proses cetak grafika (sparasi, offset, digital printing).

Daftar Pustaka:

1. Batey, Ian. 2002. Asian Branding a Great Way to Fly. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
2. Berger, Arthur Asa. 2000. Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: TiaraWacana Hakim, Budiman. 2006. Lanturan Tapi Relevan. Yogyakarta: Galang Press.
3. Jefkins, Frank. 1997. Periklanan. Jakarta: Erlangga Lewis, Herschell Gordon. 1996. Iklan yang Efektif. Semarang: Dahara Prize
4. Lowe, Brett William. 1993. Periklanan yang Efektif. Jakarta: Elex Media Komputindo.
5. Mangkunegara, Anwar Prabu. 2002. Perilaku Konsumen. Bandung: Refika.
6. March, Marion. 1998. Creative Typography. Phaidon: Oxford
7. Pujiyanto. 1997. Etika Rancangan Periklanan dalam Pangsa Pasar. Malang: IKIP Malang
8. Quon, Mike. 1995. Corporate Graphics. Hong Kong: PBC International, Inc
9. Rakhmat, Jalaluddin. 1998. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
10. Sarwono, Jonathan. Hary Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi
11. Sims, Nitzi. 1991. Sign Design. London: Thames and Hudson
12. Sutherland, Max. Alice K. Syvester. 2005. Advertising and the Mind of the Consumer (Bagaimana mendapatkan untung berlipat lewat iklan yang tepat). Jakarta: Gramedia.
13. Swann, Alan. 1989. Basic Design and Lay Out. Phaidon:Oxford Tjiptono, Fandy. 2005. Brand Management & Strategy. Yogyakarta: Andi Wheeler, Alina. 2003. Designing Brand Identity. America: Jhon Wiley & Sond, Inc

DKVIUM6018 Porto Folio

Prasyarat : DKVIUM6017

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2: Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang di masyarakat untuk diangkat ke Porto Folio.
- b) Menggali ide desain media promosi yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan publikasi suatu produk/jasa.
- c) Merancang desain berbasis budaya Nusantara dengan memperhatikan unsur dan prinsip desain dalam estetika media promosi.
- d) Memperhatikan kode etik perancangan dan etika dalam menjalankan bisnis desain.jasa.
- e) Rancangannya memiliki nilai tambah secara ekomomi produk/jasa dan lingkungan.
- f) Memamerkan karya desain dalam bentuk Forto Folio yang diapresiasi masyarakat.
- g) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Porto Folio yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan pengalaman belajar yang dimilikinya berdasarkan: (1) kemampuan dalam memecahkan masalah komunikasi visual, (2) pengetahuan dan pemahaman serta wawasan desain komunikasi visual, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah komunikasi visual secara menyeluruh, utuh, dan terpadu, mulai dari awal permasalahan sampai pemecahannya yang didukung oleh berbagai disiplin ilmu terkait, dan (4) meningkatkan kemampuan mengaplikasikan dalam berbagai media. (5) Mengkomunikasikan/ mempresentasikan karya desain kepada masyarakat dalam pameran kontekstual

Deskripsi Pembelajaran: Arti Forto Folio dan Pameran, menggali ide, menyusun kata kunci, dan rancangan dalam bentuk desain berbasis budaya nusantara berupa Booklet Portofolio, County Profile, Aplikasi Karakter, Animasi dan Karakter, Environmental Sign, Through The Line Media, Komik Digital yang memiliki nilai inovasi, estetika, nilai guna, dan nilai tambah, apresiasi karya desain melalui konsep produk, presentasi, dan pameran.

Daftar Pustaka:

1. Beakley, George C. 1974, Indtroduction Engeneering Design and Graphic, America: Printed ini the United States of America.
2. Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics, New York & London: Longman.
3. Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.
4. Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
5. Brown, Tim. 2008, Design Thinking, Watertown: Harvard Business Publishing.
6. Budiman, M. Arief. 2008, Jualan Ide Segar, Yogyakarta: Galang Press.
7. Fiske, John. 1990, Cultural and Communication Studies, terjemahan Yosol Iriantara & Idi Subandy Ibrahim, 2007, Yogyakarta: Jalasutra.
8. Herusatoto, Budiono. 2008, Simbolisme dalam Budaya Jawa, Yogyakarta: PT. Hanindita.
9. McCloud, Scott. 2001. Understanding Comic (Memahami Komik). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
10. Moriarty, Sandra, Nancy Mitchell & William Wells. 2011, Advertising (edisi ke delapan), Jakarta: Kencana.
11. Putra, Masri Sareb. 2007, Media Cetak: Bagaimana Merancang dan Memproduksi, Jakarta: Graha Ilmu.
12. Russel, J. Thomas dan W. Ronald Lane. 1992. Kleppner's Advertising Procedure. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

DKVIUM6019 Copywriting

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruksi SCPL 3: Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Pemahaman unsur-unsur yang ada dalam pesan periklanan AIDCA
- b) Ruang lingkup iklan dan jenis-jenisnya
- c) merencanakan, membuat dan mengevaluasi naskah untuk iklan ATL.
- d) merencanakan, membuat dan mengevaluasi naskah untuk iklan BTL.
- e) Memiliki kemampuan menginformasikan dan mempresentasikan Produk atau jasa menggunakan iklan yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu menciptakan naskah periklanan yang menggabungkan kerja intelektual dan seni untuk memenuhi pesan penjualan yang dihasilkan melalui strategi, perencanaan dan kerjasama antara klien dengan creative.

Deskripsi Pembelajaran: Definisi copywriting, Terminologi copywriting, ruang lingkup periklanan ATL, ruang lingkup periklanan BTL, perancangan copywriting sebagai naskah pembuatan dalam karya

Daftar Pustaka:

- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. Videografi dan Sinematografi Praktis. Jakarta : PT Gramedia
- Effendy, Heru. 2002. Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser. Jakarta : Panduan dan Pustaka Konfiden
- Nugroho, Adi. 1996. Teknik Pemnafaatan Video Shooting untuk Komersial. Yogyakarta : Indah Sby
- Sutisno, PCS. Pedoman Penulisan Skenario TV Video. Jakarta: Grasindo
- Valk, Jos Van Der. 1992. Produksi Film Video. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Valk, Jos Van Der. 1992. Mengarang Naskah Video. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia

DKVIUM6020 Visual Merchandising

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Konstruksi SCPL 2: Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Visual Merchandising.
- b) Menggali ide Visual Merchandising yang memiliki fungsi informasi, komunikasi, dan promosi pemasaran produk.

- c) Merancang Visual Merchandising berbasis budaya Nusantara dengan memperhatikan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan.
- d) Merancang Visual Merchandising memiliki nilai tambah ekonomi dan kesejahteraan masyarakat.
- e) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Visual Merchandising yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan: (1) pemahaman dan pengetahuan tentang visual merchandising untuk interior dan eksterior, (2) memahami fungsi, jenis, ukuran, dalam konsep perancangan visual merchandising, (3) memvisualisasikan melalui metode dan prosedur perancangan dengan memperhatikan kaidah ergonomi desain, etika dan hukum pasar, dan (4) mengaplikasikan produk karya terkait dengan kelayakan dan analisa bahan serta kemutakhiran dan trend media sebagai bagian dari media komunikasi visual.

Deskripsi Pembelajaran: Jenis dan fungsinya media desain Visual Merchandising, argonomis desain, perbedaan media Media Lini Atas (Above The Line) dan Media Lini Bawah (Below The Line), merancang desain Visual Merchandising sebagai pendukung kelancaran program pemasaran produk, mengaplikasikan desain dalam bentuk produk visual merchandising siap pakai.

Daftar Pustaka:

1. Arsyad, Azhar. 2007, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
2. Bourdieu, Pierre. 2010, Arena Produksi Kultural Sebuah Kajian Sosiologi Budaya, terjemahan Yudi Santoso, Yogyakarta, Kreasi Wacana.
3. Burton, Graeme. 2008, Yang Tersembunyi di Balik Media: Pengantar Kepada Kajian Media. Yogyakarta: Jalasutra.
4. Christomy, T & Untung Yuwono, ed. 2004, Semiotika Budaya, Jaskarta: Universitas Indonesia,
5. Jefkins, Frank. 1997, Periklanan, Jakarta: Erlangga, Masri Sareb. 2007, Media Cetak: Bagaimana Merancang dan Memproduksi, Jakarta: Graha Ilmu.
6. Putra, Masri Sareb. 2007, Media Cetak: Bagaimana Merancang dan Memproduksi, Jakarta: Graha Ilmu
7. Rohani, Ahmad. 1997, Media Instruksional Edukatif, Jakarta: Rineka Cipta.
8. Sobur, Alex. 2003, Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.
9. Tester, Keith. 2009, Immor(t)alitas Media, Yogyakarta: Juxtapose.

DKVIUM6021 Desain Kemasan Produk

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 2: Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Desain Kemasan Produk.
- b) Menggali ide Desain Kemasan berbasis budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai tempat produk, informasi, komunikasi, dan promosi produk.
- c) Merancang Desain Kemasan primer, sekunder, dan tersier serta produk varian berdasarkan unsur dan prinsip desain berdasarkan etika perancangan serta etika bisnis.
- d) Hasil produk atau rancangan memiliki nilai tambah secara ekonomi produk dan lingkungan.
- e) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Desain Kemasan Produk hasil rancangannya.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan: (1) pemahaman dan ilmu pengetahuan tentang desain kemasan, (2) membuat rancangan kemasan sesuai dengan proses dan prosedur desain, (3) memiliki keterampilan membuat desain kemasan berdasarkan pada kaidah-kaidah desain yang menitikberatkan pada aspek fungsional, etika dan hukum pasar, ergonomik desain, pertimbangan ekonomi, kelayakan, dan (4) menganalisis bahan dan prospek pasar.

Deskripsi Pembelajaran: Arti desain kemasan, jenis dan bentuk kemasan varian produk, kemasan primer, sekunder, dan tersier, bahan kemasan produk makanan dan kemasan, fungsi sebagai tempat, informasi, komunikasi produk, ide dan konsep desain kemasan, kode etik dalam merancang, unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain kemasan, merek primer dan sekunder, logo perusahaan yang terdiri dari logotype dan logogram, sketsa kasar dan miniatur, layout, merancang, desain komprehensif, aplikasi desain Desain Kemasan Produk dalam bentuk dammy (mockup).

Daftar Pustaka:

1. Beakley, George C.1974, Introduction Engeneering Design and Graphic, America: Printed ini the United States of America.
2. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Markerting Communication Perpective, New York: Grawhill.
3. Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Presindo.
4. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
5. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design:
6. Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
7. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
8. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A.Krasovec. 2007, Desain Kemasan: Prencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan, Jakarta: Erlangga.

9. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
10. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
11. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
12. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Ligth book.
13. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
14. Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
15. Pujiyanto. 2016, Desain Kemasan Produk Persuasif, Malang: UM Press
16. Simamora, Bilson. 2002, Aura Merek, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
17. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
18. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
19. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

Identitas Korporat - Corporate Identity

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi

Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dan berwawasan tentang: (1) dunia advertising melalui tahapan analisis terhadap merek, produk, brand, sejarah dan logo perusahaan, (2) pengetahuan dalam mengaplikasikan desain untuk perusahaan ataupun korporat, (3) merancang dan membuat logo perusahaan beserta aplikasinya berdasarkan hasil survey yang dilakukan dengan memperhatikan faktor semantik, sintaksis, dan pragmatis, dan (4) mengaplikasikan karya pada suatu perusahaan atau korporat.

Daftar Pustaka:

1. Beakley, George C. 1974, Introduction Engineering Design and Graphic, America: Printed in the United States of America.
2. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective, New York: Grawhill.
3. Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Pressindo.
4. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
5. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design:
6. Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.

7. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
8. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A.Krasovec. 2007, Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan, Jakarta: Erlangga.
9. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
10. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
11. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
12. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Ligth book.
13. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
14. Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
15. Pujiyanto. 2016, Desain Kemasan Produk Persuasif, Malang: UM Press
16. Simamora, Bilson. 2002, Aura Merek, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
17. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
18. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
19. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6022 Budaya Visual - visual Culture

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 1: 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mendeskripsikan wawasan tentang pengaruh, trend, gaya dan kecenderungan desain dari masa lalu hingga terkini. Kajian mengenai aspek sosial ditekankan dalam menanamkan pemahaman mengenai dampak dan pengaruh budaya visual dalam perkembangan desain.

Daftar Pustaka:

1. Beakley, George C.1974, Introduction Engeneering Design and Graphic, America: Printed ini the United States of America.
2. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Markerting Communication Perpective, New York: Grawhill.
3. Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Presindo.

4. Foley, John. 2006, *Balanced Brand*, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
5. Frascara, Jorge. 2004, *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press.
6. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
8. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A.Krasovec. 2007, *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*, Jakarta: Erlangga.
9. Kotler, Philip & Gary Armstrong. 1997, *Principle of Marketing (Seventh Edition)*, New Jersey: Prentice Hall Inc.
10. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, *Perilaku Konsumen*, Bandung: Refika Aditama.
11. Moser, Mike. 2008, *United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat*, Jakarta: Esensi.
12. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, *How to design trademarks and logos*, Ohio: North Ligth book.
13. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
14. Pirous, AD. 1989, *Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
15. Pujiyanto. 2016, *Desain Kemasan Produk Persuasif*, Malang: UM Press
16. Simamora, Bilson. 2002, *Aura Merek*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
17. Suyanto, M. 2007, *Marketing Strategy Top Brand Indonesia*, Yogyakarta: Andi Offset.
18. Swann, Alan. 1987, *Basic design and layout*, Oxford: Phaidon.
19. Tjiptono, Fandy. 2005, *Brand: Management & Strategy*, Yogyakarta: Andi.

DKVI 6028 Pameran

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 4: Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi Matakuliah : Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dan tim dalam menerapkan pameran desain yang berorientasi industri kreatif

Daftar Pustaka:

1. Beakley, George C.1974, *Introduction Engeneering Design and Graphic*, America: Printed ini the United States of America.
2. Mikke Susanto , 2004,*Menimbang Ruang Menata Rupa - Galangpress Group,Yogyakarta*
3. Ambrose, Timothy dan Paine, Crispin. (2006). *Museum Basic* , 2nd edition, London and New York: Routledge.

4. Edson, Gary dan David Dean. (1996). *The Handbook for Museums*, London and New York: Routledge.
5. Kotler Neil dan Kotler Philip. (1998). *Museum Strategy and Marketing*, San Francisco: Jossey-Bas A Wiley Imprint.

DKVIUM6100 Skripsi (6 sks, -)

Prasyarat: diatur tersendiri

Koordinator : KBK

Deskripsi:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa secara mandiri agar mampu memahami dan mengaplikasikan metodologi penelitian dalam bentuk skripsi. Kompetensi yang akan

dicapai adalah untuk mengembangkan dan mengaplikasikan keterampilan lanjut penulisan ilmiah dalam bentuk skripsi, tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan seni dan desain melalui skripsi hasil penelitian, skripsi kajian pustaka, dan skripsi pengembangan, serta mempertanggungjawabkan laporannya secara ilmiah.

UPLP6090 Praktik Kerja Industri – Internship

Prasyarat: diatur tersendiri

Koordinator : KBK

Deskripsi:

Capaian Pembelajaran Matakuliah:

Mahasiswa dapat:

1. Mendiagramkan struktur organisasi dan tatakerja Industri Mitra;
2. Merangkum proses produksi, penerapan K3 dalam proses produksi dan pelayanan customer;
3. Melatih etika kerja dan etos kerja di industri/proyek;
4. Melatih proses produksi dan pekerjaan lainnya sesuai dengan kebutuhan industri mitra dan kompetensi mahasiswa.

Deskripsi:

Melatih mahasiswa untuk praktik bekerja di dunia industri.

Sumber Belajar:

1. Panduan Pendidikan UM.
2. Juknis PKP JSD UM.

UKKN6090 KKN (4 sks/ -)

Prasyarat: diatur tersendiri

Koordinator : KBK

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melaksanakan praktik dalam bidang sosial kemasyarakatan.

DKVIUM6017 Reposisi dan Positioning Produk

Prasyarat : DKVIUM6016

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1:2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2: Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) Memecahkan permasalahan dalam proses perancangan untuk menghasilkan karya desain
- 2) Menggali ide potensi dalam pola pikir dan pola kerja untuk menghasilkan produk desain komunikasi visual
- 3) Proses berkarya desain komunikasi visual melalui proses penggalian ide, prinsip desain, prosedur berkarya dan evaluasi hasil akhir.
- 4) Apresiasi hasil akhir dan planning proses pemasaran produk atau hasil karya

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri berdasarkan komunikasi dan komunikasi visual secara terpadu yang meliputi konsep dan analisis positioning, perencanaan kreatif, strategi pemasaran, strategi media produksi dan distribusi dan estimasi biaya untuk dipergunakan dalam satu perancangan paket. Mempunyai wawasan yang luas tentang dunia advertising melalui tahapan analisis kompetitor, riset lapangan tentang insight dari produk, price, place, promotion, market, audiens, sampai penentuan positioning

Deskripsi Pembelajaran: Pembahasan tentang pola pikir komprehensif, implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan metode menggali potensi berkarya. Solusi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora untuk menghasilkan karya dengan standar solutif serta tanggung jawab, serta rancangan jangka panjang untuk mengkomunikasikan ke khalayak.

Daftar Pustaka:

1. Agustrijanto. 2002, Copywriting: Seni Mengasah Perusahaan Periklanan Indonesia
2. Sylvester, Alice K & Max Sutherland. 2005, dvertising and the Mind of the Consumer, jakarta: Gramedia

MATAKULIAH PEMINATAN DAN PENGEMBANGAN DIRI (MPPD)

DKVIUM6006 Ilustrasi

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 3. Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Memahami pengetahuan tentang ilustrasi meliputi batasan ilustrasi, prinsip, teknik, media, dan prosedur ilustrasi,
2. Mampu menganalisis karya ilustrasi,
3. Mampu memvisualisasikan ilustrasi untuk kebutuhan desain dan membentuk keterampilan menggambar ilustrasi secara harmonis untuk kepentingan desain
4. Mampu mengaplikasikan karya ilustrasi pada kepentingan desain sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu memahami tentang ruang lingkup ilustrasi dan kerja mandiri meliputi: (1) pemahaman dan ilmu pengetahuan ilustrasi mencakup batasan ilustrasi, prinsip, teknik, media, dan prosedur ilustrasi, (2) memiliki sikap apresiasi dalam menganalisis karya ilustrasi, (3) memvisualisasikan ilustrasi pada kebutuhan desain dan membentuk keterampilan menggambar ilustrasi secara harmonis untuk kepentingan desain, dan (4) mengaplikasi karya ilustrasi pada kepentingan desain sehingga mampu mengkonukasikan pesan yang disampaikan komunikator

Deskripsi Pembelajaran: Penguasaan teknik gambar manual dan digital, Kemampuan menggambar berbagai gaya gambar ilustrasi, Kesesuaian gambar ilustrasi dengan pesan komunikasi yang disampaikan, Aplikasi pada media DKV, baik media cetak maupun multimedia.

Daftar Pustaka:

1. Zeegen, Lawrence & Crush. 2005. Fundamental of Illustration. Lausanne: AVA Publishing SA
2. Male, Alan. 2007. Illustration, a theoretical and contextual perspective. Lausanne: AVA Publishing SA.
3. Borgman, Harry. 1989. Pen and pencil drawing technique. New York: Watson-Guption Publications.
4. D'amelio, Joseph. 2004. Perspective drawing handbook. New York: Dover Publications, Inc.
5. Barber, Barrington. 2003. Advanced drawing skills, a course in artistic excellence. Berkshire: Acturus Publishing.

DKVIUM6048 Videografi Desain

Prasyarat : DKVIUM6042

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2: Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual

Deskripsi

Menciptakan karya videografi berdasarkan kasus *real* di lapangan dalam konteks memecahkan persoalan secara komprehensif dan kontekstual berdasarkan wawasan keilmuan desain komunikasi visual dan Standart Operasional Procedure perancangan video

Daftar Pustaka

1. Joseph V Mascelli. ASC. 1987.. The Five C's Of Cinematography, Terjemahan HMY Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
2. Sastro Subroto, Darwanto. 1994. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
3. Sumarno, Marselli. 1998. Dasar-Dasar Apresiasi Film . Jakarta. Grasindo
4. Tim Penyusun. 1996. Diklat Pendidikan Audio Visual
5. Reguler Lpm Mandiri. Yogyakarta. LPM Mandiri
6. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-Dasar Produksi Televisi. Jakarta: Grassindo

DKVIUM6064 Dasar Komputer Grafis

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : 2. Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 2 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- a) Mampu menerapkan elemen dan prinsip desain melalui komputer grafis (C3).
- b) Terampil dalam mengoperasikan perangkat lunak untuk pembuatan citra 2D, serta mengaplikasikan komputer grafis untuk keperluan seni dan desain khususnya bidang animasi (P4).
- c) Mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan batas pengumpulan (deadline) (A2).

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dasar-dasar komputer untuk keperluan bidang grafis serta mengaplikasikan berbagai program komputer grafik baik teori maupun praktik secara langsung dalam penyusunan elemen-elemen yang meliputi gambar, tulisan, ide dan teknik.

Deskripsi Pembelajaran : Prinsip desain grafis, prinsip komputer grafis, teknik komputer grafis, pengenalan software berbasis grafis, eksplorasi elemen grafis menggunakan software, digital drawing, digital painting, digital imaging.

Daftar Pustaka :

Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2009. Fundamentals of Graphic Design. Ava Book Production, Ltd.

Spiekermann, Erik. 2010. Meet Your Type: A Field Guide to Love & Typography. FSI Fontshop International

Stone, Terry Lee. 2006. Color Design Workbook: A Real Work Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport Publishers, Inc.

DKVIUM6023 Multi Media Interaktif

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 1 : Memiliki pengetahuan design thinking dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target audience dan permintaan claince

Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam menganalisis secara antar disiplin, inter disiplin, dan multi disiplin (trans disiplin) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Memahami konsep perancangan multimedia
2. Memahami workflow operasional multimedia
3. Menyusun konsep dan workflow operasional aplikasi multimedia
4. Menciptakan aplikasi multimedia dengan komponen-komponen desain dan konten

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu melakukan telaah referensi, diskusi, tanya jawab dan Praktik diharapkan mahasiswa mampu memahami dan memPraktikkan secara mandiri dan bertanggung jawab dalam hal penguasaan pembuatan karya multimedia interaktif dengan media komputer yang berguna bagi masyarakat yang diwujudkan dalam tugas dan karya akhir meliputi (1) pemahaman diagram alir, (2) pemahaman analisa kebutuhan, (3) materi filter dan effect, (4) penggunaan animasi, (5) penggunaan audio dan video, dan (6) penggunaan teks dan tombol

Deskripsi Pembelajaran : Pengantar multimedia, Elemen Dasar dan Prinsip multimedia interaktif, Layout Halaman dan tools, Elemen Gambar dan Animasi, Font, Tipografi dan Elemen Teks, Elemen Navigasi, Elemen Audio & Video, Elemen Script, Desain Konten, Konsep aplikasi, Load Movie & Load Movie Num, Layout Halaman, Plugin, Apps Builder, Format export file

Daftar Pustaka :

1. Finkelstein, Ellen, Gurdy Leete, Mary Leete. 2010. Flash Professional CS5 & Flash Catalyst CS5 For Dummies. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
2. Gerantabee, Fred, AGI Tema Creative. 2012. Adobe Flash CS 6 Digital Classroom. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
3. Perkins, Todd. 2010. Adobe Flash Professional CS5 Bible. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.

DKVIUM6024 Desain Web

Prasyarat : -

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2 : Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan *claince*.

Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain

komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) Mampu membuat desain web baik web statis maupun dinamis,
- 2) Mampu mengaplikasikan desain web melalui media internet,
- 3) Mampu berkarya desain web meliputi elemen visual dan komponen gambar, teks, suara, dan animasi gambar.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam: (1) pembuatan desain web baik web statis maupun dinamis, (2) kemampuan dalam mengaplikasikan desain web melalui media internet, (3) kemampuan berkarya desain web meliputi elemen visual dan komponen gambar, teks, suara, dan animasi gambar.

Deskripsi Pembelajaran: Pengantar, Elemen Dasar dan Prinsip Desain Web, Layout Halaman Web, Elemen Gambar dan Animasi, Font, Tipografi dan Elemen Teks, Elemen Navigasi, Elemen Video, Elemen Script, Desain Konten, Konsep SEO, Onpage dan Offpage SEO, Web Framework dan Content Management System (CMS), Layout Halaman, Plugin, Page Builder, Form

Daftar Pustaka:

1. Prasetyo, Adhi. 2010. Cara Mudah Membuat Desain Web untuk Pemula. Jakarta:MediaKita
2. Alatas, Husein. 2013. Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap. Jogjakarta: Lokomeia
3. Beard, Jason. 2012. The Principles of Beautiful Web Design. Collingwood: Sitepoint Publisher

DKVIUM6025 Video Editing

Prasyarat : DKVIUM6045

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 2 : Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan *claince*.

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Pemahaman jenis jenis video editing
- b) Memahami jenis transisi pergantian gambar
- c) merencanakan, membuat dan mengedit video dengan system linier
- d) merencanakan, membuat dan mengedit video dengan system non linier
- e) Memiliki kemampuan menghasilkan karya video dengan teknik editing linier dan non linier

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui tentang proses editing video, teknik penyambungan gambar dan transisi, baik sistem editing linier yang meliputi editing secara langsung maupun sistem editing non linier, penyalarsan gambar, suara dan estimasi waktu tayang untuk menghasilkan karya video

Deskripsi Pembelajaran : Definisi video editing, Terminologi video editing, SOP tahapan pembuatan karya video , jenis video editing dan, perancangan karya video

Daftar Pustaka:

1. Yusa Biran, H. Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita Jakarta : Pustaka Jaya
2. Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Jogjakarta : Homerian Pustaka
3. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : Grasindo
4. Didik Suharijadi, S.S. 2008. Sinematografi. Jember : Universitas Jember Anjuran
5. MediaCollege. 2008. Video and Audio Production Tutorial. mediacollege.com, New Zealand : Wavelength Media
6. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. Film Production. cybercollege.com, Southern California
7. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. TV Production. cybercollege.com, Southern California
8. Fachrurozi, Drs. Roib. 2002. News Editing, LPP TVRI, Jakarta : Balai Diklat LPP TVRI

DKVIUM6026 Animasi

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2 : Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan *claince*.

Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Animasi.
- b) Menggali ide Animasi berwawasan budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai media informasi, komunikasi, dan media pembelajaran.
- c) Merancang Animasi berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang mentaati kode etik perancangan.
- d) Menghasilkan karya Animasi yang memiliki nilai guna dan nilai tambah.
- e) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Animasi yang dirancangnya.

Deskripsi Mata Kuliah : Mahasiswa mampu melakukan proses pembuatan karya animasi dua dimensi dan tiga dimensi, meliputi pemahaman objek, material, keyframe, suara, editing frame serta penerapannya pada media video

Deskripsi Pembelajaran : Arti, sejarah animasi, jenis animasi, sinematografi, komponen animasi (timing dan spacing, key, kontak, gesture, arc of action, fleksinilitas, aksi, efek, metamorphosis, dan poin), tampilan animasi (animation cel, animasi flipbook, animasi stop motion, animasi 2D, animasi 3D, dan animasi multimedia), media animasi (animasi dalam film, animasi dalam interaksi, animasi sebagai film, dan animasi sebagai bumper), film animasi (ide

dan konsep, story line/struktur cerita, cerita, model sheet, storyboard, audio, compositing, dan pangsa pasar).

Daftar Pustaka:

1. Agustrijanto. 2001, Copywriting: seni mengasah kreativitas dan memahami bahasa iklan, Bandung: Remaja Rosdakarya.
2. Berryman, Gregg. 1980, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann.
3. Harold Whitaker & John Halas. 2006, Timing For Animation, Malang: Bayumedia Publishing
4. Henn, John. 1996, Introduction to Painting and Drawing, London: Grange Books.
5. Masaru, Torino, Ittetsu Narita. 1993, Introduction to Drawing With Pen and Color Ink, Japan: Graphicsha Publishing Co, Ltd.
6. McCloud, Scott. 2001, Understanding Comics, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
7. Sonneman, Milly R. 2002. Mahir Berbahasa Visual: Mengungkapkan Gagasan Lebih Cepat Daripada Kata, Bandung: Kaifa

DKVIUM6027 Kreatif Media - Media Creative

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 2 :

Memiliki pengetahuan proses perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa mampu berfikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah di lapangan untuk memberi solusi dalam penciptaan media promosi inovatif dengan memperhatikan kekuatan strategi kreatif, yang menjual, pencerahan (enlighten), mengejutkan (astonish), dan disukai (lovely) target khalayak.

