

+++

SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY



BUKU
PEDOMAN
2024-2025



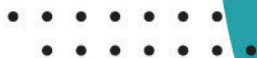
FAD

Fakultas Arsitektur dan Desain

Program S-1

Arsitektur

Desain Komunikasi Visual





PEDOMAN
Fakultas Arsitektur dan Desain
2024 / 2025

program

Arsitektur
Desain Komunikasi Visual
Magister Arsitektur
Doktor Arsitektur

Buku Pedoman Unika SOEGIJAPRANATA

Fakultas Arsitektur dan Desain Tahun Akademik 2024-2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

©Universitas Katolik Soegijapranata 2024

Desain Sampul : P. Anggara PS
Perwajahan Isi : Hartoyo SP
Ukuran buku : 16,5 cm x 21,5 cm
Font : Calibri

PENERBIT:

Universitas Katolik Soegijapranata
Anggota APPTI No. 003.072.1.1.2019
Anggota IKAPI No 209/ALB/JTE/2021
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234
Telpon (024)8441555 ext. 1409
Website : www.unika.ac.id
Email Penerbit : ebook@unika.ac.id

Mgr. Alb. Soegijapranata, SJ



Uskup Pribumi Pertama di Indonesia
(Lahir di Solo, pada tanggal 25 Nopember 1896)
Diangkat sebagai Uskup tanggal 1 Agustus 1940 dengan motto : In Nomine Jesu
(Dalam Nama Yesus) "Jadilah 100% orang Katolik dan 100 % orang Indonesia"
ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional dengan Kepres : 152 tahun 1963 tanggal
26 Juli 1963 dan diangkat sebagai Jendral TNI Kehormatan dengan
Kepres/Panglima Tertinggi ABRI dengan
Nomor : 223/AB-AD Tahun 1964 tanggal 17 Desember 1964
Beliau Wafat pada 22 Juli 1963 di Steiyl Belanda

KATA PENGANTAR

Buku Buku Pedoman Akademik Fakultas Arsitektur dan Desain (FAD) selalu diterbitkan setiap tahun dengan beberapa penyesuaian materi seiring dengan dinamika perkembangan masing-masing Program Studi.

Dalam tahun akademik 2024/2025, Program Studi Arsitektur dan Program Studi Desain Komunikasi Visual masih menerapkan metoda pembelajaran problem based learning yang disusun sedemikian rupa, sehingga memberi peluang sebesar-besarnya bagi tergalinya kreativitas mahasiswa yang bebas dan merdeka. Hal penting yang diharapkan dari proses ini adalah terciptanya suasana belajar yang sehat dan kondusif bagi lahirnya gagasan-gagasan desain yang berkualitas.

Guna mendukung tercapainya kualitas pembelajaran yang baik di FAD, maka selalu dilakukan monitoring, evaluasi, dan pelaporan pencapaian akademik masing-masing mahasiswa secara periodic dan berkelanjutan, perbaikan jadwal perkuliahan, pertugasan dan yudicium semesteran yang dapat mengurangi hambatan mahasiswa untuk menyelesaikan studinya tepat waktu. Selain itu, dilakukan juga pendayagunaan perpustakaan fakultas, studio, laboratorium, dan workshop sebagai sumber daya akademik yang dapat member manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Buku Pedoman ini secara khusus digunakan pada Program Studi Arsitektur, Desain Komunikasi Visual, Magister Arsitektur dan Doktor Arsitektur bersama dengan Buku Pedoman Universitas yaitu Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Katolik Soegijapranata (SK Rektor No. E.2/1294/UKS.01A/2003 tanggal 14 Mei 2003) merupakan satu kesatuan pedoman yang mengatur kegiatan di kedua Program Studi tersebut dan di lingkungan Unika Soegijapranata. Semoga dengan diterbitkannya Buku Pedoman ini, seluruh kegiatan pembelajaran dan administrative di Fakultas Arsitektur dan Desain dapat berjalan dengan baik dan semakin berkualitas.

Semarang, Juli 2024

Dekan,

Dr.Ir. Robert Rianto Widjaja, MT

DAFTAR ISI

<i>Foto Mgr. Soegijapranata, SJ.</i>	<i>vi</i>
<i>Kata Pengantar</i>	<i>vii</i>
<i>Daftar Isi</i>	<i>ix</i>
BAB I INFORMASI FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN	1
<i>Visi dan Misi</i>	<i>1</i>
<i>Pengelolaan Organisasi</i>	<i>3</i>
<i>Struktur Organisasi</i>	<i>3</i>
<i>Pimpinan Fakultas</i>	<i>4</i>
<i>Peraturan Akademik</i>	<i>6</i>
BAB II INFORMASI PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	19
<i>Sejarah Singkat</i>	<i>19</i>
<i>Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan</i>	<i>20</i>
<i>Profil Lulusan</i>	<i>21</i>
<i>Capaian Pembelajaran</i>	<i>26</i>
<i>Kompetensi Lulusan</i>	<i>28</i>
<i>Pengelolaan dan Pengembangan</i>	<i>30</i>
<i>Mata Kuliah (MK) dan Bobot SKS</i>	<i>33</i>
BAB III INFORMASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	63
<i>Sejarah Singkat</i>	<i>63</i>
<i>Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan</i>	<i>64</i>
<i>Masa dan Beban Studi</i>	<i>65</i>
<i>Profil Lulusan</i>	<i>66</i>
<i>Capaian Pembelajaran</i>	<i>68</i>
<i>Lapangan Kerja</i>	<i>71</i>
<i>Umpan Balik Alumni</i>	<i>72</i>
<i>Struktur Organisasi</i>	<i>72</i>
<i>Kompetensi Lulusan</i>	<i>73</i>
<i>Pengelolaan dan Pengembangan</i>	<i>77</i>
<i>Kurikulum dan Silabus</i>	<i>81</i>

BAB IV INFORMASI PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR	111
<i>Visi Misi</i>	111
<i>Tujuan Pendidikan</i>	112
<i>Masa dan Beban Studi</i>	112
<i>Kompetensi Lulusan</i>	112
<i>Struktur Organisasi</i>	113
<i>Pengelolaan dan Pengembangan</i>	113
<i>Kurikulum</i>	115
BAB V INFORMASI PROGRAM STUDI DOKTOR ARSITEKTUR	117
<i>Visi, Misi, Tujuan, Saran dan Strategis</i>	117
<i>Profil Program Studi</i>	121
<i>Sarana dan Prasarana</i>	121
<i>Profil Lulusan</i>	122
<i>Capaian Pembelajaran</i>	122
<i>Silabus</i>	128
<i>Peta Kurikulum</i>	132
<i>Prasyarat Kelulusan</i>	132

BAB I

INFORMASI FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN

VISI DAN MISI FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

VISI

Menjadi fakultas yang unggul dalam desain dan seni yang dilandasi oleh kesadaran terhadap pengembangan eko pemukiman melalui Tri Dharma Perguruan Tinggi

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan desain dan seni secara profesional dalam upaya meningkatkan kualitas lingkungan binaan yang ekologis

2. Melaksanakan penelitian untuk mengembangkan budaya akademik & kualitas pendidikan
3. Mewujudkan tanggung jawab sosial melalui pengabdian kepada masyarakat yang dilandasi hasil-hasil penelitian.
4. Mengembangkan kualitas pribadi sivitas akademika dalam organisasi profesi, karya dan forum ilmiah
5. Memfasilitasi masing-masing program studi untuk mengembangkan jejaring kerjasama nasional dan internasional
6. Meningkatkan suasana kebersamaan antar sivitas akademika & staf administrasi fakultas

Fakultas Arsitektur dan Desain merupakan sebuah terobosan baru yang dilakukan oleh Program Studi Arsitektur yang ingin berkembang untuk menjadi lebih baik. Upaya melepaskan diri dari Fakultas Teknik yang dilakukan pada tahun 2007, tepatnya pada tanggal 1 September 2007 adalah untuk menyatakan diri bahwa Arsitektur yang ada di Unika Soegijapranata ini tidak sekadar memperhatikan faktor teknis semata tetapi juga memperhatikan aspek lain yang diperlukan di dalam mengembangkan sebuah karya desain.

