**Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DIK 123 NIRMANA 3D**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Kode Matakuliah:***  **DIK 123** | ***Bobot sks:*** | ***Semester:*** | | | ***KK / Unit Penanggung Jawab:***  ***DFDIK& Prodi DKV*** | ***Sifat:***  [*Wajib Prodi*] |
| ***Nama Matakuliah*** | **NIRMANA 3D** | | | | | |
| **BASIC DESIGN MANUAL 3D** | | | | | |
| ***Silabus Ringkas*** | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang dasar nirmana ruang (Nirmana 3D) secara umum dan mendasar (berlaku bagi semua media DKV). Juga melatih dan membahas cara penguasaan, baik konsep maupun teknis, Karakter Bahan/Material, tata ungkap Visual yang efektif dan kreatif, sebagai ujung tombak proses Bangun Ruang :  - Potensi unsur , Prinsip Desain dan Elemen karya Nirmana bangun ruang (Nirmana 3D)  - Menjadi manusia yang kreatif  - memahami dan mengenal karakter bahan/material  - Pengembangan imajinasi Secara Manual | | | | | |
| [*Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)*] | | | | | |
| ***Silabus Lengkap*** | **Teori dan Praktika Dasar mengenai :**  **Memperkenalkan unsur-unsur rupa bangun ruang untuk keperluan sarana eksplorasi serta memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar tentang bangun ruang. Melatih mahasiswa agar mampu dan trampil menciptakan ungkapan-ungkapan visual yang kreatif dan komunikatif melalui cara kerja yang sistematik. Mempelajari proses kreatif dengan mengembangkan kemampuan merancang bentuk visual 3 dimensi melalui beberapa product knowledge Nirmana 3D.** | | | | | |
| [*Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)*] | | | | | |
| ***Luaran (Outcomes)*** | **1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan dasar tentang unsur, prinsip dan tekhnik dan konstruksi membuat karya Nirmana 3D**  **2. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi 3D, baik secara rasional**  **maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi karya Nirmana 3D yang direalisasikan pada karya nyata terkait; secara kreatif dan efektif pada Product Knowledge Nirmana 3D.**  **3. Memiliki kepekaan dan kemampuan dasar-tata bahasa visual dan proses kreatif.** | | | | | |
| ***Mata Kuliah Terkait*** | **Ilustrasi Dasar** | | **Pengantar Desain Komunikasi Visual** | | | |
| **Tipografi Dasar** | | **Tinjauan Desain Komunikaasi Visual** | | | |
| **Menggambar Bentuk** | | **Semiotika Desain Komunikasi Visual** | | | |
| ***Pustaka*** | 1. Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder, 1992, *Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Designers*, Mc.Graw Hill, Wm.C. Brown Publisher, New York.  2. Zelanski, Paul & Marry Pat Fisher, 1984 *“ Design, Principles and Problems “* Holt, Rinehart & Winston, New York.  3. Richard & Judith Wilde, 1991 *“Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving ”,* Watson-Guptill Publication, New York.  4. Peterson, Bryan L. 2003 *“ Design Basics for creative Result”*, How Design Books, Cincinnati – Ohio.  5. Wong,Wucius (1993) *Principles of form and design.*Canada: Jhon Wiley & Sons,Inc.  6. Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain). Jalasutra. Yogyakarta. | | | | | |
| ***Panduan Penilaian*** | Kriteria Penilian  1. Kesesuaian dengan tema tugas  (*knowledge/logic*)  2. Ide dan Kreativitas (*Idea & creativity*)  3. Ketrampilan dan tekhnik (*skill*) | | | Bentuk Penilian  1. Kehadiran  2. Tugas  3. Ujian Tengah Semester (UTS)  4. Ujian Akhir Semester (UAS) | | |
| ***Catatan Tambahan*** |  | | | | | |

MATAKULIAH :**NIRMANA 3D**

KODE :**DIK 123**

DOSEN PENGAMPU **: RUDI HERI MARWAN, S. Sn., M. Des**

CAPAIAN PEMBELARAN : Mahasiswa mampu memahami tentang dasar nirmana ruang (Nirmana 3D) secara umum dan mendasar (berlaku bagi semua media DKV). Juga melatih dan membahas cara penguasaan, baik konsep maupun teknis, Karakter Bahan/Material, tata ungkap Visual yang efektif dan kreatif, sebagai ujung tombak proses Bangun Ruang :

- Potensi unsur , Prinsip Desain dan Elemen karya Nirmana bangun ruang (Nirmana 3D)

- Menjadi manusia yang kreatif

- memahami dan mengenal karakter bahan/material

- Pengembangan imajinasi dan tekhnik Secara Manual

Panduan Penilaian:

* **Kehadiran 10%**
* **Tugas 30 %**
* **Ujian Tengah Semester: 30%**
* **Ujian Akhir Semester :30%**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU KE** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR YANG**  **DIHARAPKAN** | **BAHAN KAJIAN**  **MATERI PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **KRITERIA PENILAIAN** | **BOBOT PENILAIAN** |
| 1 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang definisi, fungsi, tujuan dari mempelajari NIRMANA 3D | Penjelasan secara rinci tentang tentang :   1. Definisi Nirmana 3D 2. Fungsi NIRMANA 3D 3. Tujuan mempelajari Nirmana 3D 4. Pengetahuan dan karakter Bahan/Material | Ceramah dan Discovery |  |  |
| 2 | Mahasiswa memahami dan mengerti tentang unsur-unsur dan prinsip dalam NIRMANA 3D | Penjelasan secara rinci tentang tentang :  1. Unsur-unsur NIRMANA 3D  2. Prinsip-prinsip NIRMANA 3D  3. Prinsip penyusunan ruang, bidang dan garis sebagai pondasi awal mengenal objek 3 dimensional  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery |  |  |
| 3 | Mampu memahami, menjelaskan dan meninjau karya Nirmana 3D sesuai dengan bahan/material yang dipakai | Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D yang menggunakan berbagai bahan/material, tekhnik dan konstruksi sesuai dengan karakter bahan.  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery |  |  |
| 4 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya menyusun bangun ruang menjadi ruang imajinasi pada media 2 dimensi | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D yang menyusun bangun ruang (Kubus, Piramida, tabung, bola dll) menjadi ruang imajinasi dengan menggunakan gradasi *tint* dan *shade*  2.Praktek menyusun bangun ruang (Kubus, Piramida, tabung, bola dll) menjadi ruang imajinasi dengan menggunakan gradasi *tint* dan *shade* pada bidang 2 dimensional menggunakan cat  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 5 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya menyusun bangun ruang menjadi Objek imajinasi pada media 2 dimensi | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D yang menyusun bangun ruang (Kubus, Piramida, tabung, bola dll) menjadi Objek imajinasi dengan menggunakan gradasi *tint* dan *shade*  2.Praktek menyusun bangun ruang (Kubus, Piramida, tabung, bola dll) menjadi Objek imajinasi dengan menggunakan gradasi *tint* dan *shade* pada bidang 2 dimensional menggunakan cat  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 6 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D berbahan kertas dan menggunakan tekhnik Cutting dan Origami | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D yang menggunakan bahan/material kertas dan menggunakan tekhnik Cutting dan Origami  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik Cutting dan Origami  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 7 | **UTS** | Praktek Studio dengan membuat karya Nirmana 3D dengan menggunakan salah satu bahan serta tekhnik yang sudah dipelajari | Praktek studi |  |  |
| 8 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D berbahan kertas berbentuk bangun ruang (Kubus/Segitiga/Bola) dan menggunakan tekhnik Irisan dan Bertumpukan membentuk Objek 3D nyata | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D yang menggunakan bahan/material kertas berbentuk bangun ruang (Kubus/Segitiga/Bola) dan menggunakan tekhnik Irisan dan Bertumpukan membentuk Objek 3D nyata  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D berbahan kertas berbentuk bangun ruang (Kubus/Segitiga/Bola) dengan menggunakan tekhnik Beririsan dan bertumpukan membentuk objek 3D nyata  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 9 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D Mozaik berbahan kertas majalah berwarna dengan menggunakan tekhnik potong dan tempel membentuk objek (wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D Mozaik yang menggunakan bahan/material kertas majalah berwarna dan menggunakan tekhnik potong dan tempel membentuk Objek (wajah tokoh/binatang dll) nyata  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D Mozaik berbahan kertas majalah berwarna dan menggunakan tekhnik potong dan tempel membentuk Objek (wajah tokoh/binatang dll) nyata  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 10 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D *Stained glass* berbahan plastic mika berwarna dan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting dan tempel membentuk objek (ornament/wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D *Stained Glass* yang menggunakan bahan/material plastik mika berwarna dan kertas, menggunakan tekhnik cutting dan tempel membentuk Objek (ornament wajah tokoh/binatang dll) nyata  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D *Stained Glass* yang menggunakan bahan/material plastik mika berwarna dan kertas, menggunakan tekhnik cutting dan tempel membentuk Objek (ornament wajah tokoh/binatang dll) nyata  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 11 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D *Relief (embossed)* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D *Relief (embossed)* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D *Relief (embossed)* berbahan kertas Boardcut dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 12 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D *Relief* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D *Relief* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D *Relief* (Timbul)berbahan kertas Boardcut dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 13 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya Nirmana 3D *Galfanil* (huruf Timbul)berbahan acrylic dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan susun membentuk objek (abstrak/huruf) | 1.Presentasi beberapa contoh karya Nirmana 3D *Galfanil* (huruf Timbul)berbahan acrylic dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan susun membentuk objek (abstrak/huruf)  2.Praktek membuat karya Nirmana 3D *Galfanil* (huruf Timbul)berbahan acrylic dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan susun membentuk objek (abstrak/huruf)  (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 14 | **UAS** | Praktek Studio dengan membuat karya Nirmana 3D dengan menggunakan salah satu bahan serta tekhnik yang sudah dipelajari | Praktek studi |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder, 1992, *Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Designers*, Mc.Graw Hill, Wm.C. Brown Publisher, New York.

2. Zelanski, Paul & Marry Pat Fisher, 1984 *“ Design, Principles and Problems “* Holt, Rinehart & Winston, New York.

3. Richard & Judith Wilde, 1991 *“Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving ”,* Watson-Guptill Publication, New York.

4. Peterson, Bryan L. 2003 *“ Design Basics for creative Result”*, How Design Books, Cincinnati – Ohio.

5. Wong,Wucius (1993) *Principles of form and design.*Canada: Jhon Wiley & Sons,Inc.

6. Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain). Jalasutra. Yogyakarta.