Daftar Pustaka

1. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
2. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design: Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
3. Kotler, Philip & Gary Armstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
4. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
5. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
6. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6047 Fotografi Desain

- Prasyarat : DKVIUM6041
- Koordinator : KBK Non kependidikan
- Konstruk SCPL 2 : Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan *claince*.
- Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mata kuliah Fotografi Desain memberikan konsentrasi pada pemotretan benda dan model di studio fotografi. Pemotretan menggunakan kamera DSLR, menggunakan fasilitas pencahayaan flash light yang terukur dan dapat memenuhi kebutuhan pemotretannya. Fotografi Desain melewati tahapan-tahapan perencanaan, pemilihan objek, pemilihan property, menata objek, menentukan ruang ketajaman gambar, menentukan warna cahaya, memberikan sentuhan artistic dengan specia effect dan mengedit hasil pemotretan, serta mencetak karya di atas kertas foto dengan arahan yang jelas.

Daftar Pustaka

1. Buselle, Michael, Digital Photography, David & Charles, London, 2002
2. Chris Gatcum, The Beginners Photography Guide. The Ultimate Step-by-Step Manual for Getting The Must From
3. Child John, Essential Skills, Photographic Lighting, Focal Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourn, 1999
4. Andreas, Principles of Composition in Photography, London,1973
5. Freeman, Michael, Mastering Digital Photography, 2013
6. Freeman, Michael, Basic Photography (Guide Book), USA, 2004
7. Goodman, Masters of Photography River Golden, Hongkong. 2013
8. Hedgecoes, John, Introductory Photography Course, Reed International Book Ltd, London, 1994
9. Still Life Photography (the light) USA, 1999
10. Studio Lighting, Brook Intstitute. 1996
11. Lister, Martin, The Photographic Image in Digital Culture, 1995
12. Routledge, London and New York. National Georaphic, National Geographic Image Collection. Washington D.C, 2013

DKVIUM6049 Fotografi Model

- Prasyarat :
- Koordinator : KBK Non kependidikan
- Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain

komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa mengetahui tentang konsep dan kaidah fotografi model, memahami tentang alur dalam pemotretan, dan mampu melakukan pemotretan secara mandiri dan kreatif dari proses pra produksi sampai dengan pasca produksi berdasarkan kaidah fotografi model.

Daftar Pustaka

1. Buselle, Michael, Digital Photography, David & Charles, London, 2002
2. Chris Gatcum, The Beginners Photography Guide. The Ultimate Step-by-Step Manual for Getting The Must From
3. Child John, Essential Skills, Photographic Lighting, Focal Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourne, 1999
4. Andreas, Principles of Composition in Photography, London,1973
5. Freeman, Michael, Mastering Digital Photography, 2013
6. Freeman, Michael, Basic Photography (Guide Book), USA, 2004
7. Goodman, Masters of Photography River Golden, Hongkong. 2013
8. Hedgecoes, John, Introductory Photography Course, Reed International Book Ltd, London, 1994
9. Still Life Photography (the light) USA, 1999
10. Studio Lighting, Brook Intstitute. 1996
11. Lister, Martin, The Photographic Image in Digital Culture, 1995
12. Routledge, London and New York. National Georaphic, National Geographic Image Collection. Washington D.C, 2013

DKVIUM6050 Fotografi Produk

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa mengetahui tentang konsep dan kaidah fotografi produk, memahami tentang alur dalam pemotretan, dan mampu melakukan pemotretan secara mandiri dan kreatif dari proses pra produksi sampai dengan pasca produksi berdasarkan kaidah fotografi produk.

Daftar Pustaka

1. Buselle, Michael, Digital Photography, David & Charles, London, 2002
2. Chris Gatcum, The Beginners Photography Guide. The Ultimate Step-by-Step Manual for Getting The Must From

3. Child John, Essential Skills, Photographic Lighting, Focal Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourne, 1999
4. Andreas, Principles of Composition in Photography, London, 1973
5. Freeman, Michael, Mastering Digital Photography, 2013
6. Freeman, Michael, Basic Photography (Guide Book), USA, 2004
7. Goodman, Masters of Photography River Golden, Hongkong. 2013
8. Hedgecoes, John, Introductory Photography Course, Reed International Book Ltd, London, 1994
9. Still Life Photography (the light) USA, 1999
10. Studio Lighting, Brook Intstitute. 1996
11. Lister, Martin, The Photographic Image in Digital Culture, 1995
12. Routledge, London and New York. National Geographic, National Geographic Image Collection. Washington D.C, 2013

DKVIUM6050 Fotografi Komersial

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa mengetahui tentang konsep dan kaidah fotografi komersial, memahami tentang alur dalam pemotretan, dan mampu melakukan pemotretan secara mandiri dan kreatif dari proses pra produksi sampai dengan pasca produksi berdasarkan kaidah fotografi komersial.

Daftar Pustaka

1. Buselle, Michael, Digital Photography, David & Charles, London, 2002
2. Chris Gatum, The Beginners Photography Guide. The Ultimate Step-by-Step Manual for Getting The Most From
3. Child John, Essential Skills, Photographic Lighting, Focal Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourne, 1999
4. Andreas, Principles of Composition in Photography, London, 1973
5. Freeman, Michael, Mastering Digital Photography, 2013
6. Freeman, Michael, Basic Photography (Guide Book), USA, 2004
7. Goodman, Masters of Photography River Golden, Hongkong. 2013
8. Hedgecoes, John, Introductory Photography Course, Reed International Book Ltd, London, 1994
9. Still Life Photography (the light) USA, 1999
10. Studio Lighting, Brook Intstitute. 1996
11. Lister, Martin, The Photographic Image in Digital Culture, 1995

12. Routledge, London and New York. National Geographic, National Geographic Image Collection. Washington D.C, 2013

DKVIUM6052 VIDEOGRAFI IKLAN

Prasyarat :
Koordinator : KBK Non kependidikan
Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa memahami pengetahuan tentang konsep dan aplikasi videografi untuk keperluan periklanan dan memiliki keterampilan membuat/menggunakan video sebagai media periklanan produk atau jasa

Daftar Pustaka:

1. Yusa Biran, H. Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita Jakarta : Pustaka Jaya
2. Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Jogjakarta : Homerian Pustaka
3. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : Grasindo
4. Didik Suharijadi, S.S. 2008. Sinematografi. Jember : Universitas Jember Anjuran
5. MediaCollege. 2008. Video and Audio Production Tutorial. mediacollege.com, New Zealand : Wavelength Media
6. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. Film Production. cybercollege.com, Southern California
7. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. TV Production. cybercollege.com, Southern California
8. Fachrurozi, Drs. Roib. 2002. News Editing, LPP TVRI, Jakarta : Balai Diklat LPP TVRI

DKVIUM6053 VIDEO IKLAN NON KOMERSIAL

Prasyarat :
Koordinator : KBK Non kependidikan
Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa memahami pengetahuan tentang konsep dan aplikasi videografi untuk keperluan iklan non komersial dan memiliki keterampilan membuat/menggunakan video sebagai iklan layanan masyarakat

Daftar Pustaka:

1. Yusa Biran, H. Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita Jakarta : Pustaka Jaya
2. Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Jogjakarta : Homerian Pustaka
3. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : Grasindo
4. Didik Suharijadi, S.S. 2008. Sinematografi. Jember : Universitas Jember Anjuran

5. MediaCollege. 2008. Video and Audio Production Tutorial. mediacollege.com, New Zealand : Wavelength Media
6. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. Film Production. cybercollege.com, Southern California
7. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. TV Production. cybercollege.com, Southern California
8. Fachrurozi, Drs. Roib. 2002. News Editing, LPP TVRI, Jakarta : Balai Diklat LPP TVRI

DKVIUM6054 VIDEO DOKUMENTER

Prasyarat :
 Koordinator : KBK Non kependidikan
 Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa memahami pengetahuan tentang konsep video/film dokumenter dan mengaplikasikan videografi untuk membuat video/film dokumenter.

Daftar Pustaka:

1. Yusa Biran, H. Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita Jakarta : Pustaka Jaya
2. Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Jogjakarta : Homerian Pustaka
3. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : Grasindo
4. Didik Suharijadi, S.S. 2008. Sinematografi. Jember : Universitas Jember Anjuran
5. MediaCollege. 2008. Video and Audio Production Tutorial. mediacollege.com, New Zealand : Wavelength Media
6. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. Film Production. cybercollege.com, Southern California
7. Whittaker, Ph.D., Ron. 2007. TV Production. cybercollege.com, Southern California
8. Fachrurozi, Drs. Roib. 2002. News Editing, LPP TVRI, Jakarta : Balai Diklat LPP TVRI

DKVIUM6055 Tipografi Aplikatif

Prasyarat :
 Koordinator : KBK Non kependidikan
 Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

- a. Teori dan praktikum pemilihan dan penyusunan huruf untuk kebutuhan desain visual, terutama desain grafis:
 - b. Konsep Tipografi sebagai penyusunan huruf (typesetting).
 - c. Konsep karakter bentuk dan desain tataletak huruf sebagai unsur desain.
 - d. Fungsi dan ketentuan bentuk dan ukuran huruf-huruf standar.
-
- a. Memahami fungsi dasar Tipografi adalah memilih, menyusun dan mengolah huruf

sebagai unsur verbal dan visual sebuah desain.

- b. Mampu memilih dan menggunakan huruf secara kreatif menjadi/untuk sebuah desain visual yang komunikatif dan estetik.

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Cultur, London: Longman.
- Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.
- Carter, David E. 2007, The big book of 5,000 font, New York: Harper Colliins.
- Gray, Nicolete. 1986, A History of Lettering, Oxford: Phaidon Press.
- Martin, Diana&Lynn Haller. 1997, Graphic Design Inspirations and Innovations 2, China: North Light Books.
- Quon, Mike. 1995, Corporate Graphics, New York: PBC International Inc.
- Rustam, Surianto 2009, Lay Out Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saliya, Yuswadi. 1986, Dinamakah Letak Makna Itu? Mencari Dinamika Desain, Jakarta: CV.Rajawali.
- Sihombing, Dalton. 2007, Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DKVIUM6056 Digital publishing

- Prasyarat :
Koordinator : KBK Non kependidikan
Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Digital Publishing atau dapat juga disebut Electronic Publishing (E-Publishing), adalah matakuliah pengembangan dari desktop publishing, merupakan metode penerbitan hasil desain dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Luaran (Outcome)

Memahami prinsip digital publishing mulai dari penyiapan artwork, sampai generating file untuk kebutuhan publikasi digital.

Mampu menerapkan prinsip dan teori digital publishing dalam implementasi desain dan output publikasi digital.

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Cultur, London: Longman.
- Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.
- Carter, David E. 2007, The big book of 5,000 font, New York: Harper Colliins.

- Gray, Nicolette. 1986, A History of Lettering, Oxford: Phaidon Press.
- Martin, Diana&Lynn Haller. 1997, Graphic Design Inspirations and Innovations 2, China: North Light Books.
- Quon, Mike. 1995, Corporate Graphics, New York: PBC International Inc.
- Rustam, Surianto 2009, Lay Out Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saliya, Yuswadi. 1986, Dinamakah Letak Makna Itu? Mencari Dinamika Desain, Jakarta: CV.Rajawali.
- Sihombing, Dalton. 2007, Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DKVIUM6057 Rekayasa digital

- Prasyarat :
- Koordinator : KBK Non kependidikan
- Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu menanamkan pengetahuan tentang visualisasi/menggambar-kan ilustrasi digital baik vektor maupun bitmap, implementasi ilustrasi natural maupun fantasi.

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Culture, London: Longman.
- Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.
- Carter, David E. 2007, The big book of 5,000 fonts, New York: Harper Collins.
- Gray, Nicolette. 1986, A History of Lettering, Oxford: Phaidon Press.
- Martin, Diana&Lynn Haller. 1997, Graphic Design Inspirations and Innovations 2, China: North Light Books.
- Quon, Mike. 1995, Corporate Graphics, New York: PBC International Inc.
- Rustam, Surianto 2009, Lay Out Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saliya, Yuswadi. 1986, Dinamakah Letak Makna Itu? Mencari Dinamika Desain, Jakarta: CV.Rajawali.
- Sihombing, Dalton. 2007, Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DKVIUM6058 Metode Reprografika tradisional

- Prasyarat :
- Koordinator : KBK Non kependidikan
- Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain

komunikasi visual.

Deskripsi:

Mampu mengetahui proses perancangan reproduksi gambar dan tulisan melalui:

- a) prinsip-prinsip dasar teknik cetak tinggi (flexograph), cetak dalam (engrvure), cetak saring dan etsa
- b) mengetahui perkembangan grafika
- c) proses dan prosedur cetak-mencetak, pengetahuan alat dan bahan, manajemen produksi grafika dasar teknik cetak tinggi (flexograph), cetak dalam (engrvure), cetak saring dan etsa
- d) keterampilan reproduksi grafika serta mengimplementasikan dalam desain produk grafika.

Daftar Pustaka:

5. Adi Kusrianto. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi
6. Agus Sachari, 1986, Desain, Gaya dan Realitas, Jakarta: Rajawali Press
7. Antonius Bowo Wasono dkk. 2008, Teknik Grafika dan Industri Grafika, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
8. Marianne Rosner Klimchuk. 2006, Desain Kemasan, Jakarta: Gloria Aksara

DKVIUM6059 Metode reprografika dalam ruang luar ruang

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mampu mengetahui proses perancangan reproduksi gambar dan tulisan melalui:

- a) prinsip-prinsip dasar teknik cetak digital untuk kebutuhan dalam ruang dan luar ruang
- b) mengetahui perkembangan grafika di era digital
- c) proses dan prosedur cetak-mencetak, pengetahuan alat dan bahan, manajemen produksi grafika teknik cetak digital untuk kebutuhan dalam ruang dan luar ruang
- d) keterampilan reproduksi grafika serta mengimplementasikan dalam desain produk grafika.

Daftar Pustaka:

1. Adi Kusrianto. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi
2. Agus Sachari, 1986, Desain, Gaya dan Realitas, Jakarta: Rajawali Press
3. Antonius Bowo Wasono dkk. 2008, Teknik Grafika dan Industri Grafika, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
4. Marianne Rosner Klimchuk. 2006, Desain Kemasan, Jakarta: Gloria Aksara

DKVIUM6060 Metode reprografika 3 Dimensi

Prasyarat :
Koordinator : KBK Non kependidikan
Konstruk SCPL 3 : Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mampu mengetahui proses perancangan reproduksi gambar dan tulisan melalui:

- a) prinsip-prinsip dasar teknik cetak digital untuk kebutuhan object 3 dimensi =
- b) mengetahui perkembangan grafika di era disruption
- c) proses dan prosedur cetak-mencetak, pengetahuan alat dan bahan, manajemen produksi grafika teknik cetak digital 3 dimensi
- d) keterampilan reproduksi grafika serta mengimplementasikan dalam desain produk grafika.

Daftar Pustaka:

1. Adi Kusrianto. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi
2. Agus Sachari, 1986, Desain, Gaya dan Realitas, Jakarta: Rajawali Press
3. Antonius Bowo Wasono dkk. 2008, Teknik Grafika dan Industri Grafika, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
4. Marianne Rosner Klimchuk. 2006, Desain Kemasan, Jakarta: Gloria Aksara

DKVIUM6061 Komunikasi Persuasif Desain

Prasyarat :
Koordinator : KBK Non kependidikan
Konstruk SCPL : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa memahami komunikasi tak langsung melalui media komunikasi visual yang berhubungan dengan pesan visual dan non visual yang dapat mempengaruhi dan menyakinkan khalayak melalui tahap pengetahuan, persuasive, putusan, implementasi, dan tahap pemastian.

Daftar Pustaka:

1. Abdillah Hana , Memahami Komunikasi Antar manusia, Usaha Nasional, Surabaya, 1998
2. Anwar Ari n, Ilmu Komunikasi, Sebuah Pengantar Ringkas, RajaGra indo Perkasa, 2002
3. Dani Vardiansyah, Pengantar Ilmu Komunikasi, Ghalia Indah, 2004.
4. Dedy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Remaja Rosda Karya, 2004.
5. Joseph A. Devito, Komunikasi Antarmanusia, Kuliah Dasar, Professional Books, 1997.
6. Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Remaja Rosda Karya, 2004
7. Onong U E endi, Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktik, Remaja Rosda Karya, 1990.
8. Saefullah, Ujang. 2007. Kapita Selekt Komunikasi, Pendekatan Budaya dan Agama, Simbiosis Rekatam Media,
9. Saylor Wen, Future of the Media, Lucky Publisher, 2003.

10. Stewart L Tubbs, dan Sylvia Moss. Human Communication, Prinsip-Prinsip Dasar, Buku Pertama, Remaja Rosdakarya, 2001.
11. H. Ha ed Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, Raja Grando Perkasa, 2006.

DKVIUM6062 Interpretasi Desain

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa memahami secara cakap dan tepat terhadap dialektika pesan yang disampaikan komunikator kepada khalayak berdasarkan kehidupan di masyarakat melalui symbol-simbol dan makna yang diwujudkan melalui ide, kata/kalimat, gambar, citra, emosi, dan fakta dalam kebudayaan.

Daftar Pustaka:

24. Beakley, George C.1974, Instrodution Engeneering Design and Graphic, America: Printed ini the United States of America.
25. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Markerting
26. Communication Perpective, New York: Grawhill.
27. Danger, E. P. 2002, Memilih Warna Kemasan, Jakarta: Pustaka Binama Presindo.
28. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
29. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design:
30. Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
31. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman
32. Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman.
33. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A. Krasovec. 2007, Metodologi desain: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan, Jakarta: Erlangga.
34. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Yersey: Prentice Hall Inc.
35. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
36. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
37. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, How to design trademarks and logos, Ohio: North Ligth book.
38. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.
39. Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
40. Pujiyanto. 2016, Metodologi desain Produk Persuasif, Malang: UM Press

41. Simamora, Bilson. 2002, *Aura Merek*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
42. Suyanto, M. 2007, *Marketing Strategy Top Brand*
43. Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
44. Swann, Alan. 1987, *Basic design and layout*, Oxford: Phaidon.
45. Tjiptono, Fandy. 2005, *Brand: Management & Strategy*, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6063 Wacana Desain

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi:

Mahasiswa mengetahui, memahami, dan mampu menganalisis makna media komunikasi visual terhadap peran dan pesan verbal dan visual secara kritis yang ditinjau berdasarkan tindakan, konteks, historis, kekuasaan, dan ideology.

Daftar Pustaka:

46. Beakley, George C. 1974, *Introduction Engineering Design and Graphic*, America: Printed in the United States of America.
47. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing*
48. *Communication Perspective*, New York: Grawhill.
49. Danger, E. P. 2002, *Memilih Warna Kemasan*, Jakarta: Pustaka Binama Presindo.
50. Foley, John. 2006, *Balanced Brand*, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
51. Frascara, Jorge. 2004, *Communication Design:*
52. *Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press.
53. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, No. 368/Men.Kes/SK/IV/1994, tentang Pedoman
54. *Periklanan Obat Bebas, Obat Tradisional, Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga, dan Makanan-Minuman*.
55. Klimchuk, Marianne Rosner & Sandra A. Krasovec. 2007, *Metodologi desain: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*, Jakarta: Erlangga.
56. Kotler, Philip & Gary Armstrong. 1997, *Principle of Marketing (Seventh Edition)*, New Jersey: Prentice Hall Inc.
57. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, *Perilaku Konsumen*, Bandung: Refika Aditama.
58. Moser, Mike. 2008, *United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat*, Jakarta: Esensi.
59. Murphy, John and Michael Rowe. 1988, *How to design trademarks and logos*, Ohio: North Ligth book.
60. Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, No. HK.00.05.55.6497 Tahun 2011, tentang Bahan Kemasan Pangan.

61. Pirous, AD. 1989, Desain Grafis pada Kemasan dalam Buku Simposium Desain Grafis, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
62. Pujiyanto. 2016, Metodologi desain Produk Persuasif, Malang: UM Press
63. Simamora, Bilson. 2002, Aura Merek, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
64. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand
65. Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
66. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
67. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6029 VISUAL BRANDING PROYEK KOMERSIAL (3 sks/4 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2: Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan claince.

Konstruk SCPL 3: Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- 1) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang Branding Project Komersial
- 2) Menggali ide Branding Project Komersial dalam konteks problem solving
- 3) Merancang Desain Branding Project Komersial yang didasari dari analisis permasalahan branding dan strategi campaign yang efektif
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Desain Branding Project Komersial

Deskripsi Mata Kuliah : Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dalam menerapkan teori dan pengalamannya untuk memecahkan masalah di lapangan melalui proyek komersial sebagai solusi dengan mengeksplorasi media yang mampu diaplikasikan pada media desain serta mengembangkannya secara kreatif dan inovatif secara tepat guna

Deskripsi Pembelajaran : Terminologi Desain Komersial, Design Thinking, Manajemen Produksi Desain

Daftar Pustaka:

7. Foley, John. 2006, Balanced Brand, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
8. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design: Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
9. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
10. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
11. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
12. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6030 VISUAL BRANDING PROYEK NON KOMERSIAL (3 sks/4 js)

Prasyarat : diatur sendiri

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2: Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan claince.

Konstruk SCPL 3: Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dalam menerapkan teori dan pengalamannya untuk memecahkan masalah melalui media audio visual dengan pendekatan komersil serta secara kreatif dan bertanggung jawab mengaplikasikan media audio visual dalam ranah komersil sesuai kebutuhan khalayak sasaran.

Deskripsi Pembelajaran::

Daftar Pustaka:

Foley, John. 2006, *Balanced Brand*, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.

Frascara, Jorge. 2004, *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press.

Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, *Principle of Marketing (Seventh Edition)*, New Yersey: Prentice Hall Inc.

Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, *Perilaku Konsumen*, Bandung: Refika Aditama.

Moser, Mike. 2008, *United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat*, Jakarta: Esensi.

Tjiptono, Fandy. 2005, *Brand: Management & Strategy*, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6031 VISUAL BRANDING PROYEK INISIATIF (4 sks/6 js)

Prasyarat : diatur sendiri

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 2: Memiliki pengetahuan *design thinking* dalam proses berkarya desain komunikasi visual sesuai target *audience* dan permintaan claince.

Konstruk SCPL 3: Memiliki keterampilan dalam perancangan untuk memecahkan berbagai masalah yang diselesaikan dalam wujud konsep dan karya desain komunikasi visual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah: memiliki penguasaan dalam menyelesaikan masalah desain komunikasi visual melalui karya ilmiah

Deskripsi Mata Kuliah : Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dalam menerapkan teori dan pengalamannya untuk memecahkan masalah di lapangan melalui proyek komersial sebagai solusi dengan mengeksplorasi media yang mampu diaplikasikan pada media desain serta mengembangkannya secara kreatif dan inovatif secara tepat guna

Deskripsi Pembelajaran : Terminologi Desain Inisiatif, Design Thinking, Manajemen Produksi Desain

Daftar Pustaka :

1. Foley, John. 2006, *Balanced Brand*, San Francisco: Jossey Bass a Wiley Imprint.
2. Frascara, Jorge. 2004, *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press.
3. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, *Principle of Marketing (Seventh Edition)*, New Jersey: Prentice Hall Inc.
4. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, *Perilaku Konsumen*, Bandung: Refika Aditama.
5. Moser, Mike. 2008, *United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat*, Jakarta: Esensi.
6. Tjiptono, Fandy. 2005, *Brand: Management & Strategy*, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6032 Perencanaan Bisnis (3 sks/4 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 4 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 5 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi Mata Kuliah : Mahasiswa mampu beradaptasi, membaca peluang pasar, dan menyusun perencanaan bisnis secara kreatif dan inovatif serta memiliki kemampuan bekerjasama membangun jaringan kerja dengan stakeholder dan pasar secara simultan.

Deskripsi Pembelajaran: Business Plan, Analisis Peluang Bisnis, Business Model Generation, Wawasan Ekonomi Kreatif Indonesia

Daftar Pustaka

1. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective*, New York: Grawhill.
2. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, *Principle of Marketing (Seventh Edition)*, New Jersey: Prentice Hall Inc.
3. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, *Perilaku Konsumen*, Bandung: Refika Aditama.
4. Moser, Mike. 2008, *United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat*, Jakarta: Esensi.
5. Suyanto, M. 2007, *Marketing Strategy Top Brand Indonesia*, Yogyakarta: Andi Offset.
6. Swann, Alan. 1987, *Basic design and layout*, Oxford: Phaidon.
7. Tjiptono, Fandy. 2005, *Brand: Management & Strategy*, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6033 BISNIS PRODUK DAN JASA (3 sks/4 js)

Prasyarat : diatur sendiri

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 4 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 5 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang strategi Aktivasi Bisnis Produk dan Jasa
- b) Menggali ide Aktivasi Bisnis Produk dan Jasa sebagai strategi efektif dan efisien
- c) Merancang strategi Komunikasi Visual dan mewujudkannya dalam desain untuk kepentingan Aktivasi Bisnis Produk dan Jasa berdasarkan etika perancangan serta etika bisnis.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Desain secara komprehensif

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah yang memandu mahasiswa untuk mampu beradaptasi, membaca peluang pasar, dan menyusun perencanaan bisnis secara kreatif dan inovatif serta memiliki kemampuan bekerjasama membangun jaringan kerja dengan stakeholder dan pasar secara simultan, serta mewujudkan bisnis dalam aktivasi produk/service development

Deskripsi Pembelajaran : Wawasan Industri Kreatif, Product/service development, Total Quality Management, Manajemen Produksi, Sistem Distribusi Produk dan Jasa

Daftar Pustaka :

1. Belch, George E & Michael A. Belch. 2011, Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective, New York: Grawhill.
2. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
3. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
4. Moser, Mike. 2008, United We Brand: Menciptakan Merek Kohesif yang Dilihat, Didengar, dan Diingat, Jakarta: Esensi.
5. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
6. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
7. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6034 MEDIA PEMASARAN (4 sks/6 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 4 : Memiliki sikap optimis, inovatif, dan kreatif dalam mengelola sumber daya manusia bidang desain komunikasi visual.

Konstruk SCPL 5 : Memiliki kemampuan tanggap terhadap perkembangan IPTEKS dalam menghasilkan produk dan pemasarannya di bidang desain komunikasi visual. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- a) Memahami konsep-konsep teori pemasaran yang meliputi bauran pemasaran, strategi pemasaran dan komunikasi pemasaran

- b) Mengkaji studi kasus penggunaan media pemasaran dalam konteks komunikasi visual
- c) Memiliki kemampuan mengidentifikasi efektifitas dan efisiensi media-media pemasaran dan strategi komunikasi pemasaran, khususnya dalam konteks visual
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan konsep-konsep strategis penggunaan media pemasaran yang komprehensif

Deskripsi Mata Kuliah: Matakuliah yang menerapkan Berbagai dasar teori strategi komunikasi pemasaran yang terimplementasi pada media pemasaran baik yang konvensional hingga alternative.

Deskripsi Pembelajaran: Definisi media pemasaran, dasar teori strategi komunikasi pemasaran, jenis-jenis bauran pemasaran, studi kasus memasarkan produk melalui media

Daftar Pustaka:

1. Frascara, Jorge. 2004, Communication Design: Principles, Methods, and Practice, New York: Allworth Press.
2. Kotler, Philip & Gary Amstrong. 1997, Principle of Marketing (Seventh Edition), New Jersey: Prentice Hall Inc.
3. Mangkunegara, A.A & Anwar Prabu. 2002, Perilaku Konsumen, Bandung: Refika Aditama.
4. Suyanto, M. 2007, Marketing Strategy Top Brand Indonesia, Yogyakarta: Andi Offset.
5. Swann, Alan. 1987, Basic design and layout, Oxford: Phaidon.
6. Tjiptono, Fandy. 2005, Brand: Management & Strategy, Yogyakarta: Andi.

