**Silabus dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) DIK 153 GAMBAR DESAIN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Kode Matakuliah:*** | ***Bobot sks:*** | ***Semester:*** | | | ***KK / Unit Penanggung Jawab:***  ***DFDIK& Prodi DKV*** | ***Sifat:***  [*Wajib Prodi*] |
| ***Nama Matakuliah*** | **GAMBAR DESAIN** | | | | | |
| **DRAWING DESIGN** | | | | | |
| ***Silabus Ringkas*** | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang Gambar Desain secara umum dan mendasar (sebagai pendukung matakuliah DKV). Juga melatih dan membahas cara penguasaan, baik konsep maupun teknis, tata ungkap Visual yang efektif dan kreatif, sebagai ujung tombak proses komunikasi Visual :  - Gambar Proyeksi  - Ilmu Perspektif (satu titik lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap  - memahami berbagai sudut pandang menggambar desain (normal, mata cacing dan mata burung)  - ruang  - Pengembangan imajinasi Secara Manual | | | | | |
| [*Uraian ringkas silabus matakuliah dalam Bahasa Indonesia (maksimum 30 kata)*] | | | | | |
| ***Silabus Lengkap*** | **Teori dan Praktika Dasar mengenai :**  **Memperkenalkan prinsip menggambar desain untuk keperluan sarana komunikasi serta memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar gambar proyeksi, ilmu perspektif, ruang dan sudut pandang (view) dalam menggambar desain. Melatih mahasiswa agar mampu dan trampil menggambar desain yang kreatif dan komunikatif melalui cara kerja yang sistematik. Mempelajari proses kreatif gambar desain dengan mengembangkan kemampuan merancang bentuk desain komunikasi visual melalui beberapa product knowledge Gambar Desain.** | | | | | |
| [*Uraian lengkap silabus matakuliah dalam Bahasa Inggris (maksimum 100 kata)*] | | | | | |
| ***Luaran (Outcomes)*** | **1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan dasar tentang Gambar Proyeksi, ilmu Perspektif, Ruang, sudut pandang menggambar desain, untuk mendukung mata kuliah Desain Komunikasi Visual.**  **2. Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, baik secara rasional**  **maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi gambar desain untuk mendukung mata kuliah Desain Komunikasi Visual.**  **3. Memiliki kepekaan dan kemampuan dasar dan tekhnis menggambar desain –guna mendukung proses kreatif dalam membuat desain.** | | | | | |
| ***Mata Kuliah Terkait*** | **Ilustrasi Dasar** | | **Pengantar Desain Komunikasi Visual** | | | |
| **Tipografi Dasar** | | **Desain Komunikaasi Visual I** | | | |
| **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. | | | | | |
| ***Panduan Penilaian*** | Kriteria Penilian  1. Kesesuaian dengan tema tugas  (*knowledge/logic*)  2. Ide dan Kreativitas (*Idea & creativity*)  3. Ketrampilan (*skill*) | | | Bentuk Penilian  1. Kehadiran  2. Tugas  3. Ujian Tengah Semester (UTS)  4. Ujian Akhir Semester (UAS) | | |
| ***Catatan Tambahan*** |  | | | | | |

MATAKULIAH :**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL I**

KODE :**DKV.....**

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

CAPAIAN PEMBELARAN : **Mahasiswa Mampu memahami tentang Gambar Desain secara umum dan mendasar (sebagai pendukung matakuliah DKV). Juga melatih dan membahas cara penguasaan, baik konsep maupun teknis, tata ungkap Visual yang efektif dan kreatif, sebagai ujung tombak proses komunikasi Visual :**