Untuk itu perlu dilakukan sebuah perubahan dengan cara melepaskan diri dari fakultas Teknik dan memasuki ranah DESAIN yang sebenarnya, sehingga diharapkan faktor rasa dan kenyamanan akan ikut berperan di dalam pertugasannya selain rasa SENI yang juga sangat dibutuhkan di dalam proses mendesain

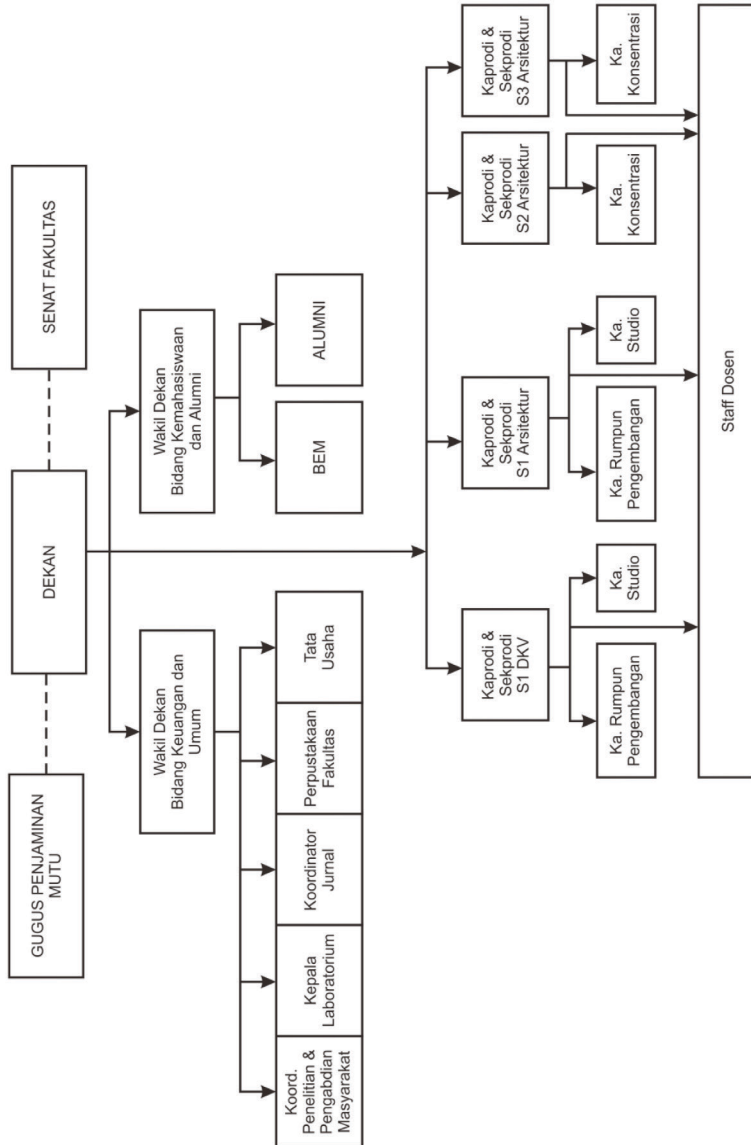
Hal lain yang ingin dicapai dengan membentuk Fakultas Arsitektur dan Desain adalah agar keilmuan desain dapat lebih dikembangkan di Unika Soegijapranata ini. Desain yang lebih manusiawi, humanis dan bukan sekadar memperhatikan faktor teknis semata, sehingga desain yang dihasilkan dapat menjadi sebuah desain yang lengkap, selain dapat dipertanggung jawabkan logika kekuatannya, tetapi juga nyaman untuk digunakan, serta tidak merusak lingkungan yang ada.

GREEN DESIGN adalah hal yang menjadi penekanan di dalam setiap kegiatan di dalam Fakultas Arsitektur dan Desain..

Dengan 4 program studi yang ada di bawahnya Progdi Arsitektur, Progdi Desain Komunikasi Visual, S2 Arsitektur (konsentrasi Sains dan Desain) dan S3 Arsitektur (konsentrasi Arsitektur Digital) diharapkan FAD dapat memunculkan insan desain yang *smart, professional, excellence, creative* dan tetap memperhatikan aspek kenyamanan dan kelestarian serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar

PENGELOLAAN ORGANISASI

a. Struktur Organisasi



b. Pimpinan Fakultas

1. Dekan: Dr. Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T

- Memimpin penyelenggaraan pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
- Memimpin penyelenggaraan Tata kelola, kerjasama, kemahasiswaan dan alumni, sumber daya manusia, keuangan,
- Memimpin ketersediaan dan pengelolaan keuangan, sarana dan prasarana pembelajaran serta
- Memimpin pelaksanaan sistem penjaminan mutu pada Fakultas.

2. Wakil Dekan (bidang Akademik) : Ir. Yulita Titik S, MT

- Koordinator pelaksana akademik (pengajaran, penelitian dan pengabdian)
- Menentukan jadwal kuliah dan ujian semester
- Menentukan penempatan dosen/asisten mata kuliah (berdasarkan rekomendasi dari dosen koordinator mata kuliah)

3. Wakil Dekan (bidang Keuangan & Umum) : Bayu Widiatoro, ST.,MSn

- Pembinaan dan pengembangan karier Dosen dan Tenaga Kependidikan;
- Perencanaan dan pengelolaan sarana dan prasarana pembelajaran; pemeliharaan ketertiban dan keamanan; kerumahtanggaan;
- Pelayanan administrasi dan pengolahan data kepegawaian; dan
- Perencanaan dan pengelolaan anggaran Fakultas.

4. Wakil Dekan (bidang Kemahasiswaan & Promosi) : Arwin PurnamaJati, S.Sn.,MA

- Membantu Dekan dalam memimpin penyelenggaraan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat oleh mahasiswa
- Membantu Dekan dalam memimpin penyelenggaraan, kemahasiswaan dan alumni,
- Membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan sistem penjaminan mutu pada Fakultas

5. Prodi Arsitektur

Kaprodi Arsitektur : Dr. Ir VG Sri Rejeki, MT

- Menjalankan kebijakan penyelenggaraan pendidikan di Prodi Arsitektur
- Menjalankan sistem penjaminan mutu di bidang akademik guna mencapai kompetensi lulusan yang ditetapkan

Sekprodi Arsitektur : Ratih Dian Saraswati, ST.,MENG

- Membantu Ketua Program Studi dalam penyelenggaraan administrasi umum dan keuangan Program Studi, serta kemahasiswaan

6. Progdi Desain Komunikasi Visual

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual : Louis Cahyo Kumolo, S.Ds.,MM

- Menjalankan kebijakan penyelenggaraan pendidikan di Prodi Desain Komunikasi Visual
- Menjalankan sistem penjaminan mutu di bidang akademik guna mencapai kompetensi lulusan yang ditetapkan

Sekprogdi Desain Komunikasi Visual: Maya Putri Utami, S.Sn.,MSn

- Membantu Ketua Program Studi dalam penyelenggaraan administrasi umum dan keuangan Program Studi, serta kemahasiswaan

7. Prodi Magister Arsitektur

Kaprogdi Magister Arsitektur : Dr. Ir. Riandy Tarigan, MT

- Menjalankan kebijakan penyelenggaraan pendidikan di Prodi Magister Arsitektur
- Menjalankan sistem penjaminan mutu di bidang akademik guna mencapai kompetensi lulusan yang ditetapkan.

Sekprogdi Magister Arsitektur : Bonifacius Bayu Seno Saputro, ST, MT

8. Program Studi Doktor Arsitektur :

Kaprogdi Doktor Arsitektur : Prof. Dr.Ing. LMF Purwanto, MT

- Menjalankan kebijakan penyelenggaraan pendidikan di Prodi Doktor Arsitektur
- Menjalankan sistem penjaminan mutu di bidang akademik guna mencapai kompetensi lulusan yang ditetapkan.