DKVIUM6035 RISET KONSEP MEDIA (3 sks/4 js)

Prasyarat :

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 6 : Memiliki keterampilan dalam menganalisis secara antar disiplin, inter disiplin, dan multi disiplin (trans disiplin) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 7 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

- a) Mendeskripsikan tentang paradigma dan jenis media
- b) Menjelaskan bagaimana melakukan penelitian terhadap organisasi media
- c) Menjelaskan bagaimana memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap organisasi media
- d) Menjelaskan bagaimana melakukan penelitian terhadap media baru
- e) Menjelaskan bagaimana memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap media baru
- f) Menjelaskan bagaimana melakukan penelitian terhadap konteks media

g) Menjelaskan bagaimana memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap konteks media

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyimpulkan data-data produk desain komunikasi visual yang berbasis citra visual sesuai kode etik penelitian serta mengembangkan hasil penelitian berbasis citra visual secara kreatif dan inovatif

Deskripsi Pembelajaran: Arti, latarbelakang ,teori media, paradigma dan jenis penelitian media, penelitian terhadap organisasi media,Memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap organisasi media, penelitian terhadap media baru, teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap media bar, penelitian terhadap konteks media, teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap konteks media

Daftar Pustaka:

1. Eriyanto. (2001). Analisis Wacana. Jogjakarta: LKiS
2. Gunter, Barrie. (2000). Media Research Methods. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
3. Iorio, Sharon Hartin. (2004). Qualitative Research in Journalism. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
4. Jensen, Klaus Bruhn. (2002). Handbook of Media and Communication Research. London and New York: Routledge.
5. Jensen, Klaus Bruhn and Jankowski, Nicholas W (Eds.). (1991). A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research. London and New York: Routledge.
6. Kriyantono, Rachmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana.
7. Perry, David K. (2002). Theory and Research in Mass Communication. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
8. Rayner, Philip, Wall, Peter and Kruger, Stephen. (2004).Media Studies: The Essential Resaource. London and New York.
9. Sevilla, Consuelo G. (2006). Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: UI Press
10. William, Kevin. (2003). Understanding Media Theory. London: Arnold.
11. Wimmer, Roger D. dan Dominick, Joseph R. (2011). Mass Media Research. Boston, MA: Wadsworth.
12. Holmes, David. (2005). Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
13. Kasilo, Djito. (2008). Komunikasi Cinta: Menembus G-spot Konsumen Indonesia. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
14. Rich, Jason R. (2003), Brain Storm: Tap Into Creativity to Generate Awesome Ideas and Remarkable Result, New Jersey U.S.A: Career Press.
15. Susanto, Astrid S. (2002). Komunikasi Dalam Teori dan Praktek. Bandung: Bina Cipta.
16. Tinarbuko, Sumbo. (2009), Semiotika Komunikasi Visual: Edisi Revisi, Yogyakarta: Jalasutra.

17. Wells, William et al. (2012). Advertising & IMC Principles and Practice. Prentice-Hall, INC
: New Jersey

DKVIUM6036 RISET PESAN MEDIA (3 sks/4 js)

Prasyarat : diatur sendiri

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruksi SCPL 6 : Memiliki keterampilan dalam menganalisis secara antar disiplin, inter disiplin, dan multi disiplin (trans disiplin) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual

Konstruksi SCPL 7 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Memberikan pemahaman pada mahasiswa tentang karakteristik pesan yang terdapat di media, teori-teori dan model-model yang berkaitan dengan pesan pada media, fungsi pesan komunikasi dan lain sebagainya yang relevan dengan kebutuhan media.
- b) Mahasiswa mampu melakukan pengayaan terhadap materi yang sudah diperoleh.
- c) Mahasiswa mampu mengeksplor fenomena pesan komunikasi dalam media dengan pemahaman materi yang sudah didapatkan di perkuliahan ke dalam bentuk praktikum.
- d) Kelompok bidang umum: Mahasiswa dapat membuat literatur review tentang pesan komunikasi pada media desain komunikasi visual yang dipelajari.

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyimpulkan data-data produk desain komunikasi visual berbasis naskah berupa teks sesuai kode etik penelitian serta mengembangkan hasil penelitian berbasis naskah teks secara kreatif dan inovatif.

Deskripsi Pembelajaran: Arti, latar belakang, teori komunikasi, penelitian terhadap pembentukan pesan pada media, Memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap konten pesan pada media, penelitian terhadap teks, Penelitian terhadap teks media, Teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap teks pesan komunikasi pada media, teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap retorika bahasa desain, teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap konteks media

Daftar Pustaka:

Eriyanto. (2001). Analisis Wacana. Jogjakarta: LKIS

1. Gunter, Barrie. (2000). Media Research Methods. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
2. Iorio, Sharon Hartin. (2004). Qualitative Research in Journalism. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
3. Jensen, Klaus Bruhn. (2002). Handbook of Media and Communication Research. London and New York: Routledge.
4. Jensen, Klaus Bruhn and Jankowski, Nicholas W (Eds.). (1991). A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research. London and New York: Routledge.

5. Kriyantono, Rachmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana.
6. Perry, David K. (2002). Theory and Research in Mass Communication. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
7. Rayner, Philip, Wall, Peter and Kruger, Stephen. (2004). Media Studies: The Essential Resource. London and New York.
8. Sevilla, Consuelo G. (2006). Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: UI Press
9. William, Kevin. (2003). Understanding Media Theory. London: Arnold.
10. Wimmer, Roger D. dan Dominick, Joseph R. (2011). Mass Media Research. Boston, MA: Wadsworth.
11. Holmes, David. (2005). Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
12. Kasilo, Djito. (2008). Komunikasi Cinta: Menembus G-spot Konsumen Indonesia. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
13. Rich, Jason R. (2003), Brain Storm: Tap Into Creativity to Generate Awesome Ideas and Remarkable Result, New Jersey U.S.A: Career Press.
14. Susanto, Astrid S. (2002). Komunikasi Dalam Teori dan Praktek. Bandung: Bina Cipta.
15. Tinarbuko, Sumbo. (2009), Semiotika Komunikasi Visual: Edisi Revisi, Yogyakarta: Jalasutra.
16. Wells, William et all. (2012). Advertising & IMC Principles and Practice. Prentice-Hall, INC : New Jersey

DKVIUM6037 RISET TARGET AUDIENCE (4 sks/6 js)

Prasyarat : diatur sendiri

Koordinator : KBK Non kependidikan

Konstruk SCPL 6 : Memiliki keterampilan dalam menganalisis secara antar disiplin, inter disiplin, dan multi disiplin (trans disiplin) untuk memecahkan masalah di bidang desain komunikasi visual

Konstruk SCPL 7 : Memiliki pengetahuan etika dan tata karma dalam menulis karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal bereputasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- a) Mengidentifikasi karakteristik audiens media baru
- b) konsep dasar audiens, lingkup perdebatan, dan bagaimana perannya dalam studi desain komunikasi visual,
- c) Tradisi-tradisi dalam riset audiens, Uses and gratification, teori dampak, reception analysis, cultural studies, literary criticism
- d) Riset Audiens dalam perspektif segmentasi targeting dan posisi
- e) Mahasiswa memahami consumer journey target audience
- f) Mahasiswa memahami perilaku konsumen
- g) Mahasiswa memahami dan mampu menggunakan metode penelitian survei dalam riset audiens

h) Mahasiswa memahami dan mampu menggunakan Metode penelitian eksperimental dalam riset audiens

Deskripsi Mata Kuliah: Mahasiswa mampu analisis untuk bisa menjelaskan konsep riset audiens melalui analisis isi konten dan penggalian data untuk memecahkan masalah bisnis dan manajemen, menerapkan perangkat lunak statistika untuk memecahkan berbagai macam masalah bisnis dan manajemen serta menganalisa hasilnya.

Deskripsi Pembelajaran: Arti, latar belakang ,teori, paradigm khakayak sasaran, penelitian perilaku konsumen, Memilih teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap khalayak sasaran media, teknik analisis dalam melakukan penelitian terhadap media dengan korelasi pada khalayak, penelitian terhadap konteks khalayak sasaran,

Daftar Pustaka:

1. Eriyanto. (2001). Analisis Wacana. Jogjakarta: LKiS
2. Gunter, Barrie. (2000). Media Research Methods. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
3. Iorio, Sharon Hartin. (2004). Qualitative Research in Journalism. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
4. Jensen, Klaus Bruhn. (2002). Handbook of Media and Communication Research. London and New York: Routledge.
5. Jensen, Klaus Bruhn and Jankowski, Nicholas W (Eds.). (1991). A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research. London and New York: Routledge.
6. Kriyantono, Rachmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana.
7. Perry, David K. (2002). Theory and Research in Mass Communication. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
8. Rayner, Philip, Wall, Peter and Kruger, Stephen. (2004).Media Studies: The Essential Resaource. London and New York.
9. Sevilla, Consuelo G. (2006). Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: UI Press
10. William, Kevin. (2003). Understanding Media Theory. London: Arnold.
11. Wimmer, Roger D. dan Dominick, Joseph R. (2011). Mass Media Research. Boston, MA: Wadsworth.
12. Holmes, David. (2005). Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
13. Kasilo, Djito. (2008). Komunikasi Cinta: Menembus G-spot Konsumen Indonesia. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
14. Rich, Jason R. (2003), Brain Storm: Tap Into Creativity to Generate Awesome Ideas and Remarkable Result, New Jersey U.S.A: Career Press.
15. Susanto, Astrid S. (2002). Komunikasi Dalam Teori dan Praktek. Bandung: Bina Cipta.
16. Tinarbuko, Sumbo. (2009), Semiotika Komunikasi Visual: Edisi Revisi, Yogyakarta: Jalasutra.
17. Wells, Wiliam et all. (2012). Advertising & IMC Principles and Practice. Prentice-Hall, INC : New Jersey

GAME ANIMASI

Visi dan Misi Ilmiah

1. Visi Ilmiah

Program Studi D3 Game Animasi merumuskan visi yaitu menjadi program studi yang unggul dan bersaing di kancah internasional pada tahun 2025 dengan mengembangkan ilmu game dan animasi berbasis penelitian yang menekankan pada proses rekayasa dan desain di bidang game dan animasi untuk menghasilkan lulusan yang kapable dan mampu menghasilkan karya game dan animasi yang bernuansa budaya lokal Indonesia dalam konteks global dan berjiwa entrepreneurship.

2. Misi Ilmiah

- a. Program Studi Game Animasi Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang atau disingkat GA FS-UM memiliki misi menjadi program studi yang unggul dan menjadi rujukan dalam proses penyelenggaraan Tridarma Perguruan Tinggi dengan focus pada penyelenggaraan Pendidikan dan penelitian serta peegabdian kpd masyarakat untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan pengembangan ilmu serta terapan bidang ilmu Game Animasi yang berorientasi pada budaya lokal dan pendayagunaan teknologi informasi yang mempertimbangkan nilai-nilai kemanusiaan. Secara terperinci misi Program Studi Game Animasi Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang menyiapkan lulusan mahasiswa Diploma Tiga (D-3) yang memenuhi kebutuhan profesi sebagai game dan animasi melalui Penyelenggaraan bidang:
- b. Prodi D3 Game Animasi menyelenggarakan pendidikan tinggi dalam rangka meningkatkan pemerataan dan perluasan akses bagi masyarakat dalam nonkependidikan bidang game dan animasi yang memiliki kekhususan dalam hal visualisasi game dan animasi 3 Dimensi berbasis konten lokal.
- c. Prodi D3 Game Animasi meningkatkan mutu, relevansi dan daya saing melalui pendidikan dan pembelajaran, penelitian dan pengembangan ilmu, serta pengabdian kepada masyarakat dalam ilmu nonkependidikan bidang animasi, multimedia dan game yang terarah pada visualisasi animasi dan game 3 Dimensi berbasis konten lokal.

Tujuan Program Studi

Program Studi Game Animasi Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (GA JSD FS-UM) dalam penyelenggaraan pembelajaran program D-3 mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Terselenggaranya atmosfir akademik pendidikan tinggi di Prodi D3 Game Animasi agar terdapat peningkatan pemerataan dan perluasan akses bagi masyarakat dalam penerapan bidang game dan animasi yang memiliki kekhususan visualisasi 3 Dimensi berbasis konten lokal

2. Peningkatan mutu, relevansi dan daya saing melalui pendidikan dan pembelajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam ilmu non kependidikan bidang game dan animasi yang terarah pada visualisasi animasi dan game 3 Dimensi berbasis konten lokal

Profil Lulusan

Program Studi Game Animasi Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang disiapkan menjadi Ahli Madya bidang Game Animasi yang mampu menguasai dan menerapkan ilmu game dan animasi serta mampu menghasilkan karya game dan animasi yang bernuansa budaya lokal Indonesia dalam konteks global dan mengembangkan jiwa entrepreneurship.

Rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (Standar CPL)

Program Studi Game Animasi memiliki rumusan SCPL

8. Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan Jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.
9. Memiliki pengetahuan dan kemampuan dasar dibidang visual dan pemrograman, sebagai landasan dalam melakukan eksplorasi untuk kebutuhan penciptaan animasi dan game
10. Memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat animasi sesuai dengan prinsipnya, baik secara teknik 2D, 3D dan eksperimental pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam perannya sebagai animator yang disiplin, bertanggung jawab dan mampu bekerja sama dalam tim.
11. Memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat desain game 2d maupun 3d yang meliputi pembuatan desain interface, dokumen desain, aset game dan pemrograman game dalam perannya sebagai game desainer yang mandiri dan bertanggung jawab serta dapat bekerjasama dalam tim.
12. Memiliki pengetahuan dan kemampuan merancang desain interface, karakter, property, lingkungan dan musik pada proses pembuatan game atau animasi dalam perannya sebagai desainer aset yang bertanggung jawab secara mandiri dan mampu bekerjasama dengan tim.

**STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATAKULIAH
GAME ANIMASI**

NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	JS	SEMESTER						T/P	Status		Pra syarat	
					1	2	3	4	5	6		inti	Inst		
A. MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN															
1	UNIVUM6001	Pendidikan Agama Islam*	3	3	3							T		✓	
2	UNIVUM6002	Pendidikan Agama Protestan *	3	3	3							T		✓	
3	UNIVUM6003	Pendidikan Agama Katolik *	3	3	3							T		✓	
4	UNIVUM6004	Pendidikan Agama Hindu*	3	3	3							T		✓	
5	UNIVUM6005	Pendidikan Agama Budha *	3	3	3							T		✓	
6	UNIVUM6006	Pendidikan Agama Konghucu *	3	3	3							T		✓	
7	UNIVUM6014	Pendidikan Kepercayaan *	3	3	3									✓	
8	UNIVUM6007	Pendidikan Pancasila	2	2		2						T		✓	
9	UNIVUM6008	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2			2					T		✓	
10	UNIVUM6009	Pendidikan Bahasa Indonesia	2	2				2				T		✓	
11	UNIVUM6010	Manajemen Inovasi	3	3					3			P		✓	
		Σ	12												
		*Pilih salah Satu													
B. MATAKULIAH WAJIB KEILMUAN															
MATAKULIAH KEILMUAN KETRAMPILAN UMUM															
a. Mata Kuliah Keilmuan															
1	NAGAUM5002	Nirmana – Basic Design	3	4	3							P	✓		
2	NAGAUM5003	Tinjauan Game Animasi – Game and Animation Studies	3	3	3							T	✓		
3	NAGAUM5011	Bahasa Inggris Dasar – Basic English	2	2	2							T	✓		
4	NAGAUM5021	Bahasa Inggris: <i>Speaking & Writing</i>	2	2		2						T	✓		

		- English for specific purposes: Speaking & Writing																
5	NAGAUM5054	Tipografi - Typography	3	4	3							P	✓					
7	NAGAUM5032	Dasar Sinematografi - Basic cinematography	3	4		3						P	✓					
9	NAGAUM5041	Proposal Tugas Akhir - Final Project Proposal	3	4					3			P	✓					
b. Mata Kuliah Keterampilan																		
1	NAGAUM5055	Gambar Bentuk - Basic Drawing	3	4	3							P		✓				
2	NAGAUM5001	Komputer Grafis Bitmap - Computer Graphic: Bitmap	3	4	3							P	✓					
3	NAGAUM5004	Sculpting - Sculpting	3	4	3							P	✓					
4	NAGAUM5005	Logika Matematika - Mathematical Logic	2	2	2							P	✓					
5	NAGAUM5006	Gambar Anatomi - Anatomy Drawing	3	4	3							P	✓					
6	NAGAUM5007	Komputer Grafis Vektor - Computer Graphic: Vector	3	4	3							P	✓					
7	NAGAUM5008	Penciptaan Aset 2D: <i>Environment & Props - 2D Asset Creation: Environment & Props</i>	3	4	3							P	✓					
8	NAGAUM5009	Penciptaan Aset 3D: <i>Environment & Props - - 3D Asset Creation: Environment & Props Design</i>	3	4	3							P	✓					
9	NAGAUM5010	Algoritma & Pemrograman - Algorithm & Programming	3	4	3							P	✓					
10	NAGAUM5012	Gambar Gestur - Gesture Drawing	3	4		3						P	✓					

11	NAGAUM5013	Komposisi Fotografis - Photographical Compotition	3	4								P	✓		
13	NAGAUM5056	Kewirausahaan - Entrepreneurship	2	2		2						T	✓		
14	NAGAUM5022	Penciptaan Aset 2D: <i>Character - 2D Asset Creation: Character Design</i>	3	4				3				P	✓		
15	NAGAUM5023	Penciptaan Aset 3D: <i>Character- 3D Asset Creation: Character Design</i>	3	4						3		P	✓		
16	NAGAUM5033	<i>Sculpting</i> Digital - Digital Sculpting	3	4						3		P	✓		
17	NAGAUM5390	Praktek Kerja Industri I - Internship I	8								8	P		✓	
19	NAGAUM5300	Tugas Akhir Desain - Desain Final Project	6							6		P	✓		
		Σ	76												
MATAKULIAH PEMINATAN DAN PENGEMBANGAN DIRI (MPPD)															
1. Pilihan Animasi															
1	NAGAUM5015	Animasi 2D: <i>Animation Principles - 2D Animation: Basic Principles</i>	3	4								P	✓		
2	NAGAUM5016	Animasi 3D: <i>Basic Movement - 3D Animation: Basic Movement</i>	3	4								P	✓		
3	NAGAUM5017	Penulisan Naskah - Copywriting	3	4								P	✓		
4	NAGAUM5025	Animasi 2D: <i>In Between - 2D Animation: In Between</i>	3	4							3	P	✓		
5	NAGAUM5026	Animasi 3D: <i>Body Mechanic - 3D Animation: Body Mechanic</i>	3	4								P	✓		
6	NAGAUM5034	Animasi 2D: <i>Keyframe - 2D</i>	3	4							3	P	✓		

		<i>Animation:: Keyframe</i>															
7	NAGAUM5035	Animasi 3D: <i>Acting-3D Animation: Acting</i>	3	4						3		P	✓				
3	2. Pilihan Game																
1	NAGAUM5018	Desain <i>User Interface - User Interface Design</i>	3	4								P	✓				
2	NAGAUM5019	Dokumen Desain Game - Game Design Document	3	4								P	✓				
3	NAGAUM5020	Dasar Pemrograman Game - Game Programming Basic	3	4								P	✓				
4	NAGAUM5027	Desain Game 2D: <i>Environment, Props, User Interface - Game Design 2D: Environment, Props, User Interface</i>	3	4								P	✓				
5	NAGAUM5028	Desain Game 3D: <i>Environment, Props, User Interface - Game Design 3D: Environment, Props, User Interface</i>	3	4								P	✓				
6	NAGAUM5037	Desain Game 2D: <i>Character & Sound - Game Design 2D: Character & Sound</i>	3	4								P	✓				
7	NAGAUM5038	Desain Game 3D: <i>Character & Sound - Game Design 3D: Character & Sound</i>	3	4								P	✓				
		Σ	42														
MATAKULIAH TRANSDISIPLINER																	
1	NAGAUM5001	Komputer Grafis Bitmap - Computer Graphic: Bitmap	3	4	3							P					
2	NAGAUM5004	Sculpting - Sculpting	3	4	3							P					
3	NAGAUM5006	Gambar Anatomi - Anatomy Drawing	3	4		3						P					

4	NAGAUM5007	Komputer Grafis Vektor - Computer Graphic: Vector	3	4	3						P			
5	NAGAUM5008	Penciptaan Aset 2D: <i>Environment & Props - 2D Asset Creation: Environment & Props</i>	3	4	3						P			
6	NAGAUM5009	Penciptaan Aset 3D: <i>Environment & Props - - 3D Asset Creation: Environment & Props Design</i>	3	4	3						P			
7	NAGAUM5012	Gambar Gestur - Gesture Drawing	3	4		3					P			
8	NAGAUM5013	Komposisi Fotografis - Photographical Compotition	3	4		3					P			
9	NAGAUM5056	Kewirausahaan - Entrepreneurship	2	2	2						T			
10	NAGAUM5015	Animasi 2D: <i>Animation Principles - 2D Animation: Basic Principles</i>	3	4		3					P			
11	NAGAUM5016	Animasi 3D: <i>Basic Movement - 3D Animation: Basic Movement</i>	3	4		3					P			
12	NAGAUM5017	Penulisan Naskah - Copywriting	3	4		3					P			
13	NAGAUM5025	Animasi 2D: <i>In Between - 2D Animation: In Between</i>	3	4			3				P			
14	NAGAUM5026	Animasi 3D: <i>Body Mechanic - 3DAnimation: Body Mechanic</i>	3	4			3				P			
15	NAGAUM5018	Desain User Interface - User Interface Design	3	4		3					P			

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)
menganalisis relasi Allah dan manusia,
mengidentifikasi sumber dan dimensi Dinul Islam,
menganalisis moral, sains, sosial-budaya
menganalisis isu-isu kontemporer perspektif Islam
menampilkan perilaku islami dalam berinteraksi kepada Allah dan manusia
menampilkan perilaku sesuai hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari
menampilkan akhlak mulia sebagai akademisi dan warga masyarakat
menampilkan sikap islami dalam merespon isu-isu kontemporer
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan akidah
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan hukum Islam
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan akhlak

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini dirancang untuk memperkuat keimanan mahasiswa melalui berpikir religius, filosofis, bersikap rasional, berpandangan luas sehingga memahami dan meyakini kebenaran berbagai aspek ajaran Islam, mengintegrasikannya dalam disiplin ilmu, dan mengaplikasikannya dalam bentuk kepribadian dan tingkah laku sehari-hari. Matakuliah ini membahas tentang doktrin akidah, manusia dalam konsepsi Islam, pilar pembentuk karakter unggul, hukum Islam dan perbedaan mazhab, pernikahan, ikhtiar meraih keluarga berkah, akhlak Islam dan peranannya dalam pembinaan masyarakat, dinamika kebudayaan dan peradaban Islam, korupsi dan upaya pemberantasannya dalam pandangan Islam, sistem ekonomi dan etos kerja dalam Islam, politik, dan cinta tanah air dalam perspektif Islam, gerakan dan organisasi Islam modern di Indonesia, jihad, radikalisme agama dan muslim moderat, serta perempuan dan feminisme dalam perspektif Islam.

Sumber Rujukan

Bahan Ajar Mata Kuliah Umum Pendidikan Agama Islam. 2016. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Nasih, A Munjin. dkk. 2016. Menyemai Islam Ramah di Perguruan Tinggi. Malang: Dream Litera
Nata, Abudin. 2002. Akhlaq Tasawuf. Jakarta : Rajawali Press
Shihab, Quraish.1996. Wawasan Al-Qur'an. Bandung: Mizan
Tim Dosen PAI UM, 2018. Pendidikan Islam Transformatif: Menuju Pengembangan Pribadi Berkarakter. Malang: Dream Litera.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Katolik (Catholic Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar SCPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis keberadaan rahmat kasih Allah, serta asal-usul dan tujuan hidup manusia sebagai citra Allah yang beriman pada Allah Tritunggal Kudus

menganalisis keberadaan Yesus sebagai wahyu ilahi pelaksana keselamatan manusia

menunjukkan sikap dan perilaku sebagai orang beriman dan berhati nurani bersih

melakukan persembahan diri untuk kesejahteraan bersama berdasarkan Pancasila

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis asal dan tujuan manusia hidup sebagai citra Allah

menganalisis makna kasih dan keberadaan bahwa dirinya dikasihi Allah

menganalisis arti panggilan untuk beriman secara Katolik

menganalisis konsep Allah Tritunggal Kudus

menganalisis peranan Yesus sebagai Wahyu untuk keselamatan manusia yang diteruskan dari generasi ke generasi

menganalisis panca tugas Gereja dan ke-7 sakramen sebagai sarana keselamatan

menganalisis paralelitas antara perkembangan kepribadian dan perkembangan iman

menunjukkan sikap sebagai orang beriman sesuai dengan ajaran sosial gereja

menunjukkan sikap berhati nurani bersih sesuai dengan panca tugas gereja

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji tentang asal dan tujuan manusia hidup, makna kasih Allah, Allah Tritunggal Kudus, peran Yesus sebagai Wahyu untuk keselamatan manusia, panca tugas gereja dan sakramen, serta paralelitas perkembangan kepribadian dan perkembangan iman. Matakuliah ini juga mengkaji tentang bagaimana memiliki sikap sebagai orang beriman sesuai ajaran sosial gereja dan berhati nurani bersih sesuai panca tugas gereja. Selain itu, matakuliah ini mengkaji tentang bagaimana melakukan persembahan diri untuk kesejahteraan bersama berdasarkan Pancasila.

Daftar Rujukan

Magnis-Suseno, F. 2019. Katolik Itu Apa? Sosok – Ajaran – Kesaksiannya. Yogyakarta: Kanisius.

Magnis-Suseno, F. 2004. Menjadi Saksi Kristus di Tengah Masyarakat Majemuk. Jakarta: Obor.

Koferensi Wali Gereja Indonesia. 2009. Kompendium Katekismus Gereja Katolik. Yogyakarta: Kanisius

- Heuken, A. 2002. *Spiritualitas Kristiani: Pemekaran Hidup Rohani Selama Dua Puluh Abad*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Bieger, E. 1997. *Das Kirchenjahr. Zum Nachschlagen. Entstehung – Bedeutung – Brauchtum*, Kevelaer, Verlag Butzon & Bercker.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, 2009, *Dokumen Konsili Vatikan*, Jakarta: Obor.
- Ratzinger, J.K. 1997. *Vom Wiederauffinden der Mitte. Grundorientierungen*, Freiburg im Breisgau, Verlag Herder.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2003. *Ecclesia de Eucharistia: Ekaristi dan Hubungannya dengan Gereja*. Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2008. *Yesus Kristus Pembawa Air Hidup: Sebuah Refleksi Kristiani Tentang Newage*, Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 2018. *Gaudete Et Exultate. Bersukacita Dan Bergembiralah*. Jakarta: Dokpen KWI.
- Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. 1995. *De Liturgia Romana Et Inculturatione: Liturgi Romawi dan Inkulturasi*. Jakarta: Dokpen KWI.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Kristen Protestan (Protestant Education)
 Kode : UNIVUM6001
 SKS/JS : 3/3
 Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian. Dalam berkarya secara inovasi, adaptif, dan kritis dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis konsep, tujuan, dan prinsip-prinsip dasar Iman Kristen dengan benar sesuai yang dinyatakan dalam Alkitab
 menganalisis berbagai fenomena kehidupan dalam perspektif iman Kristen
 mengembangkan secara kreatif sikap dan perilaku yang menumbuhkan iman dan keyakinan kepada Allah
 menerapkan etika berkehidupan sosial sesuai dengan ajaran Kristen dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan berbudaya

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis hakikat Allah dalam pernyataan
 menganalisis ke-Tritunggalan Allah
 menganalisis keberadaan gereja

menganalisis keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi dari perspektif iman Kristen
menganalisis keberadaan manusia dan pembangunan dari perspektif iman Kristen
menganalisis masalah-masalah etika dalam kehidupan sosial dari perspektif iman Kristen

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang konsep, tujuan, dan prinsip-prinsip dasar Iman Kristen sesuai Alkitab. Matakuliah ini juga mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan secara kreatif sikap dan perilaku menumbuhkan iman dan keyakinan kepada Allah, serta menerapkan etika berkehidupan sosial sesuai ajaran Kristen.

Daftar Rujukan

Alkitab, LAI

<http://ltdikti12.ristekdikti.go.id/2016/12/06/buku-wajib-mkdu-terbitan-ditjen-belmawa-kemenristekdikti-2016.html>

Hadiwijono, Harun. 1990. Iman Kristen. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.

R. C. Sproul. 2008. Defending Your Faith. Malang: SAAT.

Widjaya, Bambang H. 2014. Pola Hidup dalam Kerajaan Allah. Surabaya: Yayasan Masa Depan Cerah.