**- Gambar Proyeksi**

**- Ilmu Perspektif (satu titik lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap**

**- memahami berbagai sudut pandang menggambar desain (normal, mata cacing dan mata burung)**

**- ruang**

**- Pengembangan imajinasi 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 gambar desain, peralatan gambar desain,gambar proyeksi, tekhnik gambar desain, perspektif dan sudut pandang dalam menggambar desain | Penjelasan secara rinci tentang tentang :  1. Definisi gambar desain  2. definisi gambar proyeksi  3. ilmu perspektif  4. sudut pandang dalam menggambar desain  5. ilmu keruangan  6. tekhnik menggambar desain  7. presentasi karya gambar desain | Ceramahdan Discovery |  |  |
| 2 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang bagai mana membuat gambar desain dengan menggunakan garis bebas dan membuat gambar desain bebas | A. Mahasiswa mampu menjelaskan, memberikan  Penjelasan secara rinci tentang:   1. Macam-macam garis 2. Style garis 3. Jenis garis menurut ujungnya 4. Gabungan garis pada garis ujung   B. Penugasan pembuatan gambar desain bebas secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 3 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif satu titik lenyap dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif satu titik lenyap sisi kanan objek gedung perkotaan | A. Mahasiswa mampu menjelaskan, memberikan  Penjelasan secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif satu titik lenyap sisi kanan  2. Fungsi dan manfaat perspektif satu titik lenyap  3. objek gambar desain gedung perkotaan  4. Contoh gambar desain perspektif satu titik lenyap  B. Penugasan pembuatan gambar desain menggunakan perspektif satu titik lenyap objek gedung perkotaan secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 4 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif satu titik lenyap dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif satu titik lenyap sisi kiri objek gedung perkotaan | A. Mahasiswa mampu menjelaskan, memberikan  Penjelasan secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif satu titik lenyap sisi kiri  2. Fungsi dan manfaat perspektif satu titik lenyap  3. objek gambar desain gedung perkotaan  4. Contoh gambar desain perspektif satu titik lenyap  B. Penugasan pembuatan gambar desain menggunakan perspektif satu titik lenyap objek gedung perkotaan secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 5 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif dua titik lenyap dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif dua titik lenyap objek gedung perkotaan | A. Mahasiswa mampu menjelaskan, memberikan  Penjelasan secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif dua titik lenyap  2. Fungsi dan manfaat perspektif dua titik lenyap  3. objek gambar desain gedung perkotaan  4. Contoh gambar desain perspektif dua titik lenyap  B. Penugasan pembuatan gambar desain menggunakan perspektif dua titik lenyap objek gedung perkotaan secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 6 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif tiga titik lenyap dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif tiga titik lenyap  2. Fungsi dan manfaat perspektif tiga titik lenyap  3. objek gedung perkotaan  4. Contoh gambar desain menggunakan perspektif tiga titik lenyap  B. Penugasan pembuatan Gambar Desain menggunakan perspektif tiga titik lenyap secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 7 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang biasa dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang biasa | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang biasa  2. Fungsi dan manfaat perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang biasa  3. Contoh gambar desain perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang biasa  B. Penugasan pembuatan Gambar Desain perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang biasa secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) |  |  |  |
| 8 | **UTS** |  | Praktek studi |  |  |
| 9 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang mata cacing dan mampu membuat gambar desain dengan menggunakan perspektif tiga titik lenyap objek gedung perkotaan menggunakan sudut pandang mata cacing | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang mata cacing  2. Fungsi dan manfaat perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang mata cacing  3. Contoh gambar desain perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang mata cacing  B. Penugasan pembuatan Gambar Desain perspektif tiga titik lenyap dengan sudut pandang mata cacing secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 10 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)dan mampu membuat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)dengan berbagai posisi (berdiri, duduk, jongkok, lari dan tidur) | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)  2. Fungsi dan manfaat gmbar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)  3. Contoh gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)  B. Penugasan pembuatan Gambar Desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang) dengan berbagai posisi (berdiri, duduk, jongkok, lari dan tidur) secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 11 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek tangan manusia (depan, samping dan belakang)dan mampu membuat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang)dengan berbagai | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek tangan manusia (depan, samping dan belakang)  2. Fungsi dan manfaat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek tangan manusia (depan, samping dan belakang)  3. Contoh gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek tangan manusia (depan, samping dan belakang)  B. Penugasan pembuatan gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek tangan manusia (depan, samping dan belakang) Dinding secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 12 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek kaki manusia (depan, samping dan belakang)dan mampu membuat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek manusia (depan, samping dan belakang) | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek kaki manusia (depan, samping dan belakang)  2. Fungsi dan manfaat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek kaki manusia (depan, samping dan belakang)  3. Contoh gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek kaki manusia (depan, samping dan belakang)  B. Penugasan pembuatan gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek kaki manusia (depan, samping dan belakang)secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 13 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang)dan mampu membuat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang) | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang)  2. Fungsi dan manfaat gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang)  3. Contoh gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang)  B. Penugasan pembuatan gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang)secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 14 | Mampu memahami dan menjelaskan tentang gambar desain dengan 3 sudut pandang pada objek iklan media luar ruang Above The Line (depan, samping dan belakang)dan mampu membuat gambar desain iklan media luar ruang Above The Line dengan 3 sudut pandang pada objek produk kemasan (depan, samping dan belakang) | A. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan  secara rinci tentang:  1. Pengertian Company Profile  2. Fungsi dan manfaat Company Profile  3. Elemen desain Company Profile dan Ukuran / layout dari beberapa Item Company Profile  4. Contoh desain Company Profile  B. Penugasan pembuatan Desain Katalog Produk secara manual kepada mahasiswa.    (Setiap Penyajian materi dilengkapi foto terkait) | Ceramah, Discovery, Praktek studi |  |  |
| 15 | **UAS** | Pengumpulan Tugas Desain Company Profile Perusahaan disertai Presentasi.  (Tugas disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangannya) | Praktek studio |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Canover,Theodore E : Graphic Communication Today, 1985, West

Publishing.

2. 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.

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.