Sekprogdi Doktor Arsitektur : tidak ada

9. Kepala Laboratorium

Menyelenggarakan laboratorium yang mendukung pelaksanaan kurikulum

- Ka. Laboratorium Teknologi : Prof. Dr-Ing. LMF Purwanto, MT
- Ka. Laboratorium Teori dan Sejarah : Dra. B Tyas Susanti, MA.,PhD
- Ka. Laboratorium Perkotaan & Permukiman : Ir. Afriyanto Sofyan, St.B.,MT
- Ka. Laboratorium Desain : Rosalia Rachma R, ST.,M.Ars
- Ka. Laboratorium Fotografi : Bayu Widiantoro, ST.,MSn
- Ka. Laboratorium Audio Visual : Alfons Christian H, S.Sn.,MA

10. Koord. Penelitian / Pengabdian FAD : Nita Dwi Estika, ST, M Ars

11. Kepala Studio PA Arsitektur : Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT

12. Kepala Studio TA DKV : Arwin Purnama Jati, S.Sn.,MA

13. Staf Administrasi FAD

- Bertugas menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan administrasi fakultas baik untuk mahasiswa ataupun dosen.
- Terbagi ke dalam beberapa divisi antara lain : pertugasan, perijinan dan perkuliahan.

c. Daftar Staf Tenaga Administrasi

NO.	N A M A	JABATAN	ALAMAT
1.	Indah Sulistyowati	Ka. Bag.TU	Jl. Sanggung Utara RT.01 RW.06 Semarang
2.	Deonesia Erny	Bid. Administrasi	Jl. Puspogiwang Dalam IV/12 Semarang
3.	Muh Rifai	Bid. Administrasi	Krajan Kidul Rt.03 Rw.04 Brambang Karangawen Demak
4.	Bonifasius Heinrich Bagaskara S.Kom	Laboran	Jl. Stonen Timur no 15 rt 07 rw09 Gajahmungkur, Semarang
5.	Nety Kristiyono	Bid. Administrasi PAA	Taman Puri Sartika Blok.C/08 Rt.02 Rw.012 Kel. Sukorejo Gunungpati
6.	Rachmad Hidayat	Laboran	Jl. Simongan II Semarang
7.	Gatot Purnomo	Bid. Administrasi	Jl. Dinar Mas XIX/10 Semarang
8.	Agus Susilo	Staf rumah tangga	Kebonharjo Rt.05 Rt.06 Kel. Tanjung Mas Kec. Semarang Utara

PERATURAN AKADEMIK

a. Sistem Pendidikan

1. Pengertian

1) Sistem Kredit Semester

Program pendidikan di Fakultas Arsitektur dan Desain menggunakan sistem kredit semester, yaitu suatu sistem kredit yang diselenggarakan dalam satuan semester.

2) Semester

Adalah satuan kegiatan yang menyatakan lamanya suatu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan, dan setara dengan 16 minggu kegiatan perkuliahan. Kegiatan akademik setiap semester sekurang-kurangnya terdiri atas:

Perkuliahan : 12 – 15 minggu

Minggu tenang (tentative) : 1 minggu

Ujian Tengah Semester : 2 minggu

Ujian Akhir Semester : 2 minggu

2. Kegiatan Akademik

Merupakan kegiatan- kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar-mengajar, yang terdiri beberapa metoda pembelajaran:

Tatap muka

Merupakan kegiatan perkuliahan dalam bentuk kuliah mimbar. Dalam kegiatan tatap muka termasuk kegiatan diskusi kelas.

Studio

Merupakan kegiatan di ruang studio untuk mengerjakan praktek merancang tugas mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur (SPA).I – VII untuk Arsitektur dan mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) I – V untuk DKV

Workshop

Merupakan kegiatan di ruang workshop untuk mengerjakan tugas mata kuliah Perencanaan Teknologi dan Sistem Bangunan (PTSB).untuk Arsitektur dan Nirmana, Tipografi, Menggambar Bentuk., Menggambar Ekspresi dan Menggambar Ilustrasi serta Fotografi untuk DKV

Pelatihan

Merupakan kegiatan pelatihan penyelesaian kasus terkait dengan materi tatap muka dalam kelas-kelas matakuliah.

Tutorial

Merupakan kegiatan bimbingan tugas terstruktur dan terjadwal pada matakuliah-matakuliah Studio Perancangan Arsitektur (SPA) dan Perencanaan Teknologi dan Sistem Bangunan (PTSB).untuk Arsitektur dan untuk di DKV mata kuliah utama di DKV serta mata kuliah peminatan dan praktek yang ada di semester VI & VII

Kuliah Daring

Kuliah daring dengan saranan Cyber yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan

Tinjauan Lapangan

Merupakan kegiatan kunjungan lapangan dan studi ekskursi terjadwal di luar kelas sebagai upaya pihak kampus untuk mengajak mahasiswa melihat secara langsung berbagai hal yang terjadi di dalam kehidupan nyata yang berhubungan/berkaitan dengan proses perkuliahan.

Laboratorium

Merupakan kegiatan praktek dalam laboratorium terstruktur dan terjadwal.

b. Rencana Studi

1. Penyusunan

1) Pengisian Kartu Rencana Studi (KRS)

Pada setiap awal semester, mahasiswa wajib mengisi KRS secara on line berdasarkan mata kuliah yang akan ditempuh pada semester tersebut, baik jenis mata kuliah maupun besar beban SKS harus sesuai dengan persyaratan

yang ada. Sebelum melakukan pengisian KRS, mahasiswa diwajibkan bertemu dengan dosen pembimbing akademik masing-masing untuk melakukan konsultasi

2) Beban studi

Besar beban studi maksimal yang dapat ditempuh pada setiap semester, ditentukan oleh besarnya Indeks Prestasi (IP) yang dicapai pada semester sebelumnya , yaitu :

Indeks Prestasi	Beban studi maksimal
3,00 - 4,00	24 sks
2,00 - 2,99	21 sks
0,00 - 1,99	18 sks

3) Perhitungan Indeks Prestasi (IP)

Ditetapkan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Indeks Prestasi (IP)} = \frac{(SK \times NB)}{SK}$$

Keterangan :

* SK = besar satuan kredit

* NB = nilai bobot, yang diperoleh berdasarkan hasil nilai yang diperoleh mahasiswa yang dibobot sebagai berikut:

A	bobotnya	4
AB	bobotnya	3,5
B	bobotnya	3
BC	bobotnya	2,5
C	bobotnya	2
CD	bobotnya	1,5
D	bobotnya	1
C	bobotnya	0,5
E	bobotnya	0

4.) Pengambilan mata kuliah

- Pengambilan mata kuliah setiap semester dilakukan dengan kegiatan Input Kartu Rencana Studi (KRS) secara mandiri, setelah sebelumnya melakukan konsultasi ke dosen wali masing-masing.
- Selain berdasarkan Indeks Prestasi (IP), pengambilan setiap mata kuliah dalam satu semester harus didasarkan pada mata kuliah prasyaratnya, yaitu:

- 1) Prasyarat lulus, artinya sudah lulus matakuliah yang dijadikan prasyarat, .
 - 2) Tidak ada prasyarat, artinya mata kuliah tersebut dapat diambil tanpa adanya matakuliah prasyarat. Meskipun demikian untuk pengambilan matakuliah-matakuliah tanpa prasyarat, perlu melihat silabus mata kuliah yang termuat pada deskripsi mata kuliah dan konsultasi dengan dosen wali masing-masing
- c. Setiap semester ditawarkan mata kuliah sesuai daftar mata kuliah yang ditawarkan pada semester yang berjalan.

2. Perkuliahan

Termasuk dalam perkuliahan adalah pertugasan dan studio. Penyelenggaraan perkuliahan untuk setiap jenis mata kuliah dapat dilihat pada Lampiran.

Persyaratan Perkuliahan

Mahasiswa yang berhak ikut perkuliahan adalah yang terdaftar dalam presensi kehadiran yang dibuat berdasarkan KRS mhs.

Kehadiran mengikuti kuliah minimal 75 % dari jumlah tatap muka dalam setiap semester.

Apabila kehadiran kurang dari 75%, maka mahasiswa yang bersangkutan tidak berhak mengikuti ujian akhir semester.