Budijanto, Bambang dkk. 2018. Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia. Jakarta: Yayasan Bilangan Research Center.

Prince, Derek. 1993. Doa dan Puasa untuk Menentukan Masa Depan. Jakarta: Yayasan Perkabaran Injil Immanuel.

Brill, J. Wesley. 1996. Dasar yang Teguh. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.

Halim, Makmur. 2010. Diktat Ilmu Agama Suku, Batu-Malang: STT Institiut Injil Indonesia.

Warren, Rick. 2005. The Purpose Driven Life. Malang: Gandum Mas.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Hindu (Hindu Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

memahami tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam pembentukan karakter dan kepribadian.

menganalisis hakikat agama Hindu dari perspektif perkembangan agama Hindu, sumber hukum Hindu, kepemimpinan Hindu, dan ajaran etika Hindu.

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan penghayatan ajaran Hindu

mengomunikasikan ajaran Hindu ke ruang publik dalam memecahkan masalah sosial kemasyarakatan dengan pendekatan populer atau formulasi sains

menerapkan nilai-nilai dalam ajaran Hindu dalam membangun profesionalisme dan integritas serta menjaga kebhinekaan Indonesia.

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menjelaskan tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam pembentukan karakter dan kepribadian mahasiswa

menganalisis nilai-nilai positif sejarah perkembangan Agama Hindu nusantara maupun Hindu di dunia

menganalisis hirarki kedudukan Kitab Suci Weda sebagai sumber hukum Hindu (Sruti, Smerti, Sila, Acara, Atmanastuti)

menjelaskan konsep Brahma Widya (Teologi Ke-Tuhan-an Hindu) dalam membangun Sraddha dan Bakti

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip kepemimpinan menurut ajaran Hindu dalam membangun fondasi menjadi pribadi yang tangguh

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip ajaran etika (dalam interaksi sosial, interaksi akademik, interaksi dalam lingkungan pekerjaan)

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip kehidupan masyarakat yang harmonis menurut ajaran Hindu

mengembangkan penghayatan ajaran Hindu melalui praktik-praktik keagamaan

menyajikan alternatif pemecahan masalah sosial kemasyarakatan dengan menerapkan prinsip-prinsip dalam ajaran Hindu

menerapkan nilai-nilai ajaran Hindu dalam membangun profesionalisme dalam berkarya yang inovatif

menerapkan nilai-nilai ajaran Hindu dalam merawat kebhinekaan Indonesia

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji tentang tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Hindu dalam membangun basis kepribadian humanis bagi mahasiswa, hakikat agama Hindu dari perspektif sejarah perkembangan, teologi, sumber hukum Hindu, kepemimpinan, dan tata susila Hindu, penghayatan ajaran Hindu melalui seni dan praktek keagamaan, serta membangun kesadaran dan kerukunan dalam mengembangkan profesionalisme dan merawat kebhinekaan.

Sumber Rujukan

Bahan Ajar Mata Kuliah Umum Pendidikan Agama Hindu. 2016. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi

Donder, I Ketut. 2001. *Brahma Widya: Teologi Kasih Semesta*. Surabaya: Paramita.

Maswinara, I Wayan. 1999. *Sistem Filsafat Hindu (Sarva Darsana Samgraha)*. Surabaya: Paramita.

Mehta, Rohit. 2007. *The Call of The Upanisad*. Alih Bahasa Oleh Tjok Rai Sudharta. Denpasar: Sarad.

Prakaś Saraswati, Swāmī Satya. 1996. *Patanjali Rāja Yoga*. Alih Bahasa Oleh: Polak, J.B.A.F. Surabaya: Paramita

Pudja, Gede., Rai Sudharta. 1977. *Manawa Dharma Sastra*. Jakarta: Junasco.

Vivekananda, Svami. 2001. *Wedānta: Gema Kebebasan*. Alih Bahasa oleh Kamajaya, I Gede., Sanjaya, Oka. Surabaya: Paramita.

Zaehner, R.C. 1992. *Kebijaksanaan Dari Timur: Beberapa Aspek Pemikiran Hinduisme*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Nama Matakuliah : Pendidikan Agama Budha (Budhist Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovasi, adaptif, dan kritis dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Buddha dalam membentuk karakter dan memiliki budi pekerti yang luhur

menganalisis isi dari kitab suci Tripitaka sebagai sumber ajaran agama Buddha

menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai positif sejarah perkembangan Agama Buddha Nusantara maupun Buddha di dunia

menunjukkan sikap dan perilaku menghormati agama lain didasari ajaran cinta kasih sesuai prinsip-prinsip etika moral (catur paramitha)

menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan yang diajarkan oleh Sang Buddha (Dasa Raja Dhamma)

mengembangkan penghayatan ajaran agama melalui praktek keagamaan (athasila)

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

-

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa konsep tentang tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Buddha, serta isi kitab suci Tripitaka. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai positif sejarah perkembangan agama Buddha dan menghormati agama lain sesuai prinsip-prinsip etika moral (catur paramitha). Selain itu, matakuliah ini mengajarkan mahasiswa menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan yang diajarkan Sang Buddha serta mengembangkan penghayatan ajaran agama melalui praktik keagamaan (athasila).

Sumber Rujukan

Kirthisinghe, Buddhadasa P. 1995. Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan Materi Kuliah Sejarah Perkembangan Agama Buddha. 2003. Jakarta: Dewi Kayana Abadi.
Diputhesa, Oka. 2010. Sutta Pittaka Dhiga Nikaya. Jakarta: Danau Batur
Tjeng Ing, M. William. 2002. Kamus Sanskrit Inggris Indonesia. Jakarta: Lembaga Penerjemah Kitab Suci Tripitaka
Bodhi, Bhikku. 2009. Tripitaka: Tematik Sabda Buddha dalam Kitab Suci Pali Kaharudin.
Pandit Jinaratana PERVITUB I. 2004. Rangkaian Dhamma.
Dhammananda, Sri Karaniya. 2004. Keyakinan Umat Buddha

Nama Matakuliah : Pendidikan Kepercayaan (Spiritual Education)

Kode : UNIVUM6001

SKS/JS : 3/3

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis kehidupan berkeTuhanan YME

menampilkan sikap dan perilaku spiritual sesuai Kepercayaan terhadap Tuhan YME

menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu berlandaskan ajaran Kepercayaan terhadap Tuhan YME

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis sumber dan dimensi Kepercayaan terhadap Tuhan YME

menganalisis relasi manusia dengan Tuhan YME
menganalisis perilaku (akhlak), sains, sosial-budaya, dan norma hukum dalam perspektif
Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menampilkan sikap dan perilaku spiritual dalam berinteraksi kepada Tuhan sesuai dengan
Kepercayaan terhadap Tuhan YME
menampilkan budi pekerti luhur sebagai akademisi dan warga masyarakat sesuai dengan
konsep Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan aturan hukum yang berlaku
menampilkan sikap dan perilaku yang baik sesuai ajaran Kepercayaan terhadap Tuhan YME
dalam merespon isu-isu global terkini
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan keyakinan, perbedaan
keyakinan, makna toleransi dalam lingkup kepercayaan dan agama
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan norma hukum, serta
peran sertanya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
menyelesaikan persoalan terkait disiplin ilmu yang berhubungan dengan tingkah laku

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang konsep sumber dan dimensi Kepercayaan terhadap Tuhan YME, relasi manusia dengan Tuhan YME, serta berbagai fenomena kehidupan dalam perspektif Kepercayaan terhadap Tuhan YME. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk menampilkan sikap dan perilaku spiritual dalam berinteraksi kepada Tuhan dan dalam merespon isu-isu global terkini sesuai Kepercayaan terhadap Tuhan YME, serta berbudi pekerti luhur sebagai akademisi dan warga masyarakat sebagaimana konsepsi Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan aturan hukum yang berlaku.

Sumber Rujukan

Dosen Pendidikan Kepercayaan UM, 2019. Pendidikan Kepercayaan : Menciptakan Manusia yang selalu memperbaiki dan menyelamatkan hidup dan kehidupan yang serba baik dan indah bagi yang ada di bumi ini.

Nama Matakuliah : Pendidikan Pancasila (Pancasila Education)

Kode : UNIVUM6007

SKS/JS : 2/2

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)
menganalisis arti penting Pendidikan Pancasila
menganalisis Pancasila dalam arus sejarah bangsa
menganalisis Pancasila sebagai dasar negara
menganalisis Pancasila sebagai ideologi negara
menganalisis Pancasila sebagai sistem filsafat
mengevaluasi Pancasila sebagai sistem etika
mengevaluasi Pancasila sebagai dasar nilai pengembangan ilmu
menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila
mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

-

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini berfokus pada pemahaman konsep teoritis dan praktis mengenai Pancasila, serta upaya berpikir kritis dalam menganalisis dinamika dan tantangan penerapan nilai-nilai Pancasila dengan harapan mahasiswa mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Secara terperinci matakuliah ini mengkaji pentingnya pendidikan Pancasila, Pancasila dalam arus sejarah bangsa Indonesia; negara, tujuan negara, dan urgensi dasar negara; Pancasila sebagai ideologi negara; Pancasila sebagai sistem filsafat; Pancasila sebagai sistem etika; serta Pancasila sebagai dasar nilai pengembangan ilmu.

Sumber Rujukan

- Dirjen Belmawa Ristekdikti. 2016. Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi. Cetakan I. Jakarta: Dirjen Belmawa Ristekdikti
- Abdulgani, Roeslan. 1979. Pengembangan Pancasila Di Indonesia. Jakarta: Yayasan Idayu.
- Aiken, H. D.. 2009. Abad Ideologi, Yogyakarta: Penerbit Relief.
- Ali, As'ad Said. 2009. Negara Pancasila Jalan Kemaslahatan Berbangsa. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Asdi, Endang Daruni. 2003. Manusia Seutuhnya Dalam Moral Pancasila. Jogjakarta: Pustaka Raja.
- Bahar, Saafroedin, et. al. 1995. Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI), Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 28 Mei 1945 -22 Agustus 1945. Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Bakker, Anton. 1992. Ontologi: Metafisika Umum. Yogyakarta: Kanisius.
- Bakry, Noor Ms. 2010. Pendidikan Pancasila. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Darmodiharjo, Darji dkk. 1991. Santiaji Pancasila: Suatu Tinjauan Filosofis, Historis dan Yuridis Konstitusional. Surabaya: Usaha Nasional.
- Darmodihardjo, D. 1978. Orientasi Singkat Pancasila. Jakarta: PT. Gita Karya.

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2016 .Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.

Ismaun, 1978. Pancasila: Dasar Filsafat Negara Republik Indonesia. Bandung: Carya Remaja.

Kaelan. 2013. Negara Kebangsaan Pancasila: Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis dan Aktualisasinya. Yogyakarta: Paradigma.

Kusuma, A.B. 2004. Lahirnya Undang-Undang Dasar 1945. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Latif, Yudi. 2011. Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Notonagoro.1994. Pancasila Secara ilmiah Populer. Jakarta: Bumi Aksara.

Margono dkk. 2017. Pancasila secara Kontekstual Positif. Malang: UM Press.

Oesman,Oetojo dan Alfian (Eds). 1991. Pancasila Sebagai Ideologi dalam Berbagai Bidang Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara. Jakarta: BP-7 Pusat,.

Tim Kerja Sosialisasi MPR Periode 2009--2014.(2013). Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI.

Prawirohardjo, Soeroso, dkk. 1987. Pancasila sebagai Orientasi Pengembangan Ilmu.Yogyakarta: Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat.

Nama Matakuliah : Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)

Kode : UNIVUM6008

SKS/JS : 2/2

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki nilai dan wawasan keilmuan Pendidikan dan pembelajaran secara teoritik dan aplikatif dalam bingkai budaya Indonesia, dalam perannya sebagai pendidik dan tenaga kependidikan yang kritis, inovatif, adaptif, dan komunikatif sesuai dengan karakter dan budaya peserta didik di era global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menelaah dasar-dasar pendidikan

menganalisis keilmuan kependidikan

menganalisis aspek dinamika pendidikan

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menjelaskan konsep kewarganegaraan dan warga negara

mengidentifikasi jenis kompetensi yang harus dimiliki oleh warga negara agar menjadi warga negara yang bangga dan cinta terhadap tanah air

menganalisis keterkaitan antara upaya mendorong warga negara muda menjadi warga negara yang baik dengan tantangan perkembangan zaman dalam perspektif Pendidikan Kewarganegaraan

menjelaskan konsep identitas nasional

mengidentifikasi bentuk identitas nasional bangsa Indonesia

menunjukkan sikap hormat dan komitmen sebagai warga negara terhadap identitas nasional bangsa Indonesia

menjelaskan konsep integritas nasional

mengidentifikasi tantangan integritas nasional Indonesia

merancang upaya penguatan integritas nasional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman

menjelaskan konsep dan bentuk konstitusi Indonesia dari sudut pandang historis

mengidentifikasi bentuk-bentuk penerapan konstitusi Indonesia berdasarkan implementasi peraturan perundang-undangan

menjelaskan konsep hak dan kewajiban

menjelaskan konsep dan penerapan demokrasi Pancasila

menganalisis contoh kasus pemenuhan hak dan pelaksanaan kewajiban warga negara dalam konteks praktik demokrasi Pancasila

menjelaskan konsep hukum yang berkeadilan

menganalisis contoh kasus pelanggaran dan penegakan hukum dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia

menjelaskan konsep wawasan nusantara dalam perspektif NKRI

menunjukkan contoh upaya implementasi wawasan nusantara Indonesia dalam tataran praktik-praktik kehidupan warga negara sesuai dengan profesinya

menjelaskan konsep ketahanan nasional dalam perspektif NKRI

menganalisis keberadaan 8 gatra penyusun ketahanan nasional Indonesia

menunjukkan contoh keterlibatan masyarakat dalam upaya memperkuat ketahanan nasional Indonesia

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada upaya memberikan pemahaman secara menyeluruh, peningkatan motivasi belajar, serta pengembangan keterampilan mahasiswa sebagai warganegara yang bangga dan cinta terhadap tanah air. Secara terperinci, matakuliah ini menyajikan konsep dan urgensi pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi; identitas nasional sebagai dasar pembentuk karakter bangsa; integritas nasional sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa; penerapan UUD NRI tahun 1945 sebagai konstitusi di Indonesia; hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan demokrasi; hukum yang berkeadilan; wawasan nusantara; serta ketahanan nasional.

Sumber Rujukan

- Dirjen Belmawa Ristekdikti. 2016. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Cetakan I. Jakarta: Dirjen Belmawa Ristekdikti
- Al Hakim, Suparlan, dkk. 2016. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks. Indonesia. Malang: Madani.
- Bolo, Andreas Doweng, dkk. 2012. Pancasila: Kekuatan Pembebas. Yogyakarta: Penerbit
- Kanisius Coleman, S., & Blumler, J. G. 2009. The Internet and Democratic Citizenship: Theory Practice and Policy. Cambridge: Cambridge University Press. Darmadi,
- Hamid. 2014. Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Bandung: Alfabeta
- Kaelan 2013. Negara Kebangsaan Pancasila: Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis, dan Aktualisasinya. Yogyakarta: Paradigma
- Khanif, Al (Ed), 2016. Pancasila sebagai Realitas: Percik Pemikiran Tentang Pancasila & Isu-isu Kontemporer di Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Latif, Y. 2011. Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas dan Aktualitas Pancasila. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rahayu, Ani Sri. 2017. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Jakarta: Bumi Aksara
- Riyanto, Armada, dkk (Ed.). 2015. Kearifan Lokal - Pancasila. Yogyakarta: Penerbit
- Kanisius Sulasmono, B.S. 2015. Dasar Negara Pancasila. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Tapscoot, D. 2009. Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, HAR. 2007. Mengindonesia Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia: Tinjauan dari Perspektif Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahab, A. A., & Sapriya. 2011. Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta.
- Winarno. 2016. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi. Jakarta: Bumi Aksara

Nama Matakuliah : Pendidikan Bahasa Indonesia (Indonesian for Academic Purposes)

Kode : UNIVUM6009

SKS/JS : 2/2

Prasyarat : -

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agama, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila, serta memiliki kemandirin dalam berkarya secara inovatif, adaptif, dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menganalisis problematika penggunaan bahasa dalam bidang penulisan karya ilmiah
menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi sehari-hari di forum akademis
menggunakan bahasa Indonesia tulis untuk kepentingan akademis sesuai dengan prinsip-prinsip keilmiahan

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

menggunakan bahasa Indonesia secara kritis, kreatif, dan argumentatif untuk menyusun perencanaan penulisan karya ilmiah
menyusun perujukan dalam penulisan karya ilmiah dalam berbagai ragam
melakukan penyuntingan hasil karya ilmiah

Deskripsi Isi Matakuliah

Memberikan wawasan kebahasaan tentang kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia serta sejarah ejaan, menguatkan kemampuan menulis akademis melalui penguatan penggunaan ejaan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, pemilihan kata (diksi) yang sesuai dengan kaidah yang tepat, penyusunan kalimat efektif, paragraf yang memenuhi syarat kelengkapan, kesatuan, dan kepaduan, dan penyusunan wacana secara kritis dan argumentatif guna meningkatkan keterampilan menulis akademis berdasarkan prinsip, prosedur, dan etika ilmiah.

Sumber Rujukan

- Glosarium Istilah bahasa Indonesia (<http://bahasasastra.kemdikbud.go.id/glosarium/>)
Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
Mustakim. 2014. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Bentuk dan Pilihan Kata. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (Permendikbud No. 50 Tahun 2015)
Pedoman Umum Pembentukan Istilah (SK Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146/U/2004)
Qadratillah, M.T. 2016. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Tata Istilah. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Sasangka, S. S. T. W. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Kalimat. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Sriyanto. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Ejaan. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Suladi. 2015. Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Paragraf. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (PPKI) Universitas Negeri Malang. 2017.
Petunjuk Penulisan Artikel dari Berbagai Jurnal
Suwignyo, H., & Santoso, A. 2008. Bahasa Indonesia Keilmuan Berbasis Area Isi dan Ilmu. Malang: UMM Press.

Suyitno, I. 2012. Menulis Makalah dan Artikel. Bandung: PT Refika Aditama.

Widyartono, D. 2019. Menulis Karya Ilmiah. Malang: CV AMR.

Nama Matakuliah : Manajemen Inovasi (Innovation Management)

Kode : UNIVUM6010

SKS/JS : 3/3

Prasyarat :-

Standar CPL

Memiliki pengetahuan dan kemampuan menampilkan perilaku sebagai warga negara yang agamis, mencintai negara, bangsa, dan budaya Indonesia berdasarkan jiwa Pancasila serta memiliki kemandirian dalam berkarya secara inovatif, adaptif dan kritis sesuai dengan dinamika global.

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

mengembangkan pola pikir dan cara pandang inovatif (innovatif way of thinking) dalam menghadapi berbagai tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di era revolusi industri 4.0.

mengelola ide dan rencana inovatif melalui prosedur design thinking

Sub Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

mengidentifikasi tantangan problematika perubahan sosial dan teknologi di berbagai belahan dunia dalam konteks revolusi industri 4.0

mengidentifikasi tuntutan berinovasi berdasarkan perspektif bidang keilmuan

menjelaskan prinsip-prinsip dan model-model inovasi

menjelaskan hakikat dan prosedur kinerja inovasi melalui model design thinking

mengidentifikasi kebutuhan dan problem yang memerlukan solusi inovatif sesuai bidang keilmuan (empathize/explore)

melakukan pengumpulan data untuk mendalami problem dan kebutuhan lingkungan yang dapat dikembangkan menjadi ide inovatif (define)

melakukan analisis dan sintesis data untuk menentukan masalah prioritas yang akan dikembangkan menjadi ide rencana inovatif (syntesize)

mengembangkan beberapa ide rencana inovatif (ideate)

menganalisis kelebihan dan kelemahan ide-ide rencana inovatif yang dikembangkan (analyze and select)

menentukan dan mengembangkan ide inovatif unggulan (prototype)

mempresentasikan dan mempublikasikan ide dan karya inovatif (learn feedback)

menyempurnakan dan mempublikasikan ide inovatif teruji dan menyusun pelaporan (revise, share and repost)

Deskripsi Isi Matakuliah

Matakuliah ini memfasilitasi pengembangan kemampuan mengelola inovasi sesuai karakteristik bidang keilmuan dan prinsip-prinsip inovasi, serta kemudian berlatih mengembangkan inovasi melalui prosedur kerja design thinking, yaitu pemilihan topik kajian (topic selection and notice), identifikasi problem dan penelusuran informasi (empathize and explore), pengembangan ide-ide (ideate), analisis ide (analyze and select), pengembangan purwarupa (prototype), presentasi dan penjangkaran balikan (learn feedback), serta penyempurnaan, publikasi dan pelaporan (revise, share and repost). Matakuliah ini menyajikan materi (1) tuntutan berinovasi berdasarkan prespektif bidang keilmuan, (2) prinsip-prinsip inovasi dan model-model inovasi, (3) hakikat dan prosedur kinerja inovasi melalui model design thinking, (4) penentuan topik inovasi kelompok, (5) identifikasi kebutuhan dan problem untuk pengembangan ide inovatif (framing a question/explore), (6) pengumpulan data untuk pengembangan ide inovatif (define), (7) analisa dan sintesa data masalah untuk ide rencana inovatif (syntesize), (8) pengembangan beberapa ide rencana inovatif (ideate), (9) analisis kelebihan dan kelemahan ide-ide rencana inovatif yang dikembangkan (analyze and select), (10) pengembangan ide inovatif unggulan, serta (11) presentasi ide dan karya inovatif (learn feedback).

Sumber Rujukan

- Adams, K. 2006. *The Sources of Innovation and Creativity*. A Paper Commissioned by the National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce. Washington DC: National Center on Education and the Economy.
- Ambrose, G., & Harris, P. 2010. *Design Thinking (08)*. Basics Design. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=9klpFfZDnWgC&pgis=1>
- Antonites, A.J. 2003. *An Action Learning Approach to Entrepreneurial Activity, Innovation and Opportunity Finding*. University of Pretoria.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Cetinkaya, M. 2013. Design Thinking : Past , Present and Possible Futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121 – 146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
- Kasali, Rhenald. 2014. *Self Driving*. Bandung: Mizan
- Kasali, Rhenald. 2017. *Disruption: Menghadapi Lawan-Lawan Tidak Kelihatan di Zaman Uber*. Jakarta: Gramedia
- Moody, Z. 2017. Creativity, Design Thinking, and Interdisciplinarity. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-7524-7>
- Pratt, Andy C. 2008. Innovation and Creativity. In: Hall, Tim and Hubbard, Phil and Short, John Rennie, (eds.) *The Sage Companion to the City*. SAGE Publications, London, UK, pp. 138-153.
- Tran, N. 2018. *Design Thinking Playbook*. Designtech Highschool. <https://doi.org/10.1145/2535915>

Vogel, C. M. 2009. Notes on the Evolution of Design Thinking: A Work in Progress. *Design Management Review*, 20(2), 16–27. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2009.00004>.

Referensi Pendukung

Design Thinking (<https://www.youtube.com/watch?v=pXtN4y3O35M>)

Design Thinking (<https://www.youtube.com/watch?v=yaccMIZyiQo>)

Design Thinking (https://www.youtube.com/watch?v=_r0VX-aU_T8)

Catatan Najwa: Ide Brilliant Bos Sidomuncul
(<https://www.youtube.com/watch?v=XkL7DAV9KqU&t=6s>)

Roti John, Roti John Kekinian (<https://www.youtube.com/watch?v=7dZhB0oBI1w>)

Catatan Najwa; Bos Gojek, dan Gibran (<https://www.youtube.com/watch?v=iTsVSjRUSyU>)

Seberapa Kreatif Dirimu (<https://www.youtube.com/watch?v=JnmeVDUVnt8&t=68s>)
(<https://www.youtube.com/watch?v=oplwXmwp830>)

Motivasi Buat Sarjana Susah Kerja (<https://www.youtube.com/watch?v=Q3AbqsJyFLI&t=50s>)

Mengembangkan Kreativitas (https://www.youtube.com/watch?v=p_OejdoGk_g)

MATAKULIAH KULIAH KEILMUAN (MKK) : 98 sks

Mata Kuliah Keilmuan

Apresiasi Bahasa dan Seni

Kewirausahaan Bahasa dan Seni

Matakuliah : Gambar Bentuk

Kode MK : NAGAUM5055

SKS/JS/SMT : 3/4/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu berkomunikasi melalui media visual berupa gambar. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) Memahami teori menggambar bentuk, utamanya prinsip pencahayaan dan penggunaan medium warna, (b) membentuk keterampilan lanjut menggambar bentuk, yang memfokus pada pertimbangan penggunaan berbagai medium warna, melalui penerapan berbagai teknik dan prinsip pencahayaan (c) membentuk sikap menghargai karya gambar bentuk.

Deskripsi Kompetensi

1. Mahasiswa mampu Menerapkan prinsip dan teknik menggambar bentuk
2. Mahasiswa mampu membentuk sikap disiplin dengan menyelesaikan tugas tepat waktu
3. Mahasiswa mampu membentuk keterampilan menggambar bentuk, yang memfokus pada teknik yang diminati
4. Membentuk sikap menghargai karya gambar bentuk.

Daftar Bacaan

1. Walter Foster Creative Team. 2007. *The Art of Basic Drawing*. California: Walter Foster Publishing, Inc.

2. Goldfinger, Eliot. 2004. *Animal Anatomy for Artist – The Elements of Form*. Oxford: Oxford University Press.
3. Norling, Ernest R. 1967. *Perspective Made Easy*. New York: Dover Publications, Inc.
4. Goldfinger, Eliot. 1991. *Human Anatomy for Artist – The Elements of Form*. Oxford: Oxford University Press
5. Mattesi, Michael D. 2004. *Force - The Key to capturing Life Through Drawing*. New York: iUniverse Star
6. Gair Angela. 2001. *How to Draw Anything, A Complete Guide*. London: Haldane Mason
7. Harold Von Schmidt; John Montague. 2001. *Basic Perspective Drawing: A Visual Approach*. New York: Van Nostrand Reinhold.
8. South, Helen. 2004. *The Everything Drawing Book*. New York: Adams Media
9. Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.

Matakuliah : Komputer Grafis Bitmap

Kode MK : NAGAUM5001

SKS/JS/SMT : 3/4/II

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui tentang dasar-dasar penggunaan perangkat lunak untuk keperluan desain grafis serta menerapkan teori desain melalui perangkat lunak baik yang berbasis vector maupun yang berbasis bitmap untuk keperluan bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu menerapkan elemen dan prinsip desain melalui komputer grafis
2. Terampil dalam mengoperasikan perangkat lunak untuk pembuatan citra 2D, serta mengaplikasikan komputer grafis untuk keperluan seni dan desain khususnya bidang desain komunikasi visual
3. Mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan batas pengumpulan (deadline)

Daftar Bacaan

1. Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2009. *Fundamentals of Graphic Design*. Ava Book Production, Ltd.
2. Spiekermann, Erik. 2010. *Meet Your Type: A Field Guide to Love & Typography*. FSI Fontshop International
3. Stone, Terry Lee. 2006. *Color Design Workbook: A Real Work Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers, Inc.

Matakuliah : Nirmana

Kode MK : NAGAUM5002

SKS/JS/SMT : 3/4/I

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengkomunikasikan ide rancangan dalam bahasa rupa secara mandiri dan kreatif dalam bentuk: gambar, model, dan digital.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami teori dasar nirmana khususnya 2 dimensi, yaitu kualitas unsur seni rupa 2 dimensi dan prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi
2. Mendalami prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi sebagai kaidah pembentukan visualisasi 2 dimensi yang artistik, serta
3. Mengaplikasikannya dalam visualisasi 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi yang geometrik atau non geometrik.

Matakuliah : Tinjauan Game Animasi

Kode MK : NAGAUM5003

SKS/JS/SMT : 3/4/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar agar mampu memiliki konsep dan wawasan tentang unsur-unsur pembentuk game dan animasi, meliputi konteks game dan animasi, skenario, karakter game, user interface tata suara game dan pemrograman dalam game

Deskripsi Kompetensi

1. Mengidentifikasi unsur-unsur game dan animasi
2. Memahami pengetahuan tentang tinjauan suatu game dan animasi, meliputi skenario, karakter game, user interface, tata suara game dan pemrograman dalam game.

