

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2
 Tanggal Berlaku : September 2012

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.17506/Metodologi Desain
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa memperoleh gambaran tentang pentingnya metode desain dalam proses mendesain.		<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan terhadap mata kuliah Metode Desain. Berbagai sudut pandang tentang desain. 	Kuliah, ceramah, diskusi	100 menit		Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Audio Visual I
Mahasiswa memahami dasar-dasar dan latar belakang munculnya metode dalam proses mendesain.	Mahasiswa dapat memahami elemen-elemen layout, prinsip-prinsip layout, grid system dan implementasinya	<ul style="list-style-type: none"> • Landasan Kerangka Metode Desain dan Falsafah Keilmuan Desain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer ▪ Pemberian Tugas: membuat tempelate dengan grid system 	100 menit	1, 4	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa mampu memahami proses dalam mendesain serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.	Mahasiswa dapat membuat konsep yang baik untuk sebuah web dan dapat memaksimalkan layout desain web.	<ul style="list-style-type: none"> Desain sebagai suatu proses yang logis, matematis, kreatif dan inovatif. 	Kuliah, ceramah, diskusi	100 menit	1, 3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa memahami dan mampu berpikir kritis melalui pemikiran desain.	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian satu).	Metode-metode dan pemikiran dalam desain, serta kasus yang melingkupinya.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	3, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat merakayasa masalah dalam proses mendesain.	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian dua).	Studi Permasalahan Dalam Desain	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	3, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa memahami cara bekerja para desainer	Mahasiswa mulai dapat memotong dan menentukan setiap bagian dalam desain yang akan dipindahkan kedalam dream weaver.	Proses dalam mendesain dan beberapa metode desain	Kuliah, ceramah dan presentasi Tugas 1	100 menit	7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa memahami dasar-dasar metode desain		Dasar-dasar Metode Desain 1. Proses Desain 2. Proses Kreatif 3. Inovasi 4. Etika 5. Kesalahan Komunikasi 6. Desain Sebagai Objek Terintegrasi	Kuliah, diskusi dan presentasi			
Ujian Tengah Semester						
Mahasiswa memahami arah desain dalam perubahan perspetif ruang dan waktu.		Metodologi penelitian desain bagi kepentingan penelitian atau pun proses penciptaan karya desain.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat memulai upaya memahami langkah-langkah dalam prosr berpikir kreatif.		Pembagian Kelompok Untuk Simulasi Proses Kreatif	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	2, 3, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberi tugas kelompok kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hasil pemikiran bersama		Simulasi brainstorming	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	2, 3, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberi latihan di kelas Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hasil pemikiran bersama		Simulasi brainstorming	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	2, 3, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Evaluasi hasil presentasi kelompok
Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tentang berbagi kasus desain yang nyata.		Kasus dari berbagai perusahaan desain tentang keberhasilan pemikiran Desain.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi		2, 3, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberi tugas kelompok

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
						kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
Mahasiswa dapat membuka wawasan dengan mengambil pelajaran dari studi kasus.		Studi kasus / Dosen Tamu	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi	100 menit	2, 3, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu memiliki wawasan dan pandangan yang luas tentang pentingnya dampak dari suatu desain.		Simpulan. Desain dan dampaknya bagi manusia.	Kuliah, ceramah, diskusi dan presentasi			<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Ujian Akhir Semester						

Daftar Referensi

Utama : Christopher Jones. 1992. Design Method. John Wiley & Sons
 Bryan Lawson. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desain. Jalasutra
 Imam Buchori. 2009. Wacana Desain. Penerbit ITB

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Agus Setiawan, S.Sn, M.Sn	Toto Haryadi, M.Ds	Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom	Dr. Abdul Syukur