Mahasiswa harus mengisi menanda tangani daftar hadir/presensi perkuliahan sebagai bukti bahwa yang bersangkutan hadir/mengikuti kuliah.

Apabila yang bersangkutan tidak hadir dan menyuruh orang lain untuk menanda tangankan presensi kehadiran kuliah, maka akan mendapatkan sanksi akademik berupa:

- Keikutsertaan pada mata kuliah tersebut gugur, artinya tidak dapat membuat tugas, mengikuti ujian tengah semester atau ujian akhir semester.
- Sanksi dari jurusan.
- Harus mengikuti semua kegiatan lagi dari awal.

Harus hadir sebelum kuliah/ tatap muka berlangsung, atau selambat - lambatnya 15 menit sesudah kuliah dimulai. Bila mahasiswa hadir lebih dari 15 menit sesudah kuliah dimulai, dosen pemberi kuliah berhak menolak mahasiswa tersebut untuk mengikuti kuliah.

Dalam mengikuti perkuliahan, mahasiswa harus tenang dan dapat menjaga suasana ruang, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik.

Dalam mengikuti perkuliahan, mahasiswa harus berpakaian rapi, sopan, tidak boleh mengenakan topi, kacamata hitam atau memakai sandal. Dilarang mengirim atau menerima telepon lewat telepon seluler (handphone).

Dosen berhak mengeluarkan mahasiswa dari ruang kuliah, apabila :

- * Mengganggu jalannya proses belajar mengajar.
- * Mahasiswa berpakaian tidak rapi/sopan atau memakai sandal.
- * Tidak mau melepas topi atau kaca mata hitamnya, kecuali ada alasan - alasan tertentu yang berkaitan dengan masalah kesehatan.

Dispensasi untuk tidak mengikuti perkuliahan dapat diberikan bagi mahasiswa yang:

- * Sakit dan dalam perawatan rumah sakit, dengan menyerahkan bukti surat keterangan dari dokter atau rumah sakit paling lambat 1 minggu sejak dinyatakan sakit.
- * Mendapat tugas dari universitas, fakultas atau progdi dengan menyerahkan bukti surat tugas.
- * Mendapat tugas atau menjadi duta olahraga, kesenian dan sebagainya dengan menyerahkan surat dispensasi yang berwenang.

3. Pertugasan

Untuk matakuliah-matakuliah SPA (untuk arsitektur) dan DKV I-V (untuk DKV), tugas mata kuliah merupakan tugas untuk mengolah kemampuan merancang dan menyusun/ mengkomposisikan obyek dengan bimbingan/tutorial terstruktur dan terjadwal yang dilaksanakan di ruang studio

Untuk matakuliah-matakuliah PTSB (untuk arsitektur) dan Nirmana, Tipografi dan menggambar serta fotografi (untuk DKV) , tugas mata kuliah merupakan tugas workshop dengan bimbingan/tutorial terstruktur dan terjadwal yang dilaksanakan di dalam dan atau di luar ruang workshop.

Untuk matakuliah-matakuliah bukan SPA dan PTSB (untuk arsitektur) dan mata kuliah lain yang tidak disebutkan di atas (untuk DKV), tugas mata kuliah merupakan tugas pelatihan di kelas tanpa bimbingan/tutorial.

Semua tugas mata kuliah tersebut merupakan salah satu komponen nilai akhir mata kuliah, disamping komponen nilai Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Dengan demikian apabila tidak mengikuti/menyusun tugas suatu mata kuliah, maka komponen nilai tugas mata kuliah tersebut kosong/tidak ada, sehingga mata kuliah yang bersangkutan dinyatakan gugur/batal.

4. Studio

Pengertian studio disini adalah, tempat/ ruang dimana mahasiswa mengerjakan tugasnya, dengan persyaratan sebagai berikut :

Peserta studio adalah mahasiswa yang terdaftar/tercantum dalam mata kuliah yang diikutinya.

Peserta wajib hadir selama studio, sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Peserta wajib mentaati peraturan - peraturan yang dibuat oleh dosen/koordinator tugasnya masing - masing.

Peralatan atau perabot yang ada diruang studio wajib dijaga keutuhannya oleh mahasiswa peserta studio.

Mahasiswa bukan peserta studio dilarang masuk ruang studio selama masa studio berlangsung.

c. Ujian

Ada 2 macam ujian yang diselenggarakan, yaitu :

1. Ujian Tengah Semester (UTS)

Merupakan ujian yang diselenggarakan pada setiap tengah semester berjalan. UTS merupakan kegiatan terprogram dan tercantum dalam kalender akademis yang berupa tes peninjauan/pemahaman mahasiswa terhadap perkuliahan yang diberikan, atau hasilnya dipakai sebagai salah satu komponen nilai. Ada beberapa ketentuan , yaitu :

Peserta UTS adalah yang terdaftar/melakukan heregistrasi pada semester tersebut.

Mengikuti mata kuliah tersebut, dan terdaftar dalam Kartu Rencana Studi (KRS).

Peserta harus mematuhi peraturan/tata tertib tentang UTS yang dikeluarkan oleh fakultas.

Jika tidak mengikuti UTS, maka nilainya adalah K.

Mahasiswa yang sesuatu sebab tidak dapat mengikuti ujian tengah semester (UTS), tidak diselenggarakan ujian susulan khusus.

2. Ujian Akhir Semester (UAS)

Adalah ujian yang diselenggarakan pada akhir semester, dan merupakan kegiatan terprogram dan tercantum dalam kalender akademis. Mahasiswa peserta Ujian Akhir Semester adalah yang sudah memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

Mengikuti perkuliahan/ tatap muka minimal 75 %.
Terdaftar/tercantum dalam lembar presensi resmi yang dikeluarkan oleh pusat komputer (BMSI). Bila namanya tidak tercantum, mahasiswa dilarang menambah sendiri, tetapi harus lapor ke Puskom apabila yang bersangkutan merasa sudah memenuhi persyaratan administrasi.
Memenuhi ketentuan/persyaratan akademik yang dikeluarkan oleh dosen koordinator mata kuliah/koordinator tugas.
Bila tidak mengikuti UAS maka nilainya adalah nol dan dianggap tidak lulus pada mata kuliah yang diikutinya, sehingga yang bersangkutan harus mengikuti, atau kuliah tersebut dari awal.
Peserta UAS harus mematuhi peraturan/tata tertib ujian yang dikeluarkan oleh fakultas.

d. Penilaian

1. Komponen

Dalam penilaian untuk dasar kelulusan / hasil studi, ada 3 komponen yang dinilai, yaitu :

Nilai Ujian Tengah Semester
Nilai Ujian Akhir Semester
Nilai Tugas (kalau mata kuliah tersebut ada tugasnya)

Bobot presentasi nilai setiap komponen tergantung dari kompetensi dari masing - masing mata kuliah, dan ditentukan oleh dosen koordinator atau tim dosen. Nilai akhir merupakan penjumlahan dari 3 komponen dibagi 3 $(A+B+C)/3$.

Ada beberapa mata kuliah yang mempunyai komponen nilai sendiri (diluar 3 komponen nilai diatas), karena mata kuliah tersebut mempunyai kekhususan sendiri (misalnya : Kuliah Kerja Nyata, dan Kuliah Kerja Lapangan).

2. Sistem

Hasil akhir penilaian adalah nilai huruf, yang merupakan hasil konfersi dari nilai angka.

Ada 3 (tiga) sistem penilaian berdasarkan surat keterangan Rektor dengan nomor: 00010/B.6.9/WR1/10/2011 tertanggal 13 Oktober 2011, yaitu :

- a) **STANDARD PAP** (Penilaian Acuan Patokan), yaitu suatu sistem penilaian dengan menetapkan nilai batas kelulusan yang dapat menggambarkan penguasaan materi perkuliahan yang dituntut.