Daftar Bacaan

1. Schell, Jesse. 2014, The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition, Edition 2, CRC Press
2. Tynan Sylvester. 2013, Designing Games: A Guide to Engineering Experiences, 1592730019, O'Reilly Media, Inc
3. Mark Collington., 2017, Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making, Bloomsbury Publishing

Matakuliah : *Sculpting*

Kode MK : NAGAUM5004

SKS/JS/SMT : 3/4/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami, menerapkan, dan menciptakan aset game/animasi dengan teknik carving dan modeling 3D (sculpting) khususnya pada pemodelan desain karakter.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami konsep dasar sculpting
2. Mengaplikasikan teknik dasar sculpting
3. Merancang aset game/animasi menggunakan metode sculpting
4. Mengevaluasi hasil aset animasi yang telah dirancang

Daftar Bacaan

1. Brown, Claire Waite. 2010. The Sculpting Techniques Bible. New York: Chartwell Books, Inc.

2. Howlett, Claire (Editor). 2014. Imaginefx Presents: How to Draw and Paint Anatomy. London: Future Publishing.
3. Dooley, Lance. 2012 Drawing and Sculpting the Figure.
4. Zarins, Uldis. 2014. Anatomy for Sculptors. USA: Exonicus, Llc.
5. 3D Total. 2017. Beginner's Guide to Sculpting Characters in Clay. 3DTotalPublishing

Matakuliah : Logika Matematika

Kode MK : NAGAUM5005

SKS/JS/SMT : 2/2/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk secara mandiri dan kreatif mampu mengimplementasikan penggunaan logika matematika untuk menarik kesimpulan dari pernyataan tunggal dan majemuk sebagai dasar pembuatan karya game dan animasi melalui tugas terstruktur dan ujian akhir

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami pengetahuan logika matematika sebagai dasar pembuatan karya game animasi
2. Mengidentifikasi jenis-jenis pernyataan matematika
3. Menarik kesimpulan dari pernyataan tunggal
4. Menarik kesimpulan dari pernyataan majemuk berperangkai konjungsi, disjungsi, implikasi, biimplikasi konvers invers dan kontraposisi.

Daftar Bacaan

Rusli Muhammad, Suniantara I Ketut Putu, Nugroho Anggun. 2018. Logika dan Matematika. Yogyakarta : Penerbit ANDI

Matakuliah : Gambar Anatomi

Kode MK : NAGAUM5006

Standar Kompetensi :

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa mengenai anatomi makhluk hidup dan mampu secara kreatif dan mandiri mengimplementasikan prinsip menggambar bentuk manusia, hewan, dan tumbuhan secara anatomis dan proporsional sebagai dasar pembuatan karya game dan animasi.

Deskripsi Kompetensi :

1. Menguasai teori gambar bentuk dan prinsip pencahayaan.
2. Menerapkan teori gambar bentuk, sesuai penggunaan medium, dan penerapan teknik menggambar.
3. Mengidentifikasi berbagai alat, bahan, dan medium dibutuhkan dalam praktek menggambar bentuk.
4. Menggambar manusia dan hewan dengan proporsi yang benar serta anatomis sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Daftar Bacaan

1. Walter Foster Creative Team. 2007. The Art of Basic Drawing. California:Walter Foster Publishing, Inc.
2. Goldfinger, Eliot. 2004. Animal Anatomy for Artist –The Elements of Form. Oxford: Oxford University Press.

3. Norling, Ernest R.1967.Perspective Made Easy. New York: Dover Publications, Inc.
4. Goldfinger, Eliot. 1991. Human Anatomy for Artist –The Elements of Form. Oxford: Oxford University Press–Mattesi, Michael D. 2004. Force
5. The Key to capturing Life Through Drawing. New York: iUniverse Star
6. Gair Angela. 2001. How to Draw Anything, A Complete Guide. London: Haldane Mason.
7. Haroled Von Schmidt; John Montague.2001.Basic Perspective Drawing: A Visual Approach. New York: Van Nostrand Reinhold.
8. South, Helen. 2004. The Everything Drawing Book. New York: Adams Media
9. Apriyatno, Veri. 2004. Cara Mudah Menggambar dengan Pensil. Jakarta:Kawan Pustaka

Matakuliah : **Komputer Grafis Vektor**

Kode MK : NAGAUM5007

SKS/JS/SMT : 3/4/II

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui tentang dasar-dasar penggunaan perangkat lunak untuk keperluan desain grafis serta menerapkan teori desain melalui perangkat lunak baik yang berbasis vector maupun yang berbasis bitmap untuk keperluan bidang desain komunikasi visual.

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu menerapkan elemen dan prinsip desain melalui komputer grafis
2. Terampil dalam mengoperasikan perangkat lunak untuk pembuatan citra 2D, serta mengaplikasikan komputer grafis untuk keperluan seni dan desain khususnya bidang desain komunikasi visual
3. Mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan batas pengumpulan (deadline)

Daftar Bacaan

1. Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2009. Fundamentals of Graphic Design. Ava Book Production, Ltd.
2. Spiekermann, Erik. 2010. Meet Your Type: A Field Guide to Love & Typography. FSI Fontshop International
3. Stone, Terry Lee. 2006. Color Design Workbook: A Real Work Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport Publishers, Inc.

Matakuliah : **Tipografi**

Kode MK : NAGAUM5054

SKS/JS/SMT : 3/4/2

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Mata Kuliah ini mempunyai tujuan untuk memberikan pengenalan dan pemahaman bahwa tipografi adalah subject pertimbangan yang penting dalam pekerjaan desain komunikasi visual. Disamping itu juga, mata kuliah ini memberikan pengenalan berbagai macam jenis aksara dan penajaman, kepekaan dalam menggunakan typeface yang sesuai keperluan.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami tentang sejarah dan perkembangan tipografi
2. Memahami tentang penggabungan typeface
3. Memahami tentang fungsi komunikasi tipografi

4. Memahami tentang jenis dan fungsi tipografi terutama jenis roman, serif dan abstrak.

Daftar Bacaan

1. Ruenzel, Aidrich and Fennel, Designer's guide to Typographic. England: Phaidon Press.
2. Berger, Arthur Asa. 1984, Sign in Contemporary Cultur, London: Longman.
3. Berryman, Gregg. 1979, Notes on Graphic Design and Visual Communication, California: William Kaufmann Inc.
4. Carter, David E. 2007, The big book of 5,000 font, New York: Harper Colliins.
5. Carter, Rob & Day, Ben, 1985. Typographic design, New York : VNR Co.
6. Cavanaugh, Sean. 1995. Digital Type Design Guide, Indiana: Hayden Books
7. Gottschall, Edward M. 1989. Typographic Communication Today, The MIT Press, Cambridge.
8. Gray, Nicolete. 1986, A History of Lettering, Oxford: Phaidon Press.
9. Martin, Diana&Lynn Haller. 1997, Graphic Design Inspirations and Innovations 2, China: North Light Books.
10. Quon, Mike. 1995, Corporate Graphics, New York: PBC International Inc.
11. Rustam, Surianto 2009, Lay Out Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
12. Saliya, Yuswadi. 1986, Dinamakah Letak Makna Itu? Mencari Dinamika Desain, Jakarta: CV.Rajawali.
13. Sihombing, Dalton. 2007, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Matakuliah : **Penciptaan Aset 2D: Environment & Props**

Kode MK : **NAGAUM5008**

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberi pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat mengetahui konsep pembuatan aset *environment* dan *props* bidang 2 dimensi yang dapat diaplikasikan pada ranah game dan animasi.

Deskripsi Kompetensi

1. Menerapkan prinsip bentuk dasar 2 dimensi pada pembuatan aset environment dan props.
2. Menirukan bentuk environment dan props yang ada pada lingkungan film animasi dan game. menggunakan perangkat lunak 2 dimensi
3. Menggunakan dan mengkomposisikan aset environment dan props pada pembuatan konsep cerita animasi dan game.

Daftar Pustaka :

1. Carter, Ben. 2004. The Game Asset Pipeline. USA : Charles River Media.
2. Jacobsen, J, T. Schlenker, L.Edwards. 2005. Implementing a Digital Asset Management System: For Animation, Computer Games, and Web Development. UK : Elsevier Focal Press.
3. Ghertner, Ed. 2010. Layout and Composition for Animation. UK : Focal Press Publication.

Mata Kuliah : **Penciptaan Aset 3D: Environment & Props**

Kode MK : **NAGAUM5009**

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami konsep dasar modelling, mempratekkan dasar modelling, dan dapat membuat aset 3D

khususnya environment dan props berdasarkan konsep secara mandiri dengan tahapan produksi yang benar untuk kebutuhan animasi dan game.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami interface dan navigasi perangkat lunak 3D untuk kebutuhan modelling
2. Terampil membuat model 3D untuk kebutuhan aset game atau animasi
3. Mampu mengorganisir aset 3D dalam proses pembuatan game atau animasi

Daftar Pustaka

1. Zizka, Theo. 2014. 3D Modelling. United States: Cherry Lake Publishing
2. Villar, Oliver. 2017. Learning Blender. United States: Pearson Education
3. Lampel, Jonathan. 2018. Blender Mesh Modelling Bootcamp.
<https://cgcookie.com/course/mesh-modeling-bootcamp> (online)

Matakuliah : Algoritma & Pemrograman

Kode MK : NAGAUM5010

SKS/JS/SMT : 3/4/II

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami dasar-dasar logika dan algoritma sebagai dasar pemrograman dan menuangkannya dalam bentuk *pseudo-code*

Deskripsi Kompetensi

1. Mengenal dan memahami dasar-dasar algoritma
2. Mengimplementasikan dasar-dasar logika dan algoritma meliputi flowchart, variabel, kondisi, perulangan, array multi dimensi serta pemakaian fungsi ke dalam pemrograman

Daftar Bacaan

1. Kadir, Abdul. 2012. Algoritma dan Pemrograman Menggunakan C dan C++. Penerbit Andi, Yogyakarta.
2. Munir, Rinaldi & Lidya, Leoni. 2016. Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal, C dan C++ Edisi Keenam, ISBN 6021514917, Penerbit Informatika.
3. Ross, James, 2005. Beginning Algorithms, ISBN 0764596748, Wrox Press

Matakuliah : Bahasa Inggris Dasar

Kode MK : NAGAUM5011

SKS/JS/SMT : 2/2/I

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam ketrampilan membaca berkomunikasi sederhana dan menulis teks sederhana dalam bahasa Inggris.

Deskripsi Kompetensi

1. Memperkenalkan diri kepada orang lain.
2. Mendefinisikan istilah-istilah dalam topik yang berkaitan dengan bidang studi utama mahasiswa
3. Memahami cara berkomunikasi lisan sederhana dan menulis teks sederhana dalam bahasa Inggris.
4. Memahami tata bahasa yang dianggap penting untuk membantu mahasiswa memahami

bacaan.

Daftar Bacaan

1. A. Ghani Johan. 1996. Reading & Translation. Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset
2. Betty Schramper Azar. 1992. Fundamentals of English Grammar. New Jersey. Prentice-Hall
3. John & Liz Soars. 1991. Headway. Oxford. Oxford University Press
4. David Grant & Robert McLarty. 2006. Business Basics. Oxford. Oxford University Press.
5. John Hughes & Jon Naunton. 2007. Business Result. Oxford. Oxford University Press.
6. Ian Badger, at.al. 1993. American Business English Program. London. Macmillan Publishers

Matakuliah : Gambar Gestur

Kode MK : NAGAUM5012

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa mengenai prinsip menggambar pergerakan/ gestur makhluk hidup secara manual dan digital secara anatomis, luwes, dan proporsional sebagai dasar komunikasi penyampaian pesan melalui karya game dan animasi.

Deskripsi Kompetensi

1. Mahasiswa mampu menyebutkan struktur tubuh yang terdiri dari kepala, tangan, tarso dan kaki.
2. Mahasiswa mampu menggambar manusia dan hewan dengan proporsi yang benar beserta gerakan/ gestur secara proporsional dan luwes.
3. Menerapkan teori gambar gestur pada objek gambar untuk menyampaikan pesan.
4. Menggambar ilustrasi secara runtun (sequencial) sesuai tema atau cerita.

Daftar Pustaka

1. John Harthan. 1981. The History of Illustrated Book, The Western Tradition. Themes and Hudson.
2. Wayne Enstice and Melody Peters. 1996. Drawing, Space, Form, and Expression. Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey.
3. Architectural Sketching and Rendering. 1984. Techniques for Designer and Artists. Cesar Pelli ed. By Stephen Kliment. Whitney Library of Design.
4. Gerhard Gollwitzer, 1986; Menggambar Bagi Perkembangan Bakat; Penerbit Itb, 1986
5. Giovanni Civaldi , 1995; Drawing Human Anatomy; Cassel, 1995
6. Haroled Von Schmidt, 1983 ; How To Draw Animals; Barnes & Noble, 1983

Nama Matakuliah : Komposisi Fotografis

Kode MK : NAGAUM5013

Standar Komptensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa mengenai prinsip dan keterampilan dasar dalam berkarya fotografi serta kaitannya dengan dunia game dan animasi meliputi pencahayaan, efek gerak, keseimbangan, kontras, fokus, dan komposisi foto sebagai dasar penciptaan karya gambar statis.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami teori fotografi, yaitu konsep fotografi, unsur-unsur fotografi (teknologi fotografi, peralatan kamera).
2. Menguasai teori tentang pengertian dan konsep dasar fotografi.
3. Menerapkan teori tentang komposisi dalam dunia fotografi dalam karya.

Daftar Pustaka

1. Giwanda, Griand. 2001. Panduan Praktis Belajar Fotografi. Puspa Swara.
2. Indiana, Harold David. 2011. Creative Landscape: Digital Photography Tips and Technique. Willy Publishing.
3. Mulyanta, Edi. 2007. Teknik Modern Fotografi Digital. Yogyakarta: Penerbit Andi.
4. Adriansyah, Yulian. 2005. Tips dan Trik Fotografi Teori dan Aplikasi Belajar Fotografi. Jakarta: Gramedia.
5. Busch, D.D. 2006. Digital Photography All-in-One Desk Reference For Dummies, 3rd Edition. Indianapolis : Wiley Publishing, Inc.
6. Edwards, S. 2006. Photography: A Very Short Introduction. New York : Oxford

Matakuliah : Multimedia Interaktif Kode MK : NAGAUM5014

SKS/JS/SMT : 3/4/4

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami pengetahuan tentang pembuatan aplikasi interaktif multimedia berbasis mobil yang meliputi komponen konsep format gambar, teks, video, suara, serta konsep script dalam produk varian berdasarkan unsur, prinsip desain dan etika perancangan serta etika bisnis yang akan diterapkan pada media.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami pengetahuan dan teori tentang media interaktif, produk, komunikasi, dan atau promosi.
2. Menentukan gagasan dalam memecahkan masalah tentang konsep desain produk multimedia interaktif .
3. Menggali ide Desain multimedia interaktif berbasis budaya Nusantara yang memiliki fungsi sebagai tempat produk, informasi, komunikasi, dan promosi produk.
4. Merancang Desain multimedia interaktif tentang obyek image, button dan animation dalam produk varian berdasarkan unsur, prinsip desain dan etika perancangan serta etika bisnis.
5. Merancang Desain multimedia interaktif tentang Konsep layout dalam produk varian berdasarkan unsur, prinsip desain dan etika perancangan serta etika bisnis.
6. Rancangannya desain text, audio, video dan kompilasi script memiliki nilai tambah secara ekonomi produk dan lingkungan masyarakat.
7. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya Desain multimedia interaktif yang dirancangnya.

Daftar Bacaan

1. Olsen, Gary , 2006, Getting Started Multimedia Design, 1401878857, Cengage Learning
2. Subagio, Aryadi. 2014, Learning Construct 2, 1201214, Packt Publishing Ltd.
3. Navas, Eduardo. 2018, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix, Routledge
4. Middleditch, Steve, 2014, Design for Media: A Handbook for Students and Professionals in Journalism, PR, and Advertising

Mata Kuliah : Animasi 2D : *Animation Principle*

Kode MK : *NAGAUM5015*

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar pada mahasiswa dalam memahami dan mempraktekkan 12 prinsip animasi yaitu *solid drawing, secondary action, anticipation, exaggeration, pose to pose, arc, squash and stretch, appeal, timing, follow through, slow in slow out*, dan *staging* yang menjadi dasar pembuatan animasi 2 dimensi.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami 12 prinsip animasi dan dapat membedakan kegunaannya.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi dalam pengerjaan animasi sederhana atas instruksi dosen.
3. Mempraktekkan teknik dasar animasi 2 dimensi baik secara manual maupun digital.
4. Mengoperasikan perangkat lunak animasi 2 dimensi secara terstruktur sesuai instruksi.

Daftar Pustaka :

1. White, Tony. 2006. *Animation from Pencil to Pixel*. Oxford, UK: Elsevier, Inc.
2. Williams, Richard. 2002. *The Animators Survival Kit*. USA: Faber & Faber
3. White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford UK: Elsevier, Inc.
4. Thomas, Frank & Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production
5. Gilbert, Wayne. 1999. *Simplified Drawing for Planning Animation*. San Rafael, CA: Anamie
6. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. *Timing for Animation: Second Edition*. Elsevier
7. Campbell, Jim. 2018. *The Little Book of Cartooning & Illustration*. United States: Walter Foster Publishing

Nama Matakuliah : Animasi 3D: *Basic Movement*

Kode MK : *NAGAUM5016*

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami, mempraktikkan dan membuat gerakan dasar animasi dengan perangkat lunak 3D secara mandiri.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami interface dan navigasi perangkat lunak 3D untuk kebutuhan animasi
2. Memahami dan menerapkan prinsip gerakan animasi (timing, spacing, arcs, squash & stretch, anticipation)
3. Terampil mengolah graph editor dan keyframe dalam perangkat lunak 3D.
4. Menganimasikan berbagai macam model 3D sederhana.

Daftar Pustaka

1. Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials*. New York: John Wiley & Sons Inc.
2. Hess, Roland. 2011. *Tradigital Blender*. Elsevier
3. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. *Timing for Animation: Second Edition*. Elsevier
4. Villar, Oliver. 2017. *Learning Blender*. Pearson Education (US)
5. Roberts, Steve. 2014. *Character Animation in 3D Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation*

- Dixon, Wayne. 2018. Blender Animation Bootcamp.
[https://cgcookie.com/course/animation- bootcamp](https://cgcookie.com/course/animation-bootcamp) (online)

Matakuliah : Penulisan Naskah

Kode MK : NAGAUM5017

SKS/JS/SMT : 3/3/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar agar mampu membuat naskah produksi game maupun animasi

Deskripsi Kompetensi

- Memiliki wawasan dan pengetahuan dalam proses penulisan naskah produksi game dan animasi.
- Memahami dan membuat sistematika penulisan naskah produksi game dan animasi.
- Memahami segmentasi yang dituju dan menerapkannya dalam naskah produksi game dan animasi.

Daftar Bacaan

- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. Videografi dan Sinematografi Praktis. Jakarta : PT Gramedia
- Sutisno, PCS. Pedoman Penulisan Skenario TV Video. Jakarta: Grasindo
- Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wright, Jean Ann. 2005. Animation writing and development - from script development to pitch. Oxford: Focal press
- Wells, Paul. 2007. Basic Animation: Scriptwriting. Bloomsbury Publishing
- Rosseau, David Harland and Phillips, Benjamin Reid. 2013. Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media). Watson-Guption
- Block, Bruce. 2013. The Visual Story:: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media, Edition 2
- Walls, Paul and Moore, Samantha. 2017. The Fundamentals of Animation: Edition 2. Bloomsbury Publishing
- Glebas, Francis. 2012. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Taylor & Francis

Matakuliah : Desain User Interface

Kode MK : NAGAUM5018

SKS/JS/SMT : 3/4/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan mandiri dalam hal merancang interface animasi atau game.

Deskripsi Kompetensi

- Memahami konsep mempraktekkan dan merancang animasi interface meliputi opening animation, opening title, ending animation dan trailer animation dengan implementasi

pembuatan desain interface film berdasarkan jenis interface.

2. Memahami konsep mempraktekkan dan merancang game interface meliputi meliputi penggunaan image, penggunaan video, penggunaan movieclip, penggunaan suara, penggunaan button, penggunaan kontrol interaksi dengan penerapan modifikasi desain interface game kategori kecil dan besar.

Daftar Bacaan

1. Olsen, Gary , 2006, Getting Started Multimedia Design, 1401878857, Cengage Learning
2. Subagio, Aryadi. 2014, Learning Construct 2, 1201214, Packt Publishing Ltd.
3. Navas, Eduardo. 2018, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix, Routledge
4. Middleditch, Steve, 2014, Design for Media: A Handbook for Students and Professionals in Journalism, PR, and Advertising
5. Tom Wolsky, 2013, Video Production Workshop: DMA Series, Taylor & Francis

Matakuliah : Dokumen Desain Game

Kode MK : NAGAUM5019

SKS/JS/SMT : 3/3/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk merancang dokumen desain game beserta komponen-komponen penunjangnya sesuai konsep yang diberikan.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami dokumen konsep game
2. Memahami komponen dokumen desain game
3. Membuat komponen dokumen desain game
4. Menghasilkan dokumen desain game

Daftar Bacaan

1. Pardew, Les. Studio, Alpine. 2004. Game Design for Teen. Boston: Premier Press.
2. Wardhana, Mitra Istiar.2013. Menjadi Desainer dan Pengembang Game.Malang: Surya Pena Gemilang

Matakuliah : Dasar Pemrograman Game

Kode MK : NAGAUM5020

SKS/JS/SMT : 3/4/III

Prasyarat : Algoritma & Pemrograman

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami dan menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek sebagai dasar dalam pemrograman game

Deskripsi Kompetensi

1. Mengenal bahasa pemrograman dalam game
2. Memahami konsep dasar pemrograman berorientasi objek meliputi variabel, fungsi, kelas, objek, abstraksi, enkapsulasi, polimorfisme, dan inheritance (pewarisan).
3. Menerapkan pemrograman berorientasi objek sebagai dasar dalam pembuatan program game tingkat dasar.

Daftar Bacaan

1. Clark, Dan. 2013. *Beginning C# Object-Oriented Programming*. Penerbit Apress.
2. Sianipar, R.H. 2012. *Pemrograman C++ : Dasar Pemrograman Berorientasi Objek*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
3. Sianipar, R.H. 2013. *Teori Dan Implementasi Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C++*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Matakuliah : Bahasa Inggris: Speaking and Writing

Kode MK : NAGAUM5021

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa mengenai kemampuan keilmuan bahasa Inggris terutama kemampuan menulis dan berkomunikasi secara ilmiah khususnya di lingkup kerja profesi game dan animasi.

Deskripsi Kompetensi

1. Mendengarkan dan menangkap makna pembicaraan dalam bahasa Inggris.
2. Menyampaikan ide/gagasan dalam bahasa Inggris.
3. Mengaplikasikan berbicara dengan bahasa Inggris dalam konteks profesi.
4. Mampu menuliskan ide dan konsep karya dalam bahasa Inggris yang baik dan benar.
5. Mampu menulis dan mengenal berbagai macam paragraf dalam bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

1. Rozakis, L. 2003. *English Grammar for the Utterly Confused*. New York: McGraw-Hill.
2. Murphy, R. 2003. *English Grammar in Use: a Self-Study Reference and Practice Book for Intermediate Learners of English*. Cambridge University Press
3. Jordan, R.R. 2001. *Academic writing course: Study skills in English* Harlow: Pearson Education Limited.

Matakuliah : Kewirausahaan

Kode MK : NAGAUM5056

SKS/JS/SMT : 2/2/5

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami pengetahuan tentang pengelolaan kemampuan diri dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan, melalui pemahaman teoritis tentang optimalisasi Emotional Intelegensia, pengetahuan dasar AMT (*Achievement Motivation Training*), budaya kerja, perhitungan faktor resiko, serta aplikasi praktis semangat kewirausahaan.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami alasan dan motivasi dalam berwirausaha.
2. Memahami hal-hal terkait peluang usaha, perjalanan pengusaha sukses, cara memulai usaha, pengelolaan keuangan, pemasaran, dan pemasaran lanjutan.
3. Membuat rencana bisnis.

Daftar Pustaka

1. Kiyosaki, Robert T. 2011. *Rich Dad's Cash Flow Quadrant – Guide To Financial Freedom*. Plata Publising, Scottsdale.
2. Saiman, Leonardus. 2015. *Kewirausahaan: Teori, Praktik, dan Kasus-Kasus Edisi 2*. Salemba Empat, Jakarta.

Mata Kuliah : Penciptaan Aset 2D : Character

Kode MK : NAGAUM5022

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberi pengalaman belajar pada mahasiswa agar dapat mereplika dan memodifikasi karakter animasi untuk pembuatan film animasi melalui tahapan proses sketsa manual, sketsa digital, dan pewarnaan.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami teknik dasar pemodelan karakter 2 dimensi.
2. Mereplika gambar karakter animasi 2 dimensi secara manual maupun digital.
3. Memodifikasi gambar karakter animasi 2 dimensi secara manual maupun digital.
4. Menyempurnakan penciptaan aset animasi 2 dimensi dengan teknik pewarnaan manual dan digital

Daftar Pustaka :

1. Goldberg, Eric. 2008. Character Animation Crash Course!. Los Angeles : Silman-James Press.
2. Hart, Christopher. 2017. Awesome Anime Characters. UK : Sixth & Spring Books.
3. Mattesi, Mike. 2017. FORCE: Dynamic Life Drawing : 10th Anniversary Edition. London : Taylor & Francis Ltd.
4. Roberts, Steve. 2011. Character Animation Fundamentals : Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford : Taylor & Francis Ltd.

Nama Matakuliah : Penciptaan Aset 3D: Characters

Kode MK : NAGAUM5023

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami konsep lanjutan modelling, mempraktekkan lanjutan modelling, dan dapat membuat aset 3D khususnya character berdasarkan konsep secara mandiri dengan tahapan produksi yang benar untuk kebutuhan animasi dan game.

Deskripsi Kompetensi

1. Membuat model 3D dengan metode menyusun dan editing
2. Memahami jenis polygon pada model 3D
3. Membuat model karakter dari proses modelling, UV mapping, texturing, dan rigging

Daftar Pustaka

1. Zizka, Theo. 2014. 3D Modelling. United States: Cherry Lake Publishing
2. Villar, Oliver. 2017. Learning Blender. United States: Pearson Education
3. Lampel, Jonathan. 2018. Blender Mesh Modelling Bootcamp.
<https://cgcookie.com/course/mesh-modeling-bootcamp> (online)
4. Williamson, Jonathan. 2018. Introduction to Character Modelling. <https://cgcookie.com/course/introduction-to-character-modeling> (online)

Matakuliah : Desain Suara

Kode MK : NAGAUM5024

SKS/JS/SMT : 3/4/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Menanamkan ketrampilan dalam pembuatan tata suara dalam game animasi melalui sistem komputer, meliputi suara latar maupun suara efek baik rekording maupun editing suara.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami tentang natural audio
2. Memahami tentang non natural audio
3. Memahami tentang fiksi audio
4. Memahami tentang cara editing audio

Daftar Bacaan

1. Turcan, Peter and dkk, Fundamentals of Audio and Video Programming for Games, Microsoft Press, 2004
2. McCuskey, Mason., Beginning Game Audio Programming, Premier Press, 2003
3. Wilde, Martin., Audio Programming for Interactive Games, Elsevier focal press, 2004. Majalah Audio "Sound life"
4. Gareth Knight & John McHugh.2005. Preservation Handbook – Digital Audio.
5. Plichta. Bartek. Michigan State University. Best Practices in the Acquisition, Processing, and Analysis of Acoustic Speech Signals.Pdf. Digital Audio Basics.
6. Garry Davis & Ralph Jones. 1987. Yamaha – Sound Reinforcement Handbook. www.saecollege.de . SAE Recording Guide.pdf

Mata Kuliah : Animasi 2D : *In Between*

Kode MK : NAGAUM5025

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberi pengalaman belajar pada mahasiswa agar dapat memahami dan membuat gerakan *in between* dengan teknik animasi 2 dimensi sebagai proses produksi film animasi.

Deskripsi Kompetensi

1. Menerapkan 12 prinsip animasi (timing-spacing, squash and stretch, pose to pose-inbetween, dan slow-in slow-out) pada pembuatan in between
2. Membuat gambar in between dari karakter animasi studio
3. Mempraktekkan gambar digital inbetween baik secara manual maupun digital.

