**Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DIK 123 Pengenalan Material**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Kode Matakuliah:***  **DIK 123** | ***Bobot sks:*** | ***Semester:*** | | | ***KK / Unit Penanggung Jawab:***  ***DFDIK& Prodi DKV*** | ***Sifat:***  [*Wajib Prodi*] |
| ***Nama Matakuliah*** | **PENGENALAN MATERIAL** | | | | | |
| **BASIC KNOWLEDGE OF MATERIAL** | | | | | |
| ***Silabus Ringkas*** | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang dasar pengenalan material 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 bangun ruang  - 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 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 3D**  **2. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi 3D, baik secara rasional**  **maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi karya 3D yang direalisasikan pada karya nyata terkait; secara kreatif dan efektif pada Product Knowledge 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 :**PENGENALAN MATERIAL**

KODE :**DIK 123**

DOSEN PENGAMPU **: IR. ELSA MARTINI, MM**

CAPAIAN PEMBELAJARAN : Mahasiswa mampu memahami tentang dasar ruang 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 bangun ruang

- Menjadi manusia yang kreatif

- memahami dan mengenal karakter bahan/material

- Pengembangan imajinasi dan tekhnik Secara Manual

Panduan Penilaian:

* **Kehadiran 10%**
* **Tugas 20 %**
* **Ujian Tengah Semester: 35%**
* **Ujian Akhir Semester :35%**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 3D | Penjelasan secara rinci tentang tentang :   1. Definisi 3D 2. Fungsi 3D 3. Tujuan mempelajari 3D 4. Pengetahuan dan karakter Bahan/Material | Ceramah dan Discovery |  |  |
| 2 | Mahasiswa memahami dan mengerti tentang unsur-unsur dan prinsip dalam 3D | Penjelasan secara rinci tentang tentang :  1. Unsur-unsur 3D  2. Prinsip-prinsip 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 3D sesuai dengan bahan/material yang dipakai | Presentasi beberapa contoh karya 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 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 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 3D berbahan kertas dan menggunakan tekhnik Cutting dan Origami | 1.Presentasi beberapa contoh karya 3D yang menggunakan bahan/material kertas dan menggunakan tekhnik Cutting dan Origami  2.Praktek membuat karya 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 3D dengan menggunakan salah satu bahan serta tekhnik yang sudah dipelajari | Praktek studi |  |  |
| 8 | Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami serta membuat karya 3D berbahan kertas berbentuk bangun ruang (Kubus/Segitiga/Bola) dan menggunakan tekhnik Irisan dan Bertumpukan membentuk Objek 3D nyata | 1.Presentasi beberapa contoh karya 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 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 3D Mozaik berbahan kertas majalah berwarna dengan menggunakan tekhnik potong dan tempel membentuk objek (wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya 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 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 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 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 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 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 3D *Relief (embossed)* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  2.Praktek membuat karya 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 3D *Relief* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll) | 1.Presentasi beberapa contoh karya 3D *Relief* berbahan kertas dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan bertumpukan membentuk objek (abstrak/ornament/wajah tokoh/binatang dll)  2.Praktek membuat karya 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 3D *Galfanil* (huruf Timbul)berbahan acrylic dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan susun membentuk objek (abstrak/huruf) | 1.Presentasi beberapa contoh karya 3D *Galfanil* (huruf Timbul)berbahan acrylic dengan menggunakan tekhnik cutting, temple dan susun membentuk objek (abstrak/huruf)  2.Praktek membuat karya 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 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.