$A \geq 80$
$75 \leq AB < 80$
$70 \leq B < 75$
$65 \leq BC < 70$
$55 \leq C < 65$
$50 \leq CD < 55$
$40 \leq D < 50$
$E < 40$

b. STANDAR PAN (Penilaian Acuan Norma) yaitu dengan cara membandingkan nilai prestasi yang dicapai oleh seorang mahasiswa dengan prestasi kelompok/kelasnya

$A \geq \text{nilai rata-rata} + 2 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} + 1,5 \text{ std} \leq AB < \text{nilai rata-rata} + 2 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} + 1 \text{ std} \leq B < \text{nilai rata-rata} + 1,5 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} + 0,5 \text{ std} \leq BC < \text{nilai rata-rata} + 1 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} - 0,5 \text{ std} \leq C < \text{nilai rata-rata} + 0,5 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} - 1 \text{ std} \leq CD < \text{nilai rata-rata} - 0,5 \text{ std}$
$\text{nilai rata-rata} - 2 \text{ std} \leq D < \text{nilai rata-rata} - 1 \text{ std}$
$E < \text{nilai rata-rata} - 2 \text{ std}$

c. KOMBINASI, yaitu kombinasi antara penilaian acuan patokan dengan norma.

$A > = \text{Max} - 0,5 \text{ std}$
$\text{Max} - 1 \text{ std} \leq AB < \text{Max} - 0,5 \text{ std}$
$\text{Max} - 1,5 \text{ std} \leq B < \text{Max} - 1 \text{ std}$
$\text{Max} - 2 \text{ std} \leq BC < \text{Max} - 1,5 \text{ std}$
$\text{Max} - 2,5 \text{ std} \leq C < \text{Max} - 2 \text{ std}$
$\text{Max} - 3 \text{ std} \leq CD < \text{Max} - 2,5 \text{ std}$
$\text{Max} - 3,5 \text{ std} \leq D < \text{Max} - 3 \text{ std}$
$E < \text{max} - 3,5 \text{ std}$

Adapun penilaian yang digunakan di dalam Fakultas Arsitektur dan Desain adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan)

3. Bobot

Nilai bobot adalah konversi dari keberhasilan yang dicapai dalam nilai huruf. Nilai bobot ini digunakan untuk menghitung Indeks Prestasi (IP).

A nilai bobotnya 4, kategori istimewa
AB nilai bobotnya 3,5 kategori baik sekali
B nilai bobotnya 3, kategori baik
BC nilai bobotnya 2,5 kategori cukup baik
C nilai bobotnya 2, kategori cukup
CD nilai bobotnya 1,5 kategori hampir cukup
D nilai bobotnya 1, kategori kurang
E nilai bobotnya 0, kategori jelek

4. Perbaikan nilai

Mahasiswa dapat memperbaiki nilainya untuk menaikkan indeks prestasi (IP) dengan ketentuan sebagai berikut :

Tercantum dalam kartu rencana studi (KRS).
Termasuk dalam pengambilan beban studi.
Tidak sedang atau sudah selesai menempuh Proyek Akhir Arsitektur (PAA)
Wajib mengikuti semua kegiatan proses belajar mengajar (kuliah, tugas, ujian).
Nilai yang diambil dan akan dimasukkan dalam transkrip adalah adalah nilai yang terbaik.
Persyaratan untuk perbaikan mata kuliah.

e. Semester Sisipan

Merupakan kegiatan akademik yang waktu penyelenggaraannya diantara semester ganjil ke semester genap, dengan beberapa ketentuan :

Semester sisipan tidak wajib diselenggarakan oleh fakultas.
Semester sisipan dapat diselenggarakan dengan keputusan Dekan, yang diambil berdasarkan rapat progdi, yang menentukan juga jenis mata kuliah yang akan ditawarkan.
Mahasiswa peserta adalah yang pernah menempuh mata kuliah tersebut (minimal nilai E).
Mahasiswa wajib mengisi kartu rencana studi (KRS), membayar berdasarkan ketentuan dari universitas dan mengikuti semua kegiatan yang disyaratkan mata kuliah tersebut.
Mengikuti kuliah dengan presensi kehadiran minimum 75 %.
Mahasiswa tidak sedang menempuh : Kuliah Kerja Lapangan (KKL), Kuliah Kerja Nyata (KKN) atau Proyek Akhir, baik Arsitektur (PAA) atau DKV (PADKV)

f. Proyek Akhir

Mata kuliah ini merupakan muara dari seluruh program akademik untuk Program Studi Arsitektur dan Desain Komunikasi Visual, dengan persyaratan sebagai berikut :

Sudah lulus semua mata kuliah (kecuali kuliah kerja nyata) dengan ketentuan:

- * Indek Prestasi minimal 2,00
- * Nilai D (untuk nilai minimal kelulusan D) maksimal 10 mata kuliah.
- * Nilai MKDU & mata kuliah prasyarat minimal C

Jika syarat tersebut tidak dipenuhi (sengaja atau tidak sengaja), proses PAA atau TADKV yang sedang dilaksanakan di batalkan)

Mencantumkan dalam kartu rencana studi.

Sebelum sidang LTP (untuk Arsitektur) atau Pra PA (untuk DKV), mahasiswa harus sudah membayar uang Proyek Akhir atau Tugas Akhir dan uang SKS. Apabila belum melunasinya, maka yang bersangkutan tidak boleh ikut sidang atau dinyatakan gugur, sehingga harus mengikuti dari awal lagi.

Peraturan/ketentuan lainnya akan ditentukan oleh panitia proyek akhir.

g. Evaluasi Keberhasilan Studi

Dilakukan pada akhir semester ke empat, ke enam dan ke delapan dengan ketentuan, setiap mahasiswa terhitung sejak pertama kali terdaftar, hendaknya dapat mengumpulkan sks minimal:

- * Empat semester pertama = 48 sks
- * Enam semester pertama = 72 sks
- * Delapan semester pertama = 96 sks
Dengan Indeks Prestasi (IP) minimal 2,00

Evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing akademik, dan hasilnya dilaporkan kepada Ketua Program Studi.

Mahasiswa yang tidak dapat memenuhi persyaratan di atas akan diberi peringatan tertulis oleh Ketua Program Studi dan WD I, dengan tembusan kepada orang tua mahasiswa yang bersangkutan.

Bila sudah diberi peringatan tetapi masih belum memenuhi ketentuan tersebut maka akan diberi peringatan kedua.

Bila peringatan kedua masih belum memenuhi, maka Ketua Program Studi akan memberikan sanksi yang bentuknya akan ditentukan kemudian.

h. Lain-lain

1. Cuti Kuliah

Merupakan pengunduran diri sementara mahasiswa dari kegiatan akademik, dengan ketentuan:

Tidak boleh lebih dari 2 semester berturut-turut, dan selama masa studi hanya boleh mengambil paling lama 4 semester.

Tidak diperhitungkan dalam penghitungan batas waktu studi maksimal.

Mengajukan permohonan kepada Rektor, setelah mendapat persetujuan dari Dekan, dan diajukan pada waktu pendaftaran ulang (her-registrasi), tidak boleh pada waktu pertengahan kuliah .

Wajib membayar UKP semester berjalan selama cuti kuliah.

Tidak boleh mengambil mata kuliah dan terlibat dalam kegiatan akademik.

Mahasiswa dapat aktif kembali pada awal semester.

Pengambilan SKS setelah cuti maksimal 18 sks.

2. Pindahan Kuliah

Dibagi menjadi 2, yaitu:

Intern adalah perpindahan mahasiswa dari ProgdI Arsitektur dan DKV ke jurusan/program studi lain atau sebaliknya dan masih didalam lingkungan Universitas Katolik Soegijapranata dengan ketentuan:

- * Disetujui oleh dekan berdasarkan rekomendasi Dekan dari fakultas asal.
- * Diterima oleh Dekan, yang diminatinya, dengan pertimbangan:
- * Rekomendasi Dekan, atau ketua program studi asal.
- * Daftar nilai
- * Kredit/mata kuliah yang sudah diperoleh dari fakultas asal dan yang berlaku atau diakui dapat dipindahkan keprogram studi baru.
- * Menyelesaikan semua kewajiban administrasi dan keuangan yang ditetapkan universitas.
- * Beban studi pertama pada fakultas baru yang boleh diambil maksimal 18 sks.