Daftar Pustaka :

1. Campbell, Jim. 2018. The Little Book of Cartooning & Illustration. United States: Walter Foster Publishing
2. Gilbert, Wayne. 1999. Simplified Drawing for Planning Animation. San Rafael, CA: Anamie
3. Thomas, Frank & Ollie Johnston. 1981. The Illusion of Life Disney Animation. New York: Walt Disney Production
4. White, Tony. 2006. Animation from Pencil to Pixel. Oxford, UK: Elsevier, Inc.
5. Williams, Richard. 2002. The Animators Survival Kit. USA: Faber & Faber
6. White, Tony. 2009. How to Make Animated Films. Oxford UK: Elsevier, Inc.
7. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. Timing for Animation: Second Edition. Elsevier

Matakuliah : Animasi 3D: Body Mechanic

Kode MK : NAGAUM5026

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami, mempraktikkan dan membuat gerakan animasi body mechanic karakter dengan perangkat lunak 3D secara mandiri.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami interface dan navigasi perangkat lunak 3D untuk kebutuhan animasi.
2. Memahami dan menerapkan prinsip gerakan animasi (timing, spacing, arcs, squash & stretch, anticipation).
3. Terampil membuat keyframe dan mengolah graph editor dalam perangkat lunak 3D.
4. Memahami dan menerapkan prinsip body mechanic pada gerakan berbagai macam model karakter 3D.

Daftar Pustaka

1. Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. New York: John Wiley & Sons Inc.
2. Hess, Roland. 2011. Tradigital Blender. Elsevier
3. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. Timing for Animation: Second Edition. Elsevier
4. Villar, Oliver. 2017. Learning Blender. Pearson Education (US)
5. Roberts, Steve. 2014. Character Animation in 3D Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation.: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation

Mata Kuliah : Storyboard

Kode MK : NAGAUM5027

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberi pengalaman belajar pada mahasiswa agar mampu merancang storyboard sebagai dasar pembuatan film animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi, melalui proses pemahaman naskah dan proses pemecahan cerita.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami jenis-jenis storyboard
2. Menentukan timing dari setiap panel dan camera position pada pembuatan storyboard.
3. Memetakan cerita dari naskah untuk dapat divisualkan menjadi storyboard
4. Mengkonsep storyline yang runtut agar didapatkan storyboard yang menarik.
5. Merancang storyboard dari cerita yang telah ditentukan baik secara manual maupun digital.

Daftar Pustaka :

1. Glebas, Francis. 2008. Directing the Story : Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. UK : Taylor & Francis Ltd.
2. Paez, Sergio. 2013. Professional Storyboarding : Rules of Thumb. Oxford : Taylor & Francis Ltd
3. Rousseau, David Harland. 2013. Storyboarding Essentials. New York : Watson-Guptill Publications

Matakuliah : Desain Game 2D: Environment, Props, User Interface (NAGAUM5027)

Kode MK : NAGAUM5027

SKS/JS/SMT : 3/3/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada mahasiswa untuk menerapkan dokumen desain game dalam pembuatan model game 2 Dimensi yang terdiri dari Environment, Props dan User Interface.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami dokumen desain game
2. Memahami komponen Environment, Props dan User Interface dalam dokumen desain game 2D
3. Menerapkan Environment, Props dan User Interface dalam model game
4. Menghasilkan model game yang berisi Environment, Props dan User Interface

Daftar Bacaan

1. Bura, Jhon, Construct 2 Game Development by Example, 2014, ISBN 1849698074, Publisher Packt Publishing Ltd
2. Finney, Kenneth., 2D Game Programming All in One, 2004, ISBN 159200136X, Course Technology.
3. Sugar, Steve., Games That Boost Performance, 2004, ISBN 0787971359, John Wiley and Sons

Matakuliah : Desain Game 3D: Environment, Props, User Interface Kode MK : NAGAUM5028

SKS/JS/SMT : 3/3/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk menerapkan dokumen desain game dalam pembuatan prototipe game 3 Dimensi yang terdiri dari Environment, Props dan User Interface.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami dokumen desain game
2. Memahami komponen Environment, Props dan User Interface dalam dokumen desain game
3. Menerapkan Environment, Props dan User Interface dalam prototipe game
4. Menghasilkan prototipe game yang berisi Environment, Props dan User Interface

Daftar Bacaan

1. Menard, Michelle. 2012. Game Development with Unity. Course Technology
2. Pardew, Les. Studio, Alpine. 2004. Game Design for Teen. Boston: Premier Press.
3. Wardhana, Mitra Istiar. 2013. Menjadi Desainer dan Pengembang Game. Malang: Surya Pena Gemilang

Matakuliah : Pemrograman Grafik untuk Game

Kode MK : NAGAUM5029

SKS/JS/SMT : 3/4/IV

Prasyarat : Dasar Pemrograman Game

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami konsep dasar dan menerapkan pemrograman grafik 2D dan 3D dalam pembuatan program game.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami konsep dasar penciptaan objek dan transformasi geometri

2. Memahami dan menerapkan dasar pemrograman grafik 2D dan 3D.
3. Memahami dan menerapkan dasar pemrograman untuk mendeteksi tumbukan (collision detection) di lingkungan 2D dan 3D.
4. Menerapkan pemrograman grafik 2D dan 3D dalam pembuatan program game.

Daftar Bacaan

1. Andono, P.N. dan Sutojo, T. 2016. Konsep Grafika Komputer. Penerbit Andi.
2. Madhav, Sanjay. 2018. Game Programming in C++: Creating 3D Games. Penerbit Pearson Education.
3. Sherrod, Allen. 2008. Game Graphic Programming. Penerbit Cengage Learning.

Matakuliah : Dasar Sinematografi

Kode MK : NAGAUM5032

SKS/JS/SMT : 3/4/III

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami pengetahuan dasar tentang videografi, menggali ide naskah produksi, merancang karya video sesuai dengan prosedur, serta memiliki kemampuan berkomunikasi dalam mempresentasikan karya videografi.

Deskripsi Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang dasar videografi, meliputi: sejarah perkembangan, jenis format video, standart operational procedure pembuatan karya video, framing, continuity, imaginer line, komposisi, jenis shot, camera angle, pergerakan kamera, pergerakan lensa, teknik dasar tata cahaya dan editing video
2. Menggali ide naskah produksi video yang memiliki fungsi sebagai informasi, komunikasi, dan promosi dengan pendekatan kehidupan sehari-hari.
3. Merancang karya video berdasarkan alur praproduksi, produksi dan pasca produksi.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara personal dalam menginformasikan dan mempresentasikan karya videografi yang dirancang.

Daftar Bacaan

1. Oka Djauhari. 2003. Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose (Diktat TOT Bidang Perkotaan Dengan Media Audio Visual). Surabaya: Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual
2. Joseph V Mascelli. ASC. 1987. The Five C's Of Cinematography, Terjemahan HMY Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
3. Sastro Subroto, Darwanto. 2004. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
4. Sumarno, Marselli. 1998. Dasar-Dasar Apresiasi Film . Jakarta. Grasindo
5. Tim Penyusun. 2000. Diktat Pendidikan Audio Visual Reguler Lpm Mandiri. Yogyakarta. LPM Mandiri
6. Wibowo, Fred. 1997. Dasar-Dasar Produksi Televisi. Jakarta: Grassindo

Matakuliah : Sculpting Digital

Kode MK : NAGAUM5033

SKS/JS/SMT : 3/4/I

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa agar mampu memahami, mempraktekkan dan merancang secara mandiri dan kreatif dalam hal proses konsep dan visualisasi karakter digital (modeling 3D) berbasis sculpting digital dengan konten lokal untuk kebutuhan animasi dan game, yang diwujudkan dalam tugas mingguan

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami konsep dan sketsa karakter
2. Mempraktekkan modeling karakter hardsurface dan organik
3. Merancang pose karakter
4. Merancang renderpass

Daftar Bacaan

1. Keller, Eric. 2008. Introducing Zbrush. Canada: Wiley Publishing, Inc.
2. Jensen, Mike. 2011. Mike Jensen's Zbrush Techniques. 3DTotal.com Ebook Series
3. Wise, Daryll dan Marina Anderson. 2012. Secret of Zbrush Experts. USA: Course Technology
4. Johnson, Greg. 2014. Getting Started in Zbrush: An Introduction to Digital Sculpting and Illustration. Taylor & Francis Ltd.
5. 3D Total Publishing. 2017. Beginner Guide to Zbrush. 3D Total Publishing.
6. Legaspi, Chris. 2015. Anatomy for 3D Artists The Essential Guide for CG Professionals. 3dtotal Publishing.

Mata Kuliah : Animasi 2D : *Keyframe*

Kode MK : *NAGAUM5034*

Standar Kompetensi

Mata kuliah ini memberi pengalaman belajar pada mahasiswa agar mampu mendesain gerakan kunci pada animasi dengan mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari sebuah gerakan melalui penerapan 12 prinsip animasi secara mandiri.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami penggunaan keyframe pada proses produksi film animasi.
2. Memahami acting dan pose dari karakter animasi.
3. Membuat gerakan kunci pada karakter animasi manusia dan hewan.
4. Mempraktekkan pembuatan gerakan kunci menggunakan perangkat lunak animasi 2 dimensi.
5. Menggunakan prinsip timing dan spacing dalam menentukan gerakan kunci.

Daftar Pustaka :

1. Gilbert, Wayne. 1999. Simplified Drawing for Planning Animation. San Rafael, CA: Anamie
2. Hooks, Ed. 2017. Acting for Animators : 4th Edition. London : Taylor & Francis Ltd.
3. Thomas, Frank & Ollie Jbuaohnston. 1981. The Illusion of Life Disney Animation. New York: Walt Disney Production
4. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. Timing for Animation: Second Edition. Elsevier

Matakuliah : Animasi 3D: Acting

Kode MK : NAGAUM5035

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami, mempraktikkan dan membuat gerakan animasi basic acting karakter dengan perangkat lunak 3D secara mandiri.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami interface dan navigasi perangkat lunak 3D untuk animasi.
2. Memahami dan menerapkan prinsip gerakan animasi (timing, spacing, arcs, squash & stretch, anticipation).
3. Terampil membuat keyframe dan mengolah graph editor dalam perangkat lunak 3D.
4. Memahami dan menerapkan prinsip basic acting pada proses penganimasian berbagai model karakter 3D.

Daftar Pustaka

1. Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. New York: John Wiley & Sons Inc.
2. Hess, Roland. 2011. Tradigital Blender. Elsevier
3. Whitaker, Harold dan Halas, John diperbarui oleh Sito, Tom. 2009. Timing for Animation: Second Edition. Elsevier
4. Villar, Oliver. 2017. Learning Blender. Pearson Education (US)
5. Roberts, Steve. 2014. Character Animation in 3D Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation.: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation
6. Dixon, Wayne. 2018. Blender Animation Bootcamp. <https://cgcookie.com/course/animation-bootcamp> (online)
7. Dixon, Wayne. 2018. Acting for Animators. <https://cgcookie.com/course/acting-for-animators> (online)

Matakuliah : Efek Spesial dan Editing

Kode MK : NAGAUM5036

SKS/JS/SMT : 3/4/1

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, diskusi, tanya jawab dan praktek Mampu merancang secara kreatif baik dengan pola kerja mandiri maupun berkelompok, dalam hal menciptakan spesial efek dalam animasi dan game yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu membuat layer blending
2. Mampu membuat masking
3. Mampu membuat filter
4. Memiliki keahlian dalam rotoscopying,
5. Memiliki keahlian dalam tracking
6. Memiliki keahlian dalam match moving
7. Memiliki keahlian dalam morphing
8. Memiliki keahlian dalam efek particle.

Daftar Bacaan

1. Brinkmann, Ron. 1999. The Art and Science of Digital Compositing. Morgan Kaufmann

2. Ghertner, Ed. 2010. Layout and Composition for Animation. Elsevier
3. Lanier, Lee. 2010. Professional Digital Compositing: Essentials and Techniques. Wiley Publishing
4. Wright, Steve, 2013, Digital Compositing for Film and Video: Edition 3, Taylor & Francis
5. Brinkmann, Ron, 2008, The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Edition 2, Morgan Kaufmann

Matakuliah : Desain Game 2D: Character & Sound

Kode MK : NAGAUM5037

SKS/JS/SMT : 3/3/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada mahasiswa untuk menerapkan dokumen desain game dalam pembuatan model game 2 Dimensi yang terdiri dari Character & Sound.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami dokumen desain game 2D
2. Memahami komponen Character & Sound dalam dokumen desain game 2D
3. Menerapkan Character & Sound dalam model game
4. Menghasilkan model game yang berisi Character & Sound

Daftar Bacaan

1. Bura, Jhon, Construct 2 Game Development by Example, 2014, ISBN 1849698074, Publisher Packt Publishing Ltd
2. Finney, Kenneth., 2D Game Programming All in One, 2004, ISBN159200136X, Course Technology.
3. Sugar, Steve., Games That Boost Performance, 2004, ISBN 0787971359, John Wiley and Sons

Matakuliah : Desain Game 3D: Character & Sound

Kode MK : NAGAUM5038

SKS/JS/SMT : 3/3/3

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk menerapkan dokumen desain game dalam pembuatan prototipe game 3 Dimensi yang terdiri dari Character & Sound.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami dokumen desain game
2. Memahami komponen Character & Sound dalam dokumen desain game
3. Menerapkan Character & Sound dalam prototipe game
4. Menghasilkan prototipe game yang berisi Character & Sound

Daftar Bacaan

1. Menard, Michelle. 2012. Game Development with Unity. Course Technology
2. Pardew, Les. Studio, Alpine. 2004. Game Design for Teen. Boston: Premier Press.
3. Wardhana, Mitra Istiar.2013. Menjadi Desainer dan Pengembang Game.Malang:

Matakuliah : Kecerdasan Buatan

Kode MK : NAGAUM5039

SKS/JS/SMT : 3/4/V

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami prinsip dasar dan menerapkan kecerdasan buatan dalam pembuatan program game.

Deskripsi Kompetensi

1. Memahami prinsip dasar kecerdasan buatan
2. Memahami prinsip dasar searching, reasoning, planning, dan learning.
3. Memahami prinsip dasar jaringan syarat tiruan.
4. Memahami prinsip dasar algoritma genetika
5. Menerapkan prinsip-prinsip dasar kecerdasan buatan dalam pembuatan program game.

Daftar Bacaan

1. Ahlquist, J.B., Novak, J. 2008. Game Development Essentials: Game Artificial Intelligence. Penerbit Thomson/Delmar Learning.
2. Kulkarni, P., Joshi, P. 2015. Artificial Intelligence: Building Intelligent Systems. Penerbit PHI Learning Pvt. Ltd, India.
3. Millington, I., Funge, J. 2018. Artificial Intelligence for Games, 2nd Edition. Penerbit CRC Press.
4. Suyanto. 2007. Artificial Intelligence: Searching, Reasoning, Planning, dan Learning. Penerbit Informatika Bandung.
5. Yannakakis, G.N., Togelius, J. 2018. Artificial Intelligence and Games. Penerbit Springer.

Matakuliah : Animasi Eksperimental

Kode MK : NAGAUM5042

SKS/JS/SMT : 3/4/V

Prasyarat : -

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar agar mahasiswa mampu mengembangkan pendekatan alternatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah animasi dengan menggunakan berbagai metode dan teknik. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk eksplorasi kemungkinan yang dapat dicapai dari gambar yang bergerak baik secara naratif atau non-naratif.

Deskripsi Kompetensi

1. Mengetahui tentang teknik dan konsep yang ditemukan pada kajian sejarah film dan video art
2. Mahasiswa mampu menciptakan film animasi baik secara naratif maupun non-naratif
3. Mampu membuat animasi eksperimental dengan metode dan teknik yang berbeda.
4. Mampu menerapkan animasi eksperimental sebagai ekspresi diri

Daftar Bacaan

1. Ed. Vacche, Angela Dalle. 2012. Film, Art, New Media: Museum without walls?. England: Palgrave Macmillan
2. Russett, Robert and Starr, Cecile. 1988. Experimetal Animation (Da Capo Paperback). Da Capo Press

3. Cateridge, James. 2015. *Film Studies for Dummies*. John Wiley & Sons, Ltd.

Matakuliah : Pemrograman Mobile

Kode MK : NAGAUM5043

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami dan menerapkan prinsip

dasar pemrograman *mobile* dalam pembuatan aplikasi multimedia dan game *mobile*.

Deskripsi Kompetensi

1. Mengenal dan memahami prinsip pemrograman mobile
2. Memahami komponen dasar pemrograman mobile yang meliputi activity, intent, services, broadcast receiver, alerts, komponen multimedia, dan database.
3. Memahami jaringan dan layanan berbasis lokasi
4. Menerapkan prinsip pemrograman mobile dalam pembuatan aplikasi multimedia dan game mobile

Daftar Bacaan

1. Doran, J.P., 2017. *Unity 2017 Mobile Game Development: Build, deploy, and monetize games for Android and iOS with Unity*. Packt Publishing Ltd.
2. Duffy, Thomas. 2012. *Programming with Mobile Applications: Android, iOS, and Windows Phone 7*. Penerbit Cengage Learning.
3. McWherter, J., Gowell, S. 2012. *Professional Mobile Application Development*. Penerbit John Wiley & Sons.
4. Unger, K., Novak, J. 2011. *Game Development Essentials: Mobile Game Development*. Penerbit Cengage Learning.

Matakuliah : Manajemen Proyek

Kode MK : NAGAUM5045

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar dapat memahami komunikasi dalam pengerjaan sebuah proyek game animasi

Deskripsi Kompetensi

1. Mengenal dan memahami dasar komunikasi dan manajemen
2. Menerapkan komunikasi dan manajemen dalam pengerjaan sebuah proyek game animasi

Daftar Bacaan

1. Dinaya, Arda. *Kepemimpinan dan Komunikasi Dalam Manajemen Produk*. Penerbit Miqra Indonesia

Matakuliah : Proyek Animasi: Pra Produksi

Kode MK : NAGAUM5046

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar agar mampumembuat karya game animasi tentang proses pra produksi karya animasi/game storytelling game/animasi, threatment, visual storytelling bahkan alur diagram skenario game/animasi dalam pola produksi berkelompok secara menyeluruh

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu memahami dan merancang konsep plot dan sinopsis

2. Mampu memahami dan merancang konsep storyboard/skenario
3. Mampu memahami dan merancang konsep script
4. Mampu memahami dan merancang desain diagram alur
5. Mampu memahami dan merancang desain analisa kebutuhan

Daftar Bacaan

1. Crawford, Chris, "On Game Design", 2003, new riders publishing
2. Feldman, Ari, "Designing Arcade Computer Game Graphics", 2000, Wordware Publishing, Inc.
3. Fox, Brent, "Game Interface Design", 2005, Thomson Course Technology PTR
4. Wright, Jean Ann. 2005. Animation Writing Development. London : Focal Press.

Matakuliah : Proyek Animasi: Produksi

Kode MK : NAGAUM5047

Standar Kompetensi

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan kelompok dalam hal merancang proyek suatu animasi baik 2D/3D

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu menerapkan desain
2. Mampu menerapkan scripting dalam animasi
3. Mampu menguji coba dan desain kemasan dari karya suatu animasi
4. Mempraktekkan proses animating, rendering, audio editing, video editing dan formating video akhir suatu karya animasi dalam pola produksi berkelompok.

Daftar Bacaan

1. Finney, Kenneth., 3D Game Programming All in One, 2004, ISBN 159200136X, Course Technology.
2. Sugar, Steve., Games That Boost Performance, 2004, ISBN 0787971359, John Wiley and Sons
3. Schell, Jesse. 2014, The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition, Edition 2, CRC Press
4. Tynan Sylvester. 2013, Designing Games: A Guide to Engineering Experiences, 1592730019, O'Reilly Media, Inc
5. Mark Collington., 2017, Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making, Bloomsbury Publishing

Matakuliah : Proyek Game: Pra Produksi

Kode MK : NAGAUM5048

Standar Kompetensi

Memberikan pengalaman belajar agar mampumembuat karya game animasi tentang proses pra produksi karya animasi/game storytelling game/animasi, threatment, visual storytelling bahkan alur diagram skenario game/animasi dalam pola produksi berkelompok secara menyeluruh

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu memahami dan merancang konsep plot dan sinopsis
2. Mampu memahami dan merancang konsep storyboard/skenario
3. Mampu memahami dan merancang konsep script

4. Mampu memahami dan merancang desain diagram alur
5. Mampu memahami dan merancang desain analisa kebutuhan

Daftar Bacaan

1. Crawford, Chris, "On Game Design", 2003, new riders publishing
2. Feldman, Ari, "Designing Arcade Computer Game Graphics", 2000, Wordware Publishing, Inc.
3. Fox, Brent, "Game Interface Design", 2005, Thomson Course Technology PTR
4. Wright, Jean Ann. 2005. Animation Writing Development. London : Focal Press.

Matakuliah : Proyek Game: Produksi

Kode MK : NAGAUM5049

Standar Kompetensi

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan kelompok dalam hal merancang proyek suatu game/animasi baik 2D/3D

Deskripsi Kompetensi

1. Mampu menerapkan desain
2. Mampu menerapkan scripting dalam game
3. Mampu menguji coba dan desain kemasan dari karya suatu game
4. Mempraktekkan proses animating, rendering, audio editing, video editing dan formating video akhir suatu karya animasi dalam pola produksi berkelompok.

Daftar Bacaan

1. Finney, Kenneth., 3D Game Programming All in One, 2004, ISBN 159200136X, Course Technology.
2. Sugar, Steve., Games That Boost Performance, 2004, ISBN 0787971359, John Wiley and Sons
3. Schell, Jesse. 2014, The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition, Edition 2, CRC Press
4. Tynan Sylvester. 2013, Designing Games: A Guide to Engineering Experiences, 1592730019, O'Reilly Media, Inc
5. Mark Collington., 2017, Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making, Bloomsbury Publishing

UPLP6090 Praktik Kerja Industri – Internship

Prasyarat: diatur tersendiri

Koordinator : KBK

Deskripsi:

Capaian Pembelajaran Matakuliah:

Mahasiswa dapat:

5. Mendiagramkan struktur organisasi dan tatakerja Industri Mitra;
6. Merangkum proses produksi, penerapan K3 dalam proses produksi dan pelayanan customer;
7. Melatih etika kerja dan etos kerja di industri/proyek;
8. Melatih proses produksi dan pekerjaan lainnya sesuai dengan kebutuhan industri mitra dan kompetensi mahasiswa.

Deskripsi:

Melatih mahasiswa untuk praktik bekerja di dunia industri.

Sumber Belajar:

- 1.Panduan Pendidikan UM.
- 2.Juknis PKP JSD UM.

NAGAUM5100 Tugas Akhir Desain (6 sks, -)

Prasyarat: diatur tersendiri

Koordinator : KBK

Deskripsi:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa secara mandiri agar mampu memahami dan mengaplikasikan metodologi penelitian dalam bentuk skripsi. Kompetensi yang akan

dicapai adalah untuk mengembangkan dan mengaplikasikan keterampilan lanjut penulisan ilmiah dalam bentuk skripsi, tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan seni dan desain melalui skripsi hasil penelitian, skripsi kajian pustaka, dan skripsi pengembangan, serta mempertanggungjawabkan laporannya secara ilmiah.

MAGISTER KEGURUAN SENI RUPA

Visi dan Misi Ilmiah

1. Visi Ilmiah Program Magister Keguruan Seni Rupa

Visi ilmiah program studi Magister Keguruan Seni Rupa yang akan dicapai pada tahun 2030 sesuai dengan rencana induk pengembangan UM adalah sebagai berikut:

Mengembangkan keilmuan bidang keguruan seni rupa berbasis penelitian yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan ipteks dengan menekankan pada inovasi pengembangan kurikulum, pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan keprofesian seni rupa untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kapabilitas keilmuan, kependidikan, dan karya seni rupa; mampu mengembangkan riset melalui pendekatan inter atau multidisipliner yang mendapat pengakuan nasional dan internasional, serta mampu menghasilkan karya seni rupa yang inovatif-kreatif dengan tetap mengakomodasi seni budaya lokal-global.

2. Misi Ilmiah Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa

Misi Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa ialah:

1. Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran berbasis penelitian dengan menekankan sikap kritis, reflektif, inovatif, dan terbuka terhadap perkembangan paradigmatik dalam kependidikan, dan karya seni rupa, serta adaptif terhadap perkembangan ipteks yang tetap mengakomodasi nilai-nilai seni budaya lokal-global.
2. Melakukan penelitian di bidang kependidikan, dan karya seni rupa melalui pendekatan inter atau multidisipliner dengan tetap mengakomodasi dan mengolah potensi pluralitas seni budaya local-global sebagai modal pengkajian, dan pengkayaan-seni rupa yang dipublikasikan dalam skala nasional atau internasional, sehingga temuannya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Melakukan upaya memecahkan masalah di masyarakat melalui kegiatan pengabdian dengan memanfaatkan hasil penelitian bidang pendidikan, kajian, dan karya seni rupa murni dan ~~terapan~~ yang berorientasi pada penggalian dan pengolahan seni budaya local-global dan pendayagunaan teknologi guna membantu memajukan, memberdayakan, dan menyejahterakan masyarakat.

Tujuan Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa

Tujuan Program Studi Magister Keguruan Seni Rupa adalah:

1. Menghasilkan lulusan yang ahli di bidang pendidikan dan pembelajaran berbasis penelitian dengan menekankan pada pengembangan sikap kritis, reflektif, inovatif,

dan terbuka terhadap perkembangan paradigmatik bidang keilmuan, kependidikan, dan karya seni rupa, serta adaptif terhadap perkembangan ipteks dengan tetap mengakomodasi nilai-nilai seni budaya lokal-global.

2. Menghasilkan lulusan yang ahli penelitian di bidang keilmuan, kependidikan, dan karya seni rupa melalui pendekatan inter atau multidisipliner dengan tetap mengakomodasi dan mengolah potensi pluralitas seni budaya lokal sebagai modal riset, pengkajian, dan kreasi seni rupa yang publikasi ilmiah maupun karyanya mendapat pengakuan dalam skala nasional atau internasional, sehingga temuannya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Menghasilkan lulusan yang mampu membantu memecahkan masalah di masyarakat melalui kegiatan pengabdian dengan memanfaatkan hasil penelitian bidang pendidikan, kajian, dan karya seni rupa dalam bentuk kegiatan kajian, seminar, workshop, pelatihan, kemitraan usaha, pendampingan dan sejenisnya dengan orientasi pada seni budaya local-global dan pendayagunaan teknologi, sehingga dapat berdampak bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Profil Lulusan

Berdasarkan visi, misi, dan tujuan di atas, maka ditetapkan profil lulusan Program Studi S2 Keguruan Seni Rupa sebagai berikut.

Magister Keguruan Seni Rupa yang kapabel dan profesional sebagai pendidik dan peneliti, dalam mengembangkan keilmuan seni rupa dan keilmuan pendidikan seni rupa dalam menginovasi pengembangan kurikulum, pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar, serta keprofesian pendidik seni rupa di lembaga pendidikan formal, informal maupun non-formal; serta keahlian pendukung adalah sebagai pengkarya bidang seni rupa murni dan terapan, yang kreatif-inovatif sesuai perkembangan teknologi informatika dan komunikasi melalui pendekatan inter atau multidisipliner, teruji, dan mendapat pengakuan berskala nasional atau internasional yang tetap mengakomodasi nilai-nilai seni budaya lokal-global dan berjiwa *creativepreneur*.

DISKRIPSI MATAKULIAH MAGISTER KEGURUAN SENI RUPA UNIV8001 Etika Keilmuan (2 Sks/3Js)

Mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, mengendalikan duplikasi, berdasarkan etika dan kode etik dalam mempublikasikan hasil karya cipta dan media inovasi pembelajaran seni rupa dalam segi wujud, bentuk, dan aplikasi, serta karya tulis ilmiah yang dijamin kesahihan dan terhindar plagiasi sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat yang dapat diusulkan mendapat HaKI: Hak Cipta, Paten, Merek, dan Desain Industri

Referensi

1. Banindro, Baskoro Suryo. 2016. *Implementasi Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
2. Edu, Ambros Leonangung, Florianus Dus Arifian & Michael Nardi. 2017. *Etika Dan Tantangan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta
3. Firmansyah, Muhamad. 2008. *Tata Cara Mengurus HaKI*. Jakarta: Visimedia.
4. Siregar, Ashadi. 2006. *Etika Komunikasi*. Yogyakarta: Pustaka
5. Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
6. Winardi, Gunawan. 2020. *Etika Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

PKSR801 Landasan Pendidikan Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Mengkaji konsep dan prinsip teori pendidikan dalam hubungannya dengan sistem nilai, etika sosial, prinsip moral yang melandasi pengembangan dan penyelenggaraan pendidikan, meliputi ideologi pendidikan, aliran dalam pendidikan, faktor pendidik, prinsip pelaksanaan pendidikan, faktor keberhasilan pendidikan, kewibawaan dan tanggungjawab pendidik. Landasan pendidikan tersebut menjadi dasar untuk menganalisa dan mengkritisi kebijakan dan implementasi pendidikan baik kebijakan umum maupun kebijakan khusus terkait dengan pendidikan seni atau lebih khusus pendidikan seni rupa.