Ekstern adalah perpindahan mahasiswa dari/ke perguruan tinggi lain di luar Universitas Katolik Soegijapranata, dengan ketentuan:

- * Hanya dapat dilakukan dan diterima pada permulaan semester.
- * Permohonan pindah ke perguruan tinggi lain harus diajukan secara tertulis kepada Rektor melalui Dekan Fakultas, dengan tembusan kepada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) dengan disertai bukti:
 - * Bebas dari semua dan segala jenis kewajiban keuangan.
 - * Bebas dari pinjaman buku dipergustakaan atau alat-alat/peralatan laboratorium.

Wajib membayar uang administrasi yang besarnya ditetapkan universitas.

Kepada pemohon pindah/keluar yang telah memenuhi persyaratan diatas, oleh BAAK akan diserahkan:

- * Surat keterangan pindah atau keterangan keluar.
- * Transkrip hasil studi.
- * Surat-surat lain yang diperlukan.

Syarat-syarat untuk perpindahan ekstern dari luar adalah:

- * Tidak berasal dari program studi yang statusnya lebih rendah.
- * Mengajukan surat permohonan kepada Rektor Universitas Katolik Soegijapranata.
- * Indeks Prestasi (IP) minimal 2,00
- * Prodi arsitektur berhak untuk menentukan mata kuliah yang akan dipindahkan, serta menentukan besar kredit yang harus ditempuhnya.
- * Beban studi pada semester pertama maksimal 18 sks.
- * Ketentuan lainnya dapat minta informasi ke BAAK.

3. Sanksi Akademik

Mahasiswa yang dengan sengaja memalsu baik formal maupun material dengan mempertimbangkan berat ringannya kesalahan yang bersangkutan dapat dijatuhi sanksi akademik berupa teguran, skorsing atau dikeluarkan.

Mahasiswa yang dikeluarkan dengan tidak hormat, tidak berhak mendapatkan surat keterangan apapun dari universitas.

BAB II

INFORMASI PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

SEJARAH SINGKAT

Program Studi Arsitektur berdiri sejak tahun 1967 dan merupakan unit pertama di Universitas Katolik Soegijapranata. Hingga saat ini telah lebih dari 2000 (data BAA) orang alumni dihasilkan, beberapa diantaranya menempati posisi jabatan yang cukup strategis di birokrasi pemerintahan, perusahaan-perusahaan besar, perguruan tinggi maupun asosiasi profesi terkait. doktor, profesor, direktur dan masih banyak lagi adalah jabatan yang sudah diraih oleh para alumni ini telah memberikan kontribusi yang cukup berpengaruh dalam membentuk masyarakat yang semakin maju, berpandangan luas, sekaligus berbudaya, sampai pada lingkup nasional.

Selalu mengupayakan penyempurnaan manajemen pendidikan secara berkesinambungan dengan skala prioritas pada terselenggaranya jaminan mutu pendidikan dan pengajaran yang berkualitas, Program Studi Arsitektur telah berhasil meningkatkan ketepatan waktu studi dan indeks prestasi kumulatif lulusan, waktu tunggu bekerja yang pendek, alumni yang bekerja sesuai bidangnya, serta berkurangnya secara signifikan jumlah mahasiswa yang gagal studi. Pengelolaan Program Studi Arsitektur diarahkan untuk terbentuknya iklim kebebasan dalam mengelaborasi kemampuan merancang arsitektur, yang didasarkan pada pendekatan psikomotorik (praksis) dengan melibatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

VISI

“Menjadikan Program Studi Arsitektur Yang Unggul Dan Profesional Akomodatif Terhadap Permasalahan Global Dan Aktual, Dilandasi Kepedulian Terhadap Lingkungan”

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan arsitektur yang kreatif dan inovatif, tanggap lingkungan, dan dapat meningkatkan kualitas kehidupan
2. Melaksanakan penelitian, yang berorientasi dan berpijak pada pengembangan ilmu arsitektur yang berbasis pada ekologi, teknologi dan seni yang aplikatif
3. Melaksanakan pengabdian masyarakat sebagai wujud penerapan ilmu arsitektur berbasis ekologi, teknologi dan seni
4. Mengimplementasikan perkembangan ilmu dan desain arsitektur dari hasil karya ilmiah dalam pengajaran
5. Menyelenggarakan proses pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi pembelajaran
6. Menyelenggarakan proses pembelajaran dan kurikulum yang berbasis kompetensi dan *entrepreneurship* di bidang jasa arsitektur
7. Merealisasikan peran serta keanggotaan dan kerjasama antar institusi maupun individu dalam masyarakat, dalam rangka kajian ilmiah, kompetisi desain dan distribusi keilmuan arsitektur

TUJUAN PENDIDIKAN

- a. Membentuk lulusan yang unggul di bidang desain Arsitektur.
- b. Menghasilkan lulusan mampu memberi solusi pada permasalahan arsitektur dan lingkungan sekitar.
- c. Memudahkan komunikasi akademik.
- d. Meningkatkan kompetensi dosen dan mahasiswa di bidang penelitian dan karya ilmiah.
- e. Meningkatkan keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan lingkungan.
- f. Meningkatkan kemampuan praktek profesional bidang Arsitektur terhadap lulusan.
- g. Meningkatkan kemampuan berkompetisi di bidang desain.

PROFIL LULUSAN

PRODI S1 ARSITEKTUR

Standar Kompetensi Lulusan yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi S1 Arsitektur

S1		
PROFIL	CAPAIAN PEMBELAJARAN KKKNI LEVEL 6	CAPAIAN PEMBELAJARAN SARJANA ARSITEKTUR UNIKA SOEGIJAPRANATA
Praktisi Arsitektur	Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paham untuk bertindak dengan pengetahuan tentang preseden sejarah dan budaya dalam arsitektur lokal dan dunia. 2. Sadar akan isu-isu tentang pusaka budaya di lingkungan binaan. 3. Sadar akan pengelolaan sistem alam yang menjadi risiko bencana alam. 4. Sadar tentang kerja industri konstruksi dan pembangunan, dinamika keuangan, investasi real estate, dan manajemen fasilitas. 5. Mampu untuk berimajinasi, berpikir kreatif, berinovasi dan menjadi pelopor dalam desain. 6. Mampu untuk berpikir tiga-dimensi dalam eksplorasi desain. 7. Mampu untuk merekonsiliasi berbagai faktor, mengintegrasikan pengetahuan dan menerapkan keterampilan dalam penciptaan suatu solusi desain. 8. Mampu merancang yang menerapkan pengetahuan tentang seni rupa dan pengaruhnya terhadap kualitas desain arsitektur. 9. Mampu untuk menggunakan manual, elektronik, grafis dan model membuat kemampuan untuk mengeksplorasi, mengembangkan, menetapkan dan mengkomunikasikan proposal desain. 10. Paham akan pengetahuan tentang teori dan metode merancang.

<p>Praktisi Arsitektur</p>	<p>Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 11. Paham tentang proses desain teknis dan integrasi struktur, teknologi konstruksi dan sistem utilitas menjadi kesatuan fungsional yang efektif. 12. Paham tentang prosedur dan proses desain. 13. Mampu untuk mengumpulkan informasi merumuskan masalah, melakukan analisis (kompetensi S1) 14. Paham untuk menyusun KAK proyek melalui definisi dari kebutuhan pengguna Masyarakat dan klien, dan untuk meneliti dan menetapkan persyaratan kontekstual dan fungsional untuk berbagai jenis lingkungan binaan. 15. Mampu untuk bertindak dan untuk mengkomunikasikan ide-ide melalui kolaborasi, berbicara, berhitung, menulis, menggambar pemodelan dan evaluasi. 16. Paham tentang sistem evaluasi yang menggunakan manual dan/atau cara elektronik untuk penilaian kinerja lingkungan dibangun. 17. Sadar akan kaitan antara arsitektur dan disiplin kreatif lainnya. 18. Paham untuk bertindak dengan kompetensi teknis yang inovatif dalam penggunaan teknik bangunan dan pemahaman evolusi mereka. 19. Mampu untuk bertindak dengan pengetahuan tentang sistem alam dan lingkungan dibangun. 20. Paham untuk bertindak dengan pengetahuan tentang konteks profesional, bisnis, keuangan dan hukum. 21. Paham tentang etika profesional dan kode etik seperti yang diterapkan pada praktik arsitektur dan tanggung jawab hukum arsitek di tempat arsitek terdaftar atau berpraktik.
---------------------------------------	---	---

<p>Praktisi Arsitektur</p>	<p>Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 22. Sadar akan peraturan yang relevan, pedoman teknis dan standar untuk perencanaan, desain, konstruksi, kesehatan, keselamatan dan penggunaan lingkungan binaan. 23. Paham tentang konteks sosial Dimana lingkungan binaan berada, persyaratan ergonomis dan ruang dan isu kesetaraan dan akses. 24. Paham tentang isu-isu konservasi dan pengelolaan limbah tentang daur bahan, isu keberlanjutan ekologis, dampak lingkungan, desain untuk pengurangan penggunaan energi, serta sistem pasif & pengelolaan energi. 25. Sadar akan sejarah dan praktik arsitektur lanskap, rancang kota, serta perencanaan wilayah dan nasional dan hubungannya dengan demografi lokal dan global dan sumber daya. 26. Paham akan pengetahuan teknis struktur, bahan, dan konstruksi. 27. Paham tentang sistem utilitas serta system transportasi, komunikasi, perawatan dan keselamatan bangunan.
<p>Praktisi Rekayasa</p>	<p>Menguasai konsep teoretis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoretis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan teori arsitektur dan mengaplikasikan proses desain teknis dan integrasi struktur, teknologi konstruksi dan sistem utilitas menjadi kesatuan fungsional yang efektif. 2. Mampu untuk bertindak dan mengkomunikasikan ide-ide dan berkompetensi melalui kolaborasi, berbicara, berhitung, menulis, menggambar pemodelan dan evaluasi bidang arsitektur. 3. Mampu mengaplikasikan konsep daur bahan, isu keberlanjutan ekologis, dampak lingkungan, desain untuk pengurangan penggunaan energi, serta sistem pasif & pengelolaan energi.

<p>Peneliti</p>	<p>Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sadar untuk menyusun tulisan ilmiah. 2. Paham tentang etika akademis.
<p>Entrepreneur</p>	<p>Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasar agama, moral dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat serta temuan orisinal orang lain. 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

Manager		<ol style="list-style-type: none">1. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.2. Menginternalisasi nilai norma dan etika akademik.3. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.4. Menginternalisasi semangat kemandirian kejuangan dan kewirausahaan.5. Memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif dan apresiatif.6. Mengembangkan prinsip-prinsip humaniora dan peduli lingkungan
----------------	--	---

CAPAIAN PEMBELAJARAN

PRODI : ARSITEKTUR

Mengembangkan prinsip-prinsip ekologi dan lingkungan

SIKAP

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasar agama, moral dan etika
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradabab berdasarkan Pancasila
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa
5. Menghargai keanekargaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat serta temuan orisinal orang lain
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
8. Menginternalisasi nilai norma dan etika akademik
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan
11. Memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif dan apresiatif
12. Mengembangkan prinsip-prinsip humaniora dan peduli lingkungan

PENGUASAAN PENGETAHUAN

1. Mampu menerapkan teori arsitektur dan mengaplikasikan proses desain teknis dan integrasi struktur, teknologi konstruksi dan sistem utilitas menjadi kesatuan fungsional yang efektif
2. Mampu untuk bertindak dan mengkomunikasikan ide-ide dan berkompetensi melalui kolaborasi, berbicara, berhitung, menulis, menggambar pemodelan dan evaluasi bidang arsitektur
3. Mampu mengaplikasikan konsep daur bahan, isu keberlanjutan ekologis, dampak lingkungan, desain untuk pengurangan penggunaan energi, serta sistem pasif & pengelolaan energi

KETRAMPILAN KHUSUS

1. Paham untuk bertindak dengan pengetahuan tentang preseden sejarah dan budaya dalam arsitektur lokal dan dunia.
2. Sadar akan isu-isu tentang pusaka budaya di lingkungan binaan.
3. Sadar akan pengelolaan sistem alam yang menjadi resiko bencana alam.
4. Sadar tentang kerja industri konstruksi dan pembangunan, dinamika keuangan, investasi real estat, dan manajemen fasilitas.
5. Mampu untuk berimajinasi, berpikir kreatif, berinovasi dan menjadi pelopor dalam desain.
6. Mampu untuk berpikir tiga-dimensi dalam eksplorasi desain.
7. Mampu untuk merekonsiliasi berbagai faktor, mengintegrasikan pengetahuan dan menerapkan keterampilan dalam penciptaan suatu solusi desain.
8. Mampu merancang yang menerapkan pengetahuan tentang seni rupa dan pengaruhnya terhadap kualitas desain arsitektur.
9. Mampu untuk menggunakan manual, elektronik, grafis dan model membuat kemampuan untuk mengeksplorasi, mengembangkan, menetapkan dan mengkomunikasikan proposal desain.
10. Paham akan pengetahuan tentang teori dan metoda merancang.
11. Paham tentang proses desain teknis dan integrasi struktur, teknologi konstruksi dan sistem utilitas menjadi kesatuan fungsional yang efektif.
12. Paham tentang prosedur dan proses desain
13. Mampu untuk mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, melakukan analisis (kompetensi S1).
14. Paham untuk menyusun KAK proyek melalui definisi dari kebutuhan pengguna masyarakat dan klien, dan untuk meneliti dan menetapkan persyaratan kontekstual dan fungsional untuk berbagai jenis lingkungan binaan.
15. Sadar untuk menyusun tulisan ilmiah.
16. Paham tentang etika akademis.
17. Mampu untuk bertindak dan untuk mengkomunikasikan ide-ide melalui kolaborasi, berbicara, berhitung, menulis, menggambar pemodelan dan evaluasi.
18. Paham tentang sistem evaluasi yang menggunakan manual dan/atau cara elektronik untuk penilaian kinerja lingkungan dibangun
19. Sadar akan kaitan antara arsitektur dan disiplin kreatif lainnya.
20. Paham untuk bertindak dengan kompetensi teknis yang inovatif dalam penggunaan teknik bangunan dan pemahaman evolusi mereka

21. Mampu untuk bertindak dengan pengetahuan tentang sistem alam dan lingkungan dibangun.
22. Paham untuk bertindak dengan pengetahuan tentang konteks profesional, bisnis, keuangan dan hukum.
23. Paham tentang etika profesional dan kode etik seperti yang diterapkan pada praktek arsitektur dan tanggung jawab hukum arsitek di tempat arsitek terdaftar atau berpraktek.
24. Sadar akan peraturan yang relevan, pedoman teknis dan standar untuk perencanaan, desain, konstruksi, kesehatan, keselamatan dan penggunaan lingkungan binaan.
25. Paham tentang konteks sosial dimana lingkungan binaan berada, persyaratan ergonomis dan ruang dan isu kesetaraan dan akses.
26. Paham tentang isu-isu konservasi dan pengelolaan limbah tentang daur bahan, isu keberlanjutan ekologis, dampak lingkungan, desain untuk pengurangan penggunaan energi, serta sistem pasif & pengelolaan energi.
27. Sadar akan sejarah dan praktek arsitektur lanskap, rancang kota, serta perencanaan wilayah dan nasional dan hubungannya dengan demografi lokal dan global dan sumber daya.
28. Paham akan pengetahuan teknis struktur, bahan, dan konstruksi.
29. Paham tentang sistem utilitas serta sistem transportasi, komunikasi, perawatan dan keselamatan bangunan.

KOMPETENSI LULUSAN

Para alumni dari Program Studi Arsitektur akan dibekali dengan berbagai kompetensi yang dikelompokkan sebagai berikut:

a. Kemampuan *Hard Skill*

Trampil mengembangkan dan menerapkan gagasan secara kreatif inovatif di bidang desain arsitektur bangunan dan lingkungan. Dalam lingkup bangunan tunggal, kompleks, kawasan dan perkotaan.

Trampil dan ahli memahami permasalahan arsitektural dan menerapkan solusi ke dalam desain arsitektur secara kreatif. Peka dan tanggap dalam memberikan solusi terhadap permasalahan ekologi secara arsitektural.