Referensi

1. Alwasilah, A Chaedar & Judith Puncocar. 2016. *Empowering Higher Education in Indonesia*. Bandung: Pustaka Jaya.
2. Faqih, Mansour. 2001. "Ideologi dalam Pendidikan sebuah Pengantar" dalam *Ideologi-Ideologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Freire, Paulo, dkk. 2003. *Menggugat Pendidikan: Fundamentalis, Konservatif, Liberal, Anarkhis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
4. Freire, Paulo. 1986. *Pedagogy for Liberation: Dialogues on Transforming Education* South Hadley, MA: Bergin and Garvey.
5. Goldstein, Carl. 1996. *Teaching Art: Academies and Schools From Vasari to Albers*. America: Cambridge University Press.

6. Madoff, Steven Hendry. 2009. *Art School (Propositions For The 21st Century)*. London: The MIT Press.
7. O'Neil, William F. 2001. *"Ideologi-Ideologi Pendidikan"* (terjemahan Omi Intan Naomi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
8. Salam, Sofyan. 2012. *Bahan Bacaan Matakuliah Paradigma dan Masalah Pendidikan Seni*. Semarang: PPs UNNES Semarang.
9. Salim, Agus. 2004. *Indonesia Belajarlah: Membangun Pendidikan Indonesia*. Semarang: Gerbang Madani.
10. Satmoko, Retno Sriningsih. 1999. *Landasan Kependidikan (Pengantar ke Arah Ilmu Pendidikan Pancasila)*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
11. Tirtarahardja, Umar dan Sula La. 2000. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

PKSR802 Paradigma & Problem Pendidikan Seni Rupa (3 Sks/3 Js)

Mengkaji paradigma konsep dan implentasi pendidikan seni rupa, serta menganalisis secara kritis problem-problem teoritis pendidikan seni rupa maupun problem-problem praktis dan aktual pendidikan dan pembelajaran seni rupa baik pada kawasan global maupun lokal. Paradigma konsep, implementasi, dan berbagai problema pendidikan seni rupa yang dikaji maupun dikritisi tersebut meliputi konsep kebijakan, kecenderungan arah pengembangan, dan implementasinya; sehingga dihasilkan sebuah pemikiran berupa perspektif dan keyakinan mengenai idealnya pendidikan seni diselenggarakan di lembaga pendidikan formal, non-formal maupun informal.

Referensi

1. Addison, N and Burgess Lesley. 2003. *Issues in Art and Design Teaching*. London: New Fetter Lane and USA and Canada: outledgeFalmer 29 West 35th Street.
2. Dewey, John. 1934. *Art as Experience*. New York: Minton, Balsh & Co.
3. Eisner, Eliot W. 1972. *Educating Artistic Vision*. New York: The Macmillan Company.
4. Eisner, Eliot W. and Day, Michael D. 2004. *Handbook of Research and Policy in Art Education*. London: National Art Education Association (NAEA).
5. Eisner, Elliot W. 1979. *The Educational Imagination*. London: Macmillan Publishing Co., Inc.
6. Herawati dan Iriaji. 1998/1999. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti Depdikbud.
7. Hurwitz Al and Madedja, Stanley S. 1977. *The Joyous Vision: A Source Book for Elementary Art Appreciation*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
8. Hutchens, James. 1985. Intructional Styles in Art Education. *Studies in Art Education. A journal of Issues and Research*. 25 (4). 20 - 23.
9. Irawan, Deddy, ed. 2017. *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media Offset
10. Iriaji. 2015. *Konsep dan Steategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Cakrawala Indonesia.
11. Kamaril, C. 2006. "Pendidikan Seni dalam Pendidikan nasional". *Jurnal Pendidikan seni Kagunan*, 1 (1): 15-24.
12. Lanier, Vincent. 1964. *Teaching Secondary Art*. Scraton Pensylvania: International Texbook Company.

13. Letsiou, Maria. 2012. Art Intervention and Social Reconstruction in Education. *Art, education and culture*. Contributions from the periphery. COLBAA: Jaén.
14. Lowenfeld, Victor & Britain W. Lambert. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York-London: Macmillan Publishing Co, Inc.
15. Read, Herbert. 1970. *Education Through Art*. London: Faber and Faber.
16. Rohidi, Tjetjep R. 2016. *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Semarang: CV. Cipta Prima Nusantara Semarang.
17. Salam, 2003. "Menelusuri Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah" artikel pada *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Tahun ke-9 No. 040, Januari 2003, ISSN 0215-2673 (terakreditasi) terbitan Balitbang Depdiknas, Jakarta.
18. Salam, Sofyan, 2001. "Pendekatan Ekspresi Diri, Disiplin, dan Multikultural dalam Pendidikan Seni Rupa" *Wacana Seni Rupa*". Vo;. 1 No. 3. hal 12 - 22
19. Salam, Sofyan. 2012. *Bahan Bacaan Matakuliah Paradigma dan Masalah Pendidikan Seni*. Semarang: PPs UNNES Semarang.
20. Smith, R. A. and Smith C. M. 1981. Justifying Aesthetic Education. Dalam George W. Hardiman and Theodore Zernich (Eds.), *Foundations for Curriculum Development and Evaluation in Art Education* (hlm. 80-92). Urbana Illinois: Stipes Publishing Company.
21. Soehardjo. A.J. 2011. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program (Buku I)*. Malang: Bayumedia Publishing.
22. Soehardjo. A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
23. Wachowiak, Frank and Clements Robert D. 1993. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. New York: HaeperCollins College Publishers.
24. Wickiser, Ralph. 1974. *An Introduction to Art Education*. New York: Worldbook Company.

PKSR803 Inovasi Pembelajaran Seni Rupa

Mengkaji konsep, prinsip, dan prosedur pembelajaran berlandaskan filosofis, historis, sosiologis, maupun psikologis sebagai dasar inovasi perencanaan, pengembangan, dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan seni rupa. Pokok-pokok kajian inovasi pembelajaran meliputi pengembangan aspek kurikulum, pendekatan, model, strategi, metode, materi, penilaian dan sumber belajar pendidikan seni rupa baik dalam latar pembelajaran formal, non-formal ataupun informal dengan tetap mengakomodasi seni budaya lokal-global dan berbasis TIK.

Referensi

1. Addison, N and Burgess Lesley. 2003. *Issues in Art and Design Teaching*. London: New Fetter Lane and USA and Canada: outledgeFalmer 29 West 35th Street.
2. Aziz, Rahmat. 2017. *Creative Learning*. Yogyakarta: Edu Litera
3. Chapman, Laura, H. 1989. (terjemahan). *Pendekatan-Pendekatan dalam Seni Rupa*. JPSRK FPBS IKIP Surabaya.
4. Eisner, Eliot W. and Day, Michael D. 2004. *Handbook of Research and Policy in Art Education*. London: National Art Education Association (NAEA).

5. Golberg, M. 1997. *Arts and Learning: An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Setting*. New York: Longman.
6. Hardiman, George W. 1981. *Foundations for Curriculum Development and Evaluation in Art Education*. Illinois: Sipe Publising company.
7. Herawati dan Iriaji. 1998/1999. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti Depdikbud.
8. Hurwitz Al and Madedja, Stanley S. 1977. *The Joyous Vision: A Source Book for Elementary Art Appreciation*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
9. Hutchens, James. 1985. Intructional Styles in Art Education. *Studies in Art Education. A journal of Issues and Research*. 25 (4). 20 - 23.
10. Iriaji. 2015. *Konsep dan Steategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Cakrawala Indonesia.
11. Letsiou, Maria. 2012. Art Intervention and Social Reconstruction in Education. *Art, education and culture*. Contributions from the periphery. COLBAA: Jaén.
12. Lowenfeld, Victor & Britain W. Lambert. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York-London: Macmillan Publising Co, Inc.
13. Munro, Thomas. 1970. *Form and Style in The Arts (An Introduduction To Aesthetic Morphologi)*. London: The Press of Case Western Reserve University.
14. Salam, Sofyan, 2001. "Pendekatan Ekspresi Diri, Disiplin, dan Multikultural dalam Pendidikan Seni Rupa" *Wacana Seni Rupa*". Vo;. 1 No. 3. hal 12 - 22
15. Seifert, Kelvin. 2012. *Pedoman pembelajaran & Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD.
16. Smith, Ralp A. 1970. Aesthetic Critism: The Method of Aesthetic Education, dalam Pappas, George (ed), *Concepts in Art and Education: An Anthropology of Current Issue*. London: The Macmillan Company.
17. Soehardjo. A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
18. Wachowiak, Frank and Clements Robert D. 1993. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. New York: HaeperCollins College Publishers.

PKSR804 Inovasi Media Pembelajaran Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Mengkaji teori-teori multimedia pembelajaran serta menghasilkan inovasi-inovasi baru pada media pembelajaran untuk pendidikan seni rupa; penekanan difokuskan pada kemampuan mengeksplorasi dan mengembangkan bentuk-bentuk baru seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta teori-teori multimedia pembelajaran. Pada akhir kuliah mahasiswa menghasilkan media atau multimedia pembelajaran pendidikan seni rupa yang inovatif.

Referensi

1. Dillan, A. dan Gobbar, R. 1996. Hypermedia as an Educational Technology: A Review of the Quantitative Research Literature on Learner Comprehension, Control, and Style. *Review of Educational Research*, 63(4): 322-349.

2. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. 1999. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
3. Kristiyana, Ansita dkk. 2010. *Teknologi Industri Media & Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Buku Litera
4. Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
5. Noor. Henry Faizal. 2010. *Ekonomi Media*. Jakarta: Rajawali Press.
6. Pranata, Moeljadi. 2009. *Desain Pesan Multimedia Pembelajaran*. Malang: Fakultas Sastra UM bekerjasama dengan Jakarta Media Utama.
7. Pranata, Moeljadi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di SMP/SMA*. Malang: PPG UM.
8. Pranata, Moeljadi. 2010. *Teori Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang: Fakultas Sastra.
9. Salomon, G. 1984. Television is "Easy" and Print is "Though": The Differential Investment of Mental Effort in Learning as a Function of Perceptions and Attributions. *Journal of Educational Psychology*, 76(4): 647-658.
10. Setyosari, Punaji. 2008. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sergur Rayon 15 UM.
11. Sugiarto, Eko. 2019: *Kreativitas, Seni & Pembelejarannya*. Yogyakarta: LKiS.
12. Susialo, Herawati, dkk. 2010. *Lesson Study Berbasis MGMP Sebagai Sarana pengembangan Keprofesionalan Guru*. Malang: Surya Pena Gemilang Publishing.

PKSR805 Metodologi Penelitian Pendidikan Seni Rupa (3 SKS/3 Js)

Mengkaji prinsip-prinsip dan prosedur dalam melakukan penelitian seni (pendekatan kualitatif dan Kuantitatif) serta penerapannya melalui perencanaan penelitian dalam bidang keilmuan pendidikan seni rupa maupun praktek implementasi pendidikan seni rupa secara interdisiplin dan/atau multidisiplin yang dilandasi teoritik dan filosofis. Pokok kajian mencakup praktik perancangan dengan menggunakan data kualitatif maupun kuantitatif, praktik pengambilan data di lapangan, praktik analisis data, telaah kritis laporan penelitian, serta praktik menyusun usulan penelitian untuk persiapan penulisan tesis.

Referensi

1. Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
2. Creswell, John W. 2010. *Research Desain: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mexid*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Denzin, Norman K.& Lincoln, Yvonna S. 2011. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
4. Eriyanto, 2013. *Analisis Isi*. Jakarta: Prenada Media.
5. Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press.
6. Hendriyana, Husen. 2009. *Metodologi Kajian Artefak Budaya Fisik (Fenomena Visual Bidang Seni)*. Bandung: Sunan Ambu Press.
7. Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

8. Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
9. Soewarlan, Santosa. 2015. *Membangun Perspektif: Catatan Metodologi Penelitian Seni*. Surakarta: ISI Press.
10. Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
11. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Senelas Maret University Press.

PKSR806 Kajian Seni Rupa Lokal dan Global (2 Sks/2 Js)

Memahami dan menganalisis isu-isu dan kecenderungan-kecenderungan dalam pendidikan seni rupa aktual, baik dalam situasi normal maupun problematik, terkait dengan masalah umum (global) maupun masalah khusus (lokal) dalam praktik pendidikan dan pembelajaran seni rupa, serta yang mencakup segi-segi problematik teoretis maupun praktik di sekolah. Pokok-pokokproblematikan yang dikaji meliputi kebijaksanaan dan pengembangan serta arah kecenderungan dalam tinjauan masa depan.

Referensi

1. Ali, Matius. 2011. *Estetika: Pengantar Fildafat Seni*. Surakarta: Sanggar Luxor
2. Bujono, Bambang. 2017. *Melampaui Citra dan Ingatan (Bunga Rampai Tulisan Seni Rupa 1968-2017)*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale
3. Burhan, Agus. Ed. 2006. *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
4. Eossem & Modmod, Rudi. 2012. *100 Kartunis & Pelukis Komik Malaysia*. Kualalumpur: Ballai Kartun Rossem.
5. Gustami. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista
6. Harrison, Charles & Paul Wood. 1996. *Art in Theori 1990-1990 An Anthology af Changing Idea*. USA: Blackwell Publishers Lts.
7. Hauskeller, Michael. 2015. *Seni-Apa Itu?*. Yogyakarta: Kanisius.
8. Holt, Clear. 1967. *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Terjemahan. New York: Cornell University Press.
9. Jurriens, Edwin. 2006. *Ekspresi Lokal dalam Fenomena Global: Safari Budaya dan Migrasi*. Jakarta: Pustaka LP3S.
10. Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekeyasa Sains
11. Rahman, Arief, ed. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia*. Yogyakarta: Gelaran Almanak.
12. Smiers, Joost. 2009. *Arts Under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Gobalisasi*. Yogyakarta: Insist Press.
13. Sumardjo, Jakob. 2003. *Mencari Sukma Indonesia*. Yogyakarta: AK Group.
14. Sumardjo, Jakob. 2010. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press.
15. Sunarto & Suherman. 2007. *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
16. Supangkat, Jim & Iwan Sewandono. 2016. *The People in 70 Years*. Magelang: HD Museum.
17. Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir

PKSR807 Semiotika dan Kritik Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Mengkaji prinsip dan konsep semiotika dan kritik seni, fenomenologi seni, serta keilmuan pada berbagai karya seni lokal ataupun global, menurut tahap-tahap pengkajian sistem tanda, sistem kebudayaan, ontologi, fungsional, serta trans-fungsional; mengeksplorasi serta merumuskan model kajian tentang nilai-nilai serta simbol yang relevan dengan dan pada berbagai bentuk karya seni rupa.

Referensi

1. Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
2. Bangun, Sem C. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB Bandung.
3. Bartjes, Roland. 2017. *Elemen-Eleman Semiologi*. Yogyakarta: Basa Basa.
4. Chandler, Daniel. 2002. *Semiotics*. USA: Routledge
5. Chernyshevsky, NG. 2005. *Hubungan Estetik Seni dengan Realitas*. Bandung: CV. Utimus.
6. Christomy, T.& Yuwono, Untung. 2010. *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
7. Dillistone. 2006. *The Power of Symbols*. Yogyakarta: Kanisius.
8. Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
9. Fiske, John. 2010. *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
10. Mamamnoor. 2002. *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*. Bandung: Nuansa.
11. Maroanto, Dwi. 2020. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
12. Noth, Winfried. 1995. *Handbook of Semiotics*. America: Indiana University Press.
13. Rusmana, Dadan. 2014. *Filsafat Semiotika*. Bandung: Pustaka Setia.
14. Soeprato. H.R.Riyadi. 2002. *Interaksionisme Simbolik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
15. Soetomo, Greg. 2003. *Krisi Seni Krisis Kesadaran*. Yogyakarta: Kanisius
16. Sunardi, St. 2002. *Semiotika Negatifa*. Yogyakarta: Kanal.
17. Sutiyono, 2011. *Fenomenologi Seni: Meneropong Fenomena Sosial dalam Kesenian*. Yogyakarta: Insan Persada.
18. Thompson, John B. 2015. *Kritik Ideologi Global*. Yogyakarta: IRCiSoD

PKSR808 Kreativitas dan Pemecahan Masalah Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Memahami pengertian kreativitas sebagai proses dan produk spesifik budaya, serta kontribusi kreativitas terhadap pengembangan seni, ilmu, dan teknologi; mengkaji cara-cara pemecahan masalah menurut pendekatan kreatif; serta mengembangkan gagasan dan produk seni rupa baru yang inovatif dalam memecahkan masalah di masyarakat menurut pendekatan kreatif.

Referensi

1. Aleinikof, Andrei G. 2012. *Kreativitas Tanpa Batas: Langkah-langkah Berpikir Seorang Jenius*. Yogyakarta: Imperium.

2. Buzan, Tony. 2004. *The Power of Creative Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Clegg, Brian & Paul Birch. 2001. *Instant Creativity*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
4. Frank Barron and David Harrington. 1981. "Creativity Intelligence and Personality," in *Annual Review of Psychology*, ed. Mark Rosenzweig and Lyman W. Porter, vol. 32 (Palo Alto 1981), pp. 439-476.
5. Judkins, Rod. 2017. *The Art of Creative Thinking*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
6. Kelley, Tom. 2002. *The Art of Innovation*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
7. Moelyono.1997. *Seni Rupa Penyadaran*. Yogyakarta: Benteng Budaya.
8. Pranata, Moeljadi. 2011. *Spektrum Kreativitas*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
9. Ross, Malcolm. 1978. *The Creative Arts*. London: Heinemann Educational Books.
10. Tabrani, Primadi.2006. *Kreativitas & Humanitas*. Yogyakarta: Ombak.
11. Venon, P.E. 1973. *Creativity*. Australia: Penguin Books Australia Ltd.

PKSR809 *Creativepreneurship* Pendidikan Seni Rupa (2 Sks/3 Js)

Memahami pengertian kreativitas sebagai proses dan produk spesifik budaya, serta kontribusi kreativitas terhadap pengembangan seni, ilmu, dan teknologi; mengkaji cara-cara pemecahan masalah menurut pendekatan kreatif; serta mengembangkan gagasan dan produk seni rupa baru yang inovatif dalam memecahkan masalah di masyarakat menurut pendekatan kreatif.

Referensi

1. Abrar, Ayesha. - . *Entrepreneurial Learning as Experiential and Social Learning Process: A Case of Female Entrepreneurs in Creative Industry*. Southend-on-Sea SS1 1LW: University of Essex.
2. Arjanti, Restituta Ajeng & Reney Lendy Mosal. 2012. *Startup, Indonesia: Inspirasi & Pelajaran dari Para Pendiri Bisnis Digital*. Jakarta: Kompas.
3. Casson, Mark. 2012. *Entrepreneurship*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
4. Ghazali, Achmad, dkk. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
5. Hery. 2017. *Kewirausahaan*. Jakarta: PT. Grasindo
6. Kuswara, Heri. 2017. *Smart Strategies to be A Young Entrepreneur*. Yogyakarta: Aa-Ruzz Media.
7. Moelyono, Mauled. 2010. *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Anata Tuntutan dan Kebutuhan*. Jakarta: Rajawali Pers.
8. Muhadjir, Moeng. 2003. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Teori Pendidikan Prilaku Sosial Kreatif*. Yogyakarta: Reke Sarasin.
9. Nugraha, Heru. 2004. *Menumbuhkan Ide-Ide Kritis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
10. Nugroho, Riant. 2015. *Membangun Entrepreneur Indonesia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
11. Pranata, Moeljadi. 2011. *Spektrum Kreativitas*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
12. Ross, M. 1978. *The Creative Arts* (ringkasan bagian fungsi seni dalam pendidikan). London: Heineman Education Books (handout).
13. Winardi. 2015. *Entrepreneur dan Entrepreneurship*. Jakarta: Prenadamedia Groip.

14. Yulistianti, Mirna. 2010. *Keep Your Lights On!*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

PKSR810 Antropologi dan Sosiologi Seni (2 Sks/2 Js)

Membahas tentang perspektif atau paradigma serta teori-teori di dalam sosiologi mulai dari evolusionisme dan fungsionalisme hingga etnometodologi. Teori dan bidang perhatian antropologi, fisik, budaya, dan sosial terhadap universalitas kebudayaan dan unsur-unsurnya, sejarah pemikiran dan teori antropologi murni dan terapan utamanya dalam konteks kesenirupaan dan atau pendidikan seni rupa.

Referensi

1. Duvignaud, Jean. 2009. *The Sociology of Art (Sosiologi Seni)*. Bandung: Sunan Ambu Press.
2. Erickson, Paul A. & Murphy, Liam.D. 2018. *Sejarah Teori Antropologi: Penjelasan Komprehensif*. PrenadaMedia.
3. Fansuri, Hamzah. 2015. *Sosiologi Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
4. Jazuli. 2011. *Sosiologi Seni*. Surakarta: Sebelas Maret University
5. Koentjaraningrat, 2007. *Sejarah Teori Antropologi*. Bandung: UPI Press Bandung
6. Piliang, Yasraf Amir. 2018. *Teori Budaya Kontemporer*. Yogyakarta: Aurota.
7. Riyanto, Geger. 2018; *Asal usul Kebudayaan*. Malang: Beranda.
8. Saifuddin, Achmad Fedyani. 2015. *Logika Antropologi*. Jakarta: Prenada Media.
9. Siswono, Eko. 2015. *Ekologi Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
10. Subiyanto, Slamet. 2011. *Antropologi Seni Rupa*. Surakarta: UNS Press
11. Sztompka, Piotr. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
12. Wirutomo, Paulus. Dkk. 2012. *Sistem Sosial Indonesia*. Bandung: UPI Press Bandung

PKSR811 Psikologi Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Mengkaji konsep-konsep dan fenomena psikologis dalam pembelajaran seni rupa, landasan teoritik pengembangan kreativitas, serta konsep-konsep dan fenomena psikologis tentang penciptaan dan apresiasi karya seni rupa. Dalam konteks kajian psikologi pembelajaran, analisis difokuskan pada berbagai kasus persoalan-persoalan psikologis guru dan siswa dalam proses belajar/pembelajaran seni rupa.

Referensi

1. Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: Kiblat.
2. Harbunangin, Buntje. 2016. *Art & Jung ; Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*. Jakarta: Amtara Publishing
3. Misiakm Henryk, & Sexton, Virginia Staudt. 2005. *Psikologi Fenomenologi Eksistensial dan Humanistik*. Bandung: Refika Aditama.
4. Sarwono, Sarlito W. 2015. *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
5. Simon, RM. 1997. *Symbolic Image in Art As Therapy*. London: Routledge

PKSR812 Metodologi Penelitian Pengembangan (2 Sks/3 Js)

Memahami prinsip-prinsip dan prosedur dalam melakukan penelitian pengembangan serta penerapannya dalam bidang pendidikan yang meliputi landasan teoritik dan filosofik, perancangan, observasi kebutuhan pengguna media, model media, dan perancangan, serta melakukan uji validasi untuk menyakinkan kualitas prodak media pembelajaran guna digunakan sebagai salah satu usulan penelitian untuk tesis.

Referensi

1. Irintara, Yosol. 2009. *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
2. Pranata, Moeljadi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di SMP/SMA*. Malang: PPG UM.
3. Pranata, Moelyadi. 2004. "Efek Redundansi: Desain Pesan Multimedia Dan Teori Pemrosesan Informasi" artikel *Jurnal Desain Komunikasi Visual* vol 6 no 2: Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
4. Roqib, Moh. 2011. *Prophetic Education: Kontekstualisasi filsafat dan Budaya Profetik dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Stain Press.
5. Setyosari, Punaji. 2008. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sergur Rayon 15 UM.
6. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
7. Widiasmoro, Erwin. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

PKSR813 Metodologi Penelitian Tindakan (2 Sks/3 Js)

Memahami prinsip-prinsip dan prosedur dalam melakukan penelitian tindakan kelas, dengan melakukan observasi permasalahan pendidikan, serta penerapannya dalam bidang pendidikan yang meliputi landasan teoritik dan filosofik, perancangan model dan melakukan uji coba alternatif trime model, media, atau strategi pengajaran dan melakukan analisis hasil belajar. Pada akhir kuliah peserta kuliah memiliki keterampilan untuk menyusun usulan penelitian untuk tesisnya.

Referensi

1. Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara
2. Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
3. Miguna Astuti, & Amanda, Agni Rizkita Amanda , 2020. *Langkah Praktis Untuk Membantu Penyusunan Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Deepublis.
4. Mulyasa. 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
5. Suyitno, Imam. 2018. *Peneliti Diskripsi Kelas: Konsep Teoritis, Prosesdur, Analisi, contoh*. Depok: Rajawali Pres.

6. Taniredja, Tukiran. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
7. Wiriadmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PKSR814 Statistik Inferensial (2 Sks/2 Js)

Membahas teknik-teknik analisis statistik yang banyak dijumpai pada laporan-laporan penelitian pendidikan. Topik yang dibahas antara lain penaksiran parameter populasi, pengujian perbedaan dua nilai statistik a.l. nilai rata-rata, proporsi dan korelasi, analisis varian dan kovarian sederhana, regresi linier, dan beberapa teknik statistik nonpara-metrik. Mata kuliah ini juga mencakup latihan-latihan mengerjakan soal-soal di Lab. Komputer dengan menggunakan paket-paket program yang tersedia.

Referensi

1. Rangkuti, Anna Armeini S. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
2. Subana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
3. Sutopo, Yeri. 2017. *Statistika Inferensial*. Yogyakarta: Andi Offset

PKSR815 Projek Pemecahan Masalah Seni Rupa (2 Sks/3 Js)

Merancang karya seni rupa dan desain sebagai solusi masalah industri kreatif berbasis kearifan budaya lokal dengan memanfaatkan alternatif ide-ide kreatif untuk mewujudkan inovasi berumber gagasan seni rupa Indonesia dalam berbagai perancangan: (a) mengidentifikasi dan mengembangkan ragam seni rupa khas Indonesia, (b) merancang dan menerapkan jenis seni rupa *baru* berbasis kearifan lokal Indonesia pada karya-karya seni rupa dan desain yang telah ada, serta (c) menghasilkan karya seni rupa dan desain yang inovatif berbasiskan kearifan lokal khas Indonesia.

Referensi

1. Herminingsih, Leilani. 2015. Prosiding Konferensi Nasional Pengkajian Seni Arts and Beyond. *Prosiding Seminar* Yogyakarta: Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
2. Olivia, Achille Bonita. 2009. *Seni Setekah Tahun Dua Ribu*. Jakarta: Biasa Artspace Little Library.
3. Ponimin. 2018. *Kriya Kramik Kenci: tradisi, Produksi dan Inovasi Artistil*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
4. Ponimin. Dkk. 2000. "Akuarium Artistik Rumah Lingkungan Sebagai Komoditas Industri Kreatif" artikel jurnal *Abdi Masyarakat Universitas Negeri Malang*.
5. Susanto, Mikke. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

PKSR8098 Pengembangan Proposal Tesis (2 Sks/2 Js)

Mengkaji secara kritis isu dan masalah-masalah pendidikan seni rupa yang dipublikasikan utamanya pada artikel-artikel jurnal ilmiah internasional; topik bahasan sesuai dengan judul tesis yang akan ditulis oleh mahasiswa yang bersangkutan. Bahasan dan telaah dilaksanakan dalam format seminar atau tutorial yang berpusat pada beberapa pokok tertentu yang ingin didalami mahasiswa. Tema kajian, termasuk tugas-tugas bacaan ditentukan bersama oleh dosen dan mahasiswa; di akhir menghasilkan proposal tesis yang diuji melalui forum di sebuah seminar.

Referensi

1. Bugin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Prenada Media.
2. Cresweell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prospektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
4. Riduwan. 2010. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Apfabet.
5. Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
6. Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media.
7. Soedarsono. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.

PKSR8099 Publikasi Internasional (2 Sks/2 Js)

Memiliki wawasan tentang teknik penulisan artikel ilmiah, cakupan materi, akses dan pengiriman artikel tersebut pada jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan pendidikan seni rupa serta mampu menulis artikel ilmiah hasil studi maupun penelitian sesuai dengan aturan penulisan jurnal terkait. Mahasiswa juga ditugasi untuk membawakan dan mempublikasikan artikel ilmiah yang dibuatnya dalam seminar dan jurnal ilmiah baik tingkat nasional maupun internasional.

Referensi

1. Haryono, Tisyto. 2016. *Penyajian Buku Dan Majalah Ilmiah Menurut Ketentuan SNI dan ISO*. Yogyakarta: Mastan
2. Sitepu, B.P. 2016. *Pedoman Menulis Jurnal*. Bandung: Prenada.
3. Tim UM. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
4. Wasisto, Agus. 2016. *Publikasi Ilmiah Pembuatan Buku, Modul, Diktat & Nilai Angka Kreditnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
5. Widayoko, Agus. 2020. *Menulis Artikel Ilmiah dan Esai*. Bandung: Yrama Widya

PKSR8100 Tesis (6 Sks/-)

Melakukan kerja mandiri dalam perencanaan dan pelaksanaan suatu karya ilmiah mengenai suatu masalah pendidikan seni rupa yang sesuai dengan bidang minat mahasiswa serta penulisan laporannya dalam bentuk tesis di bawah bimbingan setidaknya dua orang pembimbing tesis. Karya ilmiah tersebut dapat berbentuk hasil suatu penelitian maupun hasil suatu kegiatan proyek yang menghasilkan suatu produk tertentu dalam bidang pendidikan seni rupa: kurikulum, bahan ajar, instrumen evaluasi, media pembelajaran, dan sejenisnya. Termasuk dalam kegiatan penulisan tesis adalah kewajiban menyampaikan usulan (proposal) penelitian/projek dalam suatu forum seminar program studi yang dihadiri oleh semua dosen pembimbing tesis, dosen metode penelitian, dosen program studi, dan mahasiswa-mahasiswa jurusan.

Referensi

1. Denzin, Norman K & Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
2. Eriyanto. 2006. *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LKiS
3. Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Pajajaran
4. Sitepu, B.P. 2016. *Pedoman Menulis Jurnal*. Bandung: Prenada.
5. Tashakkori, Abbas & Charles Teddlie. 2009. *Handbook of Mixed Methods*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
6. Tim Penulis. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
7. Zuchdi, Darmiyati & Wiwiek Afifah. 2019. *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika*. Bandung: Bumi Aksara

PKSR816 Kurikulum Pendidikan Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Memahami konsep-konsep pendidikan seni rupa, utamanya konsep pendidikan seni rupa untuk abad ke-21, menurut tinjauan ontologis, epistemologis, dan aksiologis dalam konteks sekolah umum (*education through art*) dan sekolah yang spesifik seni (*education of art*) beserta implikasi metodologi pedagogis yang menyertainya; menelaah konsep pendidikan seni pada kurikulum yang digunakan di sekolah umum; serta dapat membandingkan konsep dan implementasi kurikulum berbasis materi (*content-based curriculum*) dengan berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*): landasan, tujuan, silabus, bahan ajar, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta penilaiannya.

Referensi

1. Chapman, Laura H. *Pendekatan Pendidikan Seni*. Terjemahan Sajono. Surabaya: IKIP (buku).
2. Eisner, Eliot W. 1972. *Educational Artistic Vision*. (ringkasan bagian *Why Teach Art?*) New York: The Macmillan Coy (handout).
3. GBPP Pendidikan Seni SD/SMP/SMU 1975, 1984, 1994, KBK, KTSP dan K13.
4. Iriaji. 2015. *Konsep dan Steategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Cakrawala Indonesia.
5. Ki Hajar Dewantoro. 1961. *Karya Ki Hajar*. Yogyakarta: Taman siswa (buku)

6. Nurdin, Syafrudin, 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
7. Pranjoto Setjoatmodjo. 1980. *Konsep Pendidikan Seni*. Malang: IKIP/PPPT (materi penataran)
8. Ross, M. 1978. *The Creative Arts* (ringkasan bagian fungsi seni dalam pendidikan). London: Heineman Education Books (handout).
9. Soehardjo. A.J. 2011. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program (Buku I)*. Malang: Bayumedia Publishing.
10. Soehardjo. A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
11. Tim Pengembangan MKDP. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
12. UNESCO. 1972. *Laporan tentang Pendidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)
13. Uno, Hamzah B. 2020. *Pengembangan Kurikulum Rekayasa Pedagogik Dalam Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
14. Wickiser, Ralph L. *Menuju Kependidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)

PKSR817 Kapita Selektta Pendidikan Seni Rupa (2 Sks/2 Js)

Mengkaji berbagai konsep, model, teori baru dalam bidang pendidikan seni rupa, baik yang sudah memiliki dukungan empirik maupun yang belum seperti: neuroscience, quantum learning, quantum teaching, learning revolution, music for learning. Konsep model, atau teori tersebut bisa bersumber dari sebuah buku teks, atau bab dari sebuah buku teks, atau artikel sebuah jurnal, atau gagasan asli dosen pembina atau mahasiswa peserta matakuliah yang belum diterbitkan. Pembaharuan-pembaharuan tersebut secara substansial dikaji secara komprehensif, dan implementasi serta dampaknya dipelajari secara terintegrasi untuk mengungkap kekuatan dan kelemahannya dalam konteks kekinian dan keindonesiaan. Setiap mahasiswa memilih sebuah konsep, atau model, atau teori untuk dibahas secara kritis dalam forum seminar kelas. Makalah akhir setelah mendapat masukan dari seminar kelas mendapat porsi penting dalam mengevaluasi mata kuliah ini.

Referensi

1. Aqib, Zainal & Ahmad Amrullah. 2017. *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, Yogyakarta: Gava Media.
2. Banindro, Baskoro Suryo. 2018. *Kapita Selektta: Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media, dan Budaya*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
3. Chapman, Laura H. *Pendekatan Pendidikan Seni*. Terjemahan Sajono. Surabaya: IKIP (buku).
4. Eisner, Eliot W. 1972. *Educational Artistic Vision*. (ringkasan bagian *Why Teach Art?*) New York: The Macmillan Coy (handout)
5. GBPP Pendidikan Seni SD/SMP/SMU 1975, 1984, 1994 dan KBK

6. Ki Hajar Dewantoro. 1961. *Karya Ki Hajar*. Yogyakarta: Taman siswa (buku)
7. Masalah Pendidikan Seni, Media Masa (kliping)
8. *Model-model Pengajaran Seni*. disusun berdasarkan tulisan M. Griff dan V. Lanier (handout)
9. Perkembangan Pendidikan Seni di Indonesia: disusun berdasarkan tulisan L. Gelder, A. Groen dll (*handout*)
10. Pranjoto Setjoatmodjo. 1980. *Konsep Pendidikan Seni*. Malang: IKIP/PPPT (materi penataran)
11. Ross, M. 1978. *The Creative Arts* (ringkasan bagian fungsi seni dalam pendidikan). London: Heineman Education Books (handout)
12. Soehardjo, AJ. 1977. *Metode Pengajaran Seni (Metodik Art)*. Malang: diterbitkan sendiri (materi perkuliahan)
13. Soehardjo, AJ. 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Malang: Jurusan Seni dan Desain FS-UM
14. UNESCO. 1972. *Laporan tentang Pendidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)
15. Vembriarto, ST. 1989. *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
16. Wickiser, Ralph L. *Menuju Kependidikan Seni*. Terjemahan A.J Soehardjo. 1974. Malang: IKIP/PPPT (buku)

SEBARAN KBK JURUSAN SENI DAN DESAIN

Fakultas Sastra - Universitas negeri Malang

2019 - 2024

KBK	NAMA
1. KEPENDIDIKAN SENI	<ol style="list-style-type: none">1. Dr. Iriaji, M.Pd2. Kelik Desta Rahmanto, S.Sn., M.Pd3. Dr. Moeljadi, M.Pd4. Dr. Hariyanto, M.Hum5. Ike Ratnawati, S.Pd., M.Pd.6. Dra. Ninik Harini, M.Sn.7. Lisa Sidyawati, S.Pd., M.Pd8. Denik Ristya Rini, S.Pd., M.Pd9. Dr. Wida Rahayuningtyas, M.Pd10. Abdul Rohman Prasetyo, S.Pd., M.Pd11. Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn., M.A
2. SENI RUPA	<ol style="list-style-type: none">1. Dra. Lilik Indrawati, M.Pd.2. Drs. AAG Rai Arimbawa, M.Sn.3. Drs. Triyono Widodo, M.Sn4. Fenny Rochbeind, S.Pd., M.Sn.5. Dr. Ponimin, M.Hum6. Drs. Sumarwahyudi, M.Sn7.
3. SENI PERTUNJUKAN	<ol style="list-style-type: none">1. Dra. E.W. Suprihatin Dyah, M.Pd2. Ika Wahyu Widyawati, S.Pd., M.P3. Hartono, S.Sn, M.Sn4. Drs. Robby Hidayat, M.Sn5. Rully Aprilia Zandra, S.Pd., M.Pd., M.Sn.6. Tutut Pristiati, S.Sn, M.Pd7. Drs. Soerjo Wido Minarto, M.Pd
4. DESAIN	<ol style="list-style-type: none">1. Dr. Pujiyanto, M.Sn2. Gunawan Susilo, S.Sn, M.Sn3. Drs Didiek Rahmanadji, M.Pd4. Andreas Syah Pahlevi, S.Sn, M.Sn5. Yon Ade Lose, S.Sn, M.Sn6. Drs. Sarjono, M.Sn7. Moch. Abdul Rohman, S.Sn, M.Sn8. Andhika Putra Herwanto, S.Sn, M.Sn9. Dhara Alim Cendekia, S.Sn, M.Ds10. Andhika Agung Sutrisno, S.Sn, M.Sn11. Joni Agung Sudarmanto, S.Sn, M.Ds12. Novian Wahyu Firmansyah, S.Sn., M.A13. Fariza Wahyu Arizal, S.Sn., M.Sn

5. REKAYASA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Andy Pramono, S.Kom, M.T 2. Joko Samodra, S.Kom., M.T 3. Mitra Istiar Wardhana, S.Kom, M.T 4. Mohammad Nur Wiseso. W, S.Kom., M.T 5. Dimas Rifqi Novika , S.Sn, M.Ds 6. Arif Sutrisno, S.Sn, M.Ds 7. Ima Kusumawati Hidayat, S.Sn, M.Ds
6. KAJIAN BUDAYA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rudi Irawanto, S.Pd, M.Sn 2. Swastika Dhesti Anggriani, S.Sn, M.A 3. Pranti Sayekti, S.Sn, M.Si 4. Tri Wahyuningtyas, S.Pd, M.Si 5. H.J. Hendrawan, S.Sn.M.Ds.

DAFTAR PIMPINAN KELOMPOK PER KBK

KBK	KETUA	SEKERTARIS
1. KEPENDIDIKAN	Dr. Iriaji, M.Pd	Kelik Desta Rahmanto, S.Sn., M.Pd
2. SENI RUPA	Dra. Lilik Indrawati, M.Pd.	Drs. AAG Rai Arimbawa, M.Sn
3. SENI PERTUNJUKAN	Dra. E.W. Suprihatin Dyah, M.Pd	Ika Wahyu Widyawati, S.Pd., M.Pd
4. DESAIN	Dr. Pujiyanto, M.Sn	Gunawan Susilo, S.Sn, M.Sn
5. REKAYASA	Joko Samodra, S.Kom., M.T	Mitra Istiar Wardhana, S.Kom, MT
6. KAJIAN BUDAYA	Rudi Irawanto, S.Pd, M.Sn	Swastika Dhesti Anggriani, S.Sn, M.A

TOPIK UNGGULAN KBK

No	Nama KBK	Nama Anggota	Topik Unggulan
A. Fakultas			
Fakultas Sastra			
1	Rekayasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Joko Samodra, S.Kom., M.T (KETUA) 2. Andy Pramono, S.Kom, M.T 3. Mitra Istiar Wardhana, S.Kom, M.T 4. Mohammad Nur Wiseso. W, S.Kom., M.T 5. Ima Kusumawati Hidayat, S.Sn, M.Ds 6. Dimas Rifqi Novika , S.Sn, M.Ds 7. Arif Sutrisno, S.Sn, M.Ds 	<p>Unggulan:Rekayasa media digital dan alternatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Studi dan penerapan rekayasa media digital dan alternatif berbasis kearifan lokal yang Interaktif, bermanfaat bagi masyarakat, bernilai edukasi dan seni. 2. Studi revitalisasi dan inovasi di bidang rekayasa media digital dan alternatif berbasis IPTEKS dalam industri kreatif yang bisa memberikan nilai tambah bagi masyarakat.
2	Kajian Budaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rudi Irawanto, S.Pd, M.Sn (KETUA) 2. Swastika Dhesti Anggriani, S.Sn, M.A 3. Pranti Sayekti, S.Sn, M.Si 4. H.J. Hendrawan, S.Sn.M.Ds. 5. Tri Wahyuningtyas, S.Pd, M.Si 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media berbasis Budaya digital 2. Pemetaan karya visual tradisional sebagai media literasi 3. Kajian komparasi literasi visual 4. Kajian artefak visual dalam berbagai pendekatan 5. Elaborasi Budaya visual 6. Studi perbandingan produk budaya visual 7. Kajian ketokohan dan karya musik 8. Eksplorasi mixmedia berbasis digital 9. Konstruksi social budaya urban 10. Pengembangan model pembelajaran berbasis budaya urban 11. Pemetaan perbandingan artefak visual regional 12. Kajian lintas budaya
3	Seni Rupa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dra. Lilik Indrawati, M.Pd. (KETUA) 2. Drs. Triyono Widodo, M.Sn 3. Fenny Rochbeind, S.Pd., M.Sn. 4. Dr. Ponimin, M.Hum 5. Drs. Sumarwahyudi, M.Sn 6. Drs. AAG Rai Arimbawa, M.Sn. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Industri Kreatif/Kepariwisata 2. Penciptaan Seni Rupa 3. Penciptaan Seni Kriya 4. Pengkajian Seni Rupa Tradisional 5. Pengkajian Seni Rupa Modern 6. Pengkajian Seni Rupa Kontemporer 7. Manajemen Produksi

		7. Dr. Hariyanto, M.Hum	8. Manajemen Pameran 9. Manajemen Konservasi 10. Kewirausahaan Kriya/Terapan
4	Kependidikan Seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Iriaji, M.Pd (KETUA) 2. Kelik Desta Rahmanto, S.Sn., M.Pd 3. Dr. Moeljadi, M.Pd 4. Ike Ratnawati, S.Pd., M.Pd. 5. Dra. Ninik Harini, M.Sn. 6. Lisa Sidyawati, S.Pd., M.Pd 7. Denik Ristya Rini, S.Pd., M.Pd 8. Dr. Wida Rahayuningtyas, M.Pd 9. Abdul Rohman Prasetyo, S.Pd., M.Pd 10. Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn., M.A 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis model pendidikan seni berbasis kehidupan dan/atau revolusi industri 4.0 2. Analisis Kurikulum Pendidikan Seni di sekolah umum (Paud, TK, SD, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, PT dan SLB) 3. Analisis Kurikulum Pendidikan Seni di Lingkungan pendidikan informal dan pendidikan non-formal 4. Penerapan Kurikulum Pendidikan Seni (struktur, isi, prinsip penyusunan silabus, prota, promes, dan RPP) di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah. 5. Analisis model, pendekatan, metode, strategi atau teknik pembelajaran seni di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah 6. Analisis bahan ajar seni di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah 7. Analisis media dan sumber belajar pendidikan seni di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah 8. Analisis penilaian pembelajaran seni di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah 9. Kajian pendidikan seni berdasarkan filosofi, sosiologi, budaya, dan psikologi perkembangan anak di sekolah umum, kejuruan, SLB, PT dan luar sekolah 10. Analisi model pendidikan seni berbasis multikultural, pendidikan karakter, kearifan lokal, dan rekonstruksi sosial
5	Seni Pertunjukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dra. E.W. Suprihatin Dyah, M.Pd (KETUA) 2. Ika Wahyu Widyawati, S.Pd., M.Pd 3. Hartono, S.Sn, M.Sn 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi Masyarakat Terhadap Karya-Karya Seni Pertunjukan Tradisi, Non Tradisi Dan Modern

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Drs. Robby Hidayat, M.Sn 5. Rully Aprilia Zandra, S.Pd., M.Pd., M.Sn. 6. Tutut Pristiati, S.Sn, M.Pd 7. Drs. Soerjo Wido Minarto, M.Pd 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peran Masyarakat Terhadap Karya-Karya Seni Pertunjukan Tradisi, Non Tradisi Dan Modern 3. Potensi Masyarakat Terhadap Karya-Karya Seni Pertunjukan Tradisi, Non Tradisi Dan Modern 4. Penggalan Karya Seni Pertunjukan Masyarakat Berbasis Tradisi 5. Pengembangan Karya Seni Pertunjukan 6. Penciptan Seni Pertunjukan Melalui Berbagai Teknologi Kekinian 7. Pengembangan Penciptaan Seni Pertunjukan Dalam Berbagai Aktivitas Masyarakat 8. Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bidang Seni Pertunjukan Dalam Berbagai Pendekatan Keilmuan Seni 9. Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bidang Seni Pertunjukan Dalam Berbagai Jenis Model Publikasinya 10. Pengembangan Seni Pertunjukan Untuk Penyajian Wisata 11. Kerjasama Dengan Penyelenggara Pariwisata Dalam Pengembangan Seni Pertunjukan Berbasis Lokal Daerah Baik Dalam Maupun Luar Negeri Untuk Pelestarian Budaya 12. Perancangan Pendukung Karya Seni Pertunjukan 13. Seni Pertunjukan Berbasis Kewirausahaan 14. Pengakajian Seni Pertunjukan dalam Politik dan Kebijakan Pemerintahan 15. Manajemen Seni Pertunjukan 16. Pengkajian Sosio Demografi Terhadap Seni Pertunjukan
6	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Pujiyanto, M.Sn (KETUA) 2. Gunawan Susilo, S.Sn, M.Sn 3. Drs Didiek Rahmanadji, M.Pd 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan Teknologi Media dalam desain 2. Budaya Nusantara sebagai inspirasi perancangan atau pengkajian

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Andreas Syah Pahlevi, S.Sn, M.Sn 5. Yon Ade Lose, S.Sn, M.Sn 6. Drs. Sarjono, M.Sn 7. Moch. Abdul Rohman, S.Sn, M.Sn 8. Andhika Putra Herwanto, S.Sn, M.Sn 9. Dhara Alim Cendekia, S.Sn, M.Ds 10. Andhika Agung Sutrisno, S.Sn, M.Sn 11. Joni Agung Sudarmanto, S.Sn, M.Ds 12. Novian Wahyu Firmansyah, S.Sn., M.A 13. Fariza Wahyu Arizal, S.Sn., M.Sn 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Desain Berkelanjutan dan berorientasi Lingkungan 4. Respon desain dalam lingkungan Industri Kreatif
--	--	---	---

DAFTAR LAYANAN JSD

No	NAMA LAYANAN	LINK	AKSES
1	Pengajuan Judul Tesis/Skripsi/Tugas Akhir	http://bit.ly/pengajuan_judul_tesisskripsiTA	
2	Pendaftaran PKMM & PKP	http://bit.ly/Pendaftaran_PKMMPKP	
3	Form Pelaporan PKP	https://bit.ly/laporan_PKP	
4	Pengajuan Validator	http://bit.ly/Pengajuan_validator	
5	Skripsi		
6	Form Pendaftaran Ujian Skripsi	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScg68vTI0k1fMJ8NhITfzyEBI-3V85Fx9m9M7NT_I9fU5yPFQ/viewform	
7	Form Jadwal Ujian Skripsi	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfR7b2HszB0ZPsh3gM-Z6s3lncpF3F5q5NbjJCp1MKDov-9hw/viewform	
8	Form Berkas Ujian Skripsi	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdjL_KMsWmma9FOR-jVhQMD36zmakloPrNsuYloa9ISiINZhQ/viewform	
9	Form Lembar Pengesahan Skripsi	https://bit.ly/lembar_pengesahan_skripsi	
10	Pendaftaran SP	https://bit.ly/form_pendaftaran_SP	
11	Klarifikasi Nilai		
12	Klarifikasi Mahasiswa	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeo2iSBN-JIPWxGdZMwE7hkHdpaJ4KzqMaYHbjYZaeGjDKfA/viewform	
13	Perkuliahhan		

PROFIL DOSEN JURUSAN SENI DAN DESAIN

PRODI S1 PENDIDIKAN SENI RUPA



Nama : Drs. Triyono Widodo, M.Sn
NIP : 195812011985021002
NIDN : 003108560
No. Telp. : 08563536045



Nama : Dra. Lilik Indrawati, M.Pd.
NIP : 195608311984032001
NIDN : 0001125809
No. Telp. : 08563531740



Nama : Drs. Sumarwahyudi, M.Sn
NIP : 196205191992031001
NIDN : 0001115911
No. Telp. : 082141412267



Nama : Ike Ratnawati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198201262005012002
NIDN : 0019056207
No. Telp. : 081334813344



Nama : Drs. AAG Rai Arimbawa, M.Sn.
NIP : 195911011988021001
NIDN : 0026018202
No. Telp. : 081233528067



Nama : Fenny Rochbeind, S.Pd., M.Sn.
NIP : 197112102005012001
NIDN : 0006078803
No. Telp. : 082142946121



Nama : Lisa Sidyawati, S.Pd., M.Pd
NIP : 198807062015042001
NIDN : 0021099102
No. Telp. : 085258864977



Nama : Abdul Rahman Prasetyo, S.Pd., M.Pd
NIP : 199010272018031001
NIDN : 0027109003
No. Telp. : 089678185369



Nama : Denik Ristya Rini, S.Pd., M.Pd
NIP : 199104022019032015
NIDN : 0002049101
No. Telp. : 081336772884



Nama : Swastika Dhesti Anggriani, S.Sn.,M.A.
NIP : 199112142019032017
NIDN : 0014129103
No. Telp. : 081803661376



Nama : Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn., M.A.
NITP : 6300201829415
NIDN : 0010127104
No. Telp. : 082211110215

PRODI S1 PENDIDIKAN SENI TARI DAN MUSIK



Nama : Drs. Soerjo Wido Minarto, M.Pd
NIP : 195612261986031003
NIDN : 0026125605
No. Telp. : 081332538554



Nama : Dra. Ninik Harini, M.Sn
NIP : 195706161990032001
NIDN : 0016065706
No. Telp. : 081334035996



Nama : Dra. E.W. Suprihatin Dyah Pratamawati, M.Pd
NIP : 196110151988022001
NIDN : 0015106105
No. Telp. : 081252622461



Nama : Dr. Wida Rahayuningtyas, S.Pd, M.Pd
NIP : 198207292005012002
NIDN : 0029078201
No. Telp. : 082143762746



Nama : Tri Wahyuningtyas, S.Pd, M.Si
NIP : 197304262005012002
NIDN : 0026047302
No. Telp. : 081230614471



Nama : Rully Aprilia Zandra, S.Pd, M.Pd, M.Sn
NIP : 198204192014041001
NIDN : 0019048208
No. Telp. : 081945908000



Nama : Hartono, S.Sn, M.Sn
NIP : 197206092003121001
NIDN : 0009037202
No. Telp. : 081232925059



Nama : Tutut Pristiati, S.Sn, M.Pd
NIP : 197104102006042002
NIDN : 0010047110
No. Telp. : 0818279966



Nama : Kelik Desta Rahmanto, S.Sn, M.Pd
NITP : 6300201619262
NIDN : 0006128604
No. Telp. : 081249852956



Nama : Ika Wahyu Widyawati, S.Pd, M.Pd
NITP : 6300201629261
NIDN : 0025018703
No. Telp. : 085785277566

PRODI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Nama : Dr. Pujiyanto, M.Sn
NIP : 196106251990031002
NIDN : 0025066106
No. Telp. : 081230662732



Nama : Drs. Didiek Rahmanadji, M.Pd
NIP : 195705081985031004
NIDN : 0008055710
No. Telp. : 082139696840



Nama : Drs. Sarjono, M.Sn
NIP : 196312291994031002
NIDN : 0029126310
No. Telp. : 082131420745



Nama : Moch. Abdul Rohman, S.Sn, M.Sn
NIP : 197302202000031002
NIDN : 0020027305
No. Telp. : 083895488777



Nama : Pranti Sayekti, S.Sn, M.Si
NIP : 197312281999032001
NIDN : 0028127308
No. Telp. : 082231618943



Nama : Rudi Irawanto, S.Pd, M.Sn
NIP : 197303282000121002
NIDN : 0028037302
No. Telp. : 08123300385



Nama : Gunawan Susilo, S.Sn, M.Sn
NIP : 197509252003121001
NIDN : 0025097503
No. Telp. : 087886564686



Nama : Andreas Syah Pahlevi, S.Sn, M.Sn
NIP : 198503262008121004
NIDN : 0026038502
No. Telp. : 081235837991



Nama : Heppy Jundan Hendrawan, S.Sn, M.Ds
NIP : 197706182009121003
NIDN : 0018067707
No. Telp. : 085855217009



Nama : Joni Agung Sudarmanto, S.Sn, M.Ds
NIP : 199006162019031014
NIDN : 0016069005
No. Telp. : 08113200023



Nama : Fariza Wahyu Arizal, S.Sn, M.Sn
NIP : 198406272019031005
NIDN : 0016069005
No. Telp. : 085646709777



Nama : Novian Wahyu Firmansyah, S.Sn, M.Sn
NIP : 198911282019031016
NIDN : 0028118910
No. Telp. : 081312001727



Nama : Muhammad Nurwiseso Wibisono, S.Kom, M.T.
NIP : 199205102019031012
NIDN : 0010059202
No. Telp. : 081294116971



Nama : Andhika Putra Herwanto, S.Sn, M.Sn
NITP : 6300201319141
NIDN : 0007108505
No. Telp. : 081334792774



Nama : Yon Ade Lose Hermanto, S.Sn, M.Sn
NITP : 6300201319153
NIDN : 0020018602
No. Telp. : 08121736171



Nama : Andika Agung Sutrisno, S.Sn, M.Sn
NITP : 6300201419203
NIDN : 0006128704
No. Telp. : 081235646148



Nama : Dhara Alim Cendikia, S.Sn, M.Ds
NITP : 6300201529241
NIDN : 0003108703
No. Telp. : 081336599807

PRODI D3 GAME ANIMASI



Nama : Andy Pramono, S.Kom, M.T.
NIP : 197512272000031002
NIDN : 0027127501
No. Telp. : 08123480921



Nama : Joko Samodra, S.Kom, M.T.
NIP : 197301122005011001
NIDN : 0012017303
No. Telp. : 08123314088



Nama : Mitra Istiar Wardhana, S.Kom, M.T.
NIP : 198303282006041002
NIDN : 0028038302
No. Telp. : 08133480822



Nama : Arif Sutrisno, S.Sn, M.Ds
NIP : 199211212019031018
NIDN : 0021119202
No. Telp. : 085711133160



Nama : Dimas Rifqi Novica, S.Sn, M.Ds
NITP : 6300201219098
NIDN : 0017118607
No. Telp. : 085655543766



Nama : Ima Kusumawati Hidayat, S.Sn, M.Ds
NITP : 6300201229099
NIDN : 0010118704
No. Telp. : 085646409339

PRODI S2 KEGURUAN SENI RUPA



Nama : Dr. Robby Hidajat, M.Sn
NIP : 196002291988121001
NIDN : 0029026005
No. Telp. : 081234230924



Nama : Dr. Ponimin, M.Hum
NIP : 196502021994121001
NIDN : 0002026507
No. Telp. : 081334691576



Nama : Dr. Hariyanto, M.Hum
NIP : 195805011987011001
NIDN : 0001055810
No. Telp. : 081334827771



Nama : Dr. Moeljadi, M.Pd
NIP : 195703261988021001
NIDN : 0026035705
No. Telp. : 081252193053



Nama : Drs. Iriaji, M.Pd
NIP : 196308171988021001
NIDN : 0017086306
No. Telp. : 082257106036