Trampil menerapkan manajemen gambar teknis dan arsitektural dengan pendekatan standar internasional.

Trampil dan handal dalam mengkomunikasikan karya desain arsitektural melalui teknik-teknik presentasi.

b. Kemampuan *Soft Skill*

Mampu mengoperasikan dan menerapkan program (*software*) komputer desain arsitektur sebagai dasar dalam pengembangan karya desain arsitektur.

Mampu memanfaatkan teknologi media informasi dalam mengkomunikasikan karya.

Mampu berperan sebagai pemimpin dan bekerja secara professional dalam system pengelolaan kerja serta mampu bekerja sama (*team work*) didalam kelompok.

Bersikap jujur dan menghargai waktu serta menghargai profesi yang ditekuni.

Memiliki kemampuan *leadership* dan *interpreneurship* (kewirausahaan) yang berkaitan dengan arsitektur.

Dalam rangka pengembangan keprofesian yang relevan dengan kompetensi lulusan, Progdil Arsitektur bekerjasama dengan beberapa asosiasi profesi dalam negeri terkait seperti Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi (LPJK), Himpunan Desain Interior Indonesia (HDI), dan lain-lain untuk pengembangan pembelajaran yang berkelanjutan bagi lulusan sesuai dengan profesi yang dipilihnya masing-masing.

PENGELOLAAN DAN PENGEMBANGAN

a.. Pimpinan Program Studi Arsitektur

Ketua Program Studi Arsitektur : Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, S.T

- Sebagai penanggung jawab Program Studi Arsitektur
- Koordinator pelaksana kegiatan Program Studi Arsitektur
- Menyusun Sasaran Mutu Program Studi
- Menyusun usulan anggaran program studi
- Mengusulkan judul buku yang harus dibeli
- Mengelola & mengembangkan kurikulum
- Mengelola substansi mata kuliah
- Meningkatkan metoda pembelajaran
- Mengelola buku kumpulan bahan kuliah
- Menyusun substansi promosi Program Studi
- Menentukan substansi kuliah umum
- Melakukan validasi EWMP bersama WD-I
- Menyusun dokumen akreditasi (evaluasi diri dan borang program studi)
- Mengatur pengiriman dosen ke seminar, workshop, pelatihan, dll
- Memimpin acara Dies Natalis Program Studi
- PIC dalam audit ISO Program Studi
- Memimpin sarasehan program studi dengan mahasiswa (tiap semester)

Sekretaris Program Studi Arsitektur : Ratih Dian Saraswati, S.T., M.Eng

- Mengatur plotting dosen
- Pendampingan substansi kegiatan mahasiswa tingkat program studi
- Mengevaluasi hasil studi mahasiswa (4-6-8 semester) memonitor capaian SKS (bekerjasama dengan dosen wali)
- Memonitor pengisian EPSBED
- Mengkoordinir acara sarasehan program studi
- Mengkoordinir rangkaian acara Dies Natalis Program Studi
- Memvalidasi surat ijin mahasiswa
- Mengelola dokumen ISO tingkat program studi
- Menyusun dokumen akreditasi (evaluasi diri dan borang program studi)
- Mengelola tugas-tugas terbaik à untuk pameran, jurnal
- Monitoring Tugas Akhir

Rumpun Pengembangan, terdiri dari:

Rumpun Pengembangan Desain

Ketua : Rosalia Rachma Rahardiani, S.T., M.Ars

Rumpun Pengembangan Teknologi

Ketua : Prof. Dr-Ing. LMF. Purwanto, MT

Rumpun Pengembangan Teori dan Sejarah Arsitektur

Ketua : Nita Dwi Estika, ST, M Ars

Koordinator Rumpun Pengembangan Pemukiman dan Perkotaan

Ketua : Ir. Afrianto Sofyan, St.B., M.T

Koordinator Proyek Akhir Arsitektur: Ir. IM Tri Hesti Mulyani, MT

Mengkoordinasi pelaksanaan proyek akhir yang dilaksanakan pada setiap semester.

Staf Non Kependidikan (Staf Administrasi)

Indah Sulistyowati, Deonesia Erny Setya Widiandari, Gatot Purnomo, Muh. Rifai, Rahmad Hidayat, Nety Kristiyono , Bonifasio Heinrich S.Kom, dan Agus Susilo sebagai pelaksana administrasi program studi, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan akademik

b. Dosen Wali

Dosen wali adalah pembina mahasiswa dalam bidang akademik, dengan tujuan agar mahasiswa dapat menyelesaikan studi tepat waktu dengan Indeks Prestasi (I.P) yang lebih dari cukup. Secara rinci, tugas dosen pembina akademik (dosen wali) terhadap mahasiswa binaan adalah:

Memberi petunjuk tentang sistem pendidikan yang berlaku.

Memberikan pengarahan secara tepat dalam menyusun program, beban studi dan memilih mata kuliah yang akan diambil.

Memberi nasihat dan pertimbangan untuk mengatasi masalah - masalah studi atau yang dapat menghambat kelancaran studi.

Membantu mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang baik.

Memantau perkembangan studi.

Melakukan evaluasi empat, enam dan delapan semester, dengan hasil yang diserahkan kepada Ketua Program Studi.

Daftar Dosen Wali Angkatan

a

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
1.	Ir. FX. Bambang Suskiyatno, MT	2018 2019 2020 2023	18.A.1.0014 18.A.1.0017 18.A.1.0092 18.A.1.0093 18.A.10096 18.A.1.0098 18.A.1.0099 18.A.1.0199 19.A.1.0001 19.A.1.0003 19.A.1.0011 19.A.1.0013 19.A.1.0015 19.A.1.0021 20.A.1.0077 23.A.1.0100
2.	Ir. Afriyanto Sofyan St. B., MT	2017 2020 2021 2022	17.A1.0018 20.A1.0127 20.A1.0129 20.A1.0130 20.A1.0131 21.A1.0054 21.A1.0055 21.A1.0056 21.A1.0057 21.A1.0059 21.A1.0060 21.A1.0061 21.A1.0062 21.A1.0065 21.A1.0066 22.A1.0076 22.A1.0078 22.A1.0079 22.A1.0080 22.A1.0081 22.A1.0082 22.A1.0083 22.A1.0085 22.A1.0086 22.A1.0087 22.A1.0088 22.A1.0093

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
3.	Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT	2017	17.A1.0059
			17.A1.0063
			17.A1.0072
			17.A1.0079
			19.A1.0141
			20.A1.0047
			20.A1.0050
			20.A1.0051
		2019	20.A1.0055
			20.A1.0058
		2020	20.A1.0059
			20.A1.0060
		2021	21.A1.0082
			21.A1.0083
			21.A1.0084
			21.A1.0082
			21.A1.0083
			21.A1.0083
			21.A1.0084
			21.A1.0085
			21.A1.0086
21.A1.0088			
2021	21.A1.0089		
	21.A1.0090		
	21.A1.0091		
	21.A1.0092		
	21.A1.0093		
	21.A1.0094		
	21.A1.0095		

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
4.	Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT	2019	19.A1.0074 19.A1.0079 19.A1.0080 19.A1.0083 19.A1.0087 19.A1.0088 21.A1.0068 21.A1.0069 21.A1.0070 21.A1.0071 21.A1.0073 21.A1.0074 21.A1.0075 21.A1.0077 21.A1.0078 21.A1.0079 21.A1.0080 21.A1.0081
		2021	21.A1.0001 21.A1.0002 21.A1.0003 21.A1.0006 21.A1.0007 21.A1.0010 21.A1.0011 21.A1.0012 21.A1.0013
		2023	

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
5.	Rosalia Rachma Rahardiani, S.T., M.Ars	2017 2020 2022	17.A1.0087 17.A1.0091 17.A1.0104 20.A1.0033 20.A1.0034 20.A1.0042 20.A1.0043 20.A1.0045 20.A1.0046 22.A1.0038 22.A1.0039 22.A1.0040 22.A1.0041 22.A1.0042 22.A1.0043 22.A1.0044 22.A1.0045 22.A1.0047 22.A1.0049
6.	Ratih Dian Saraswati, ST., M.Eng	2018 2020 2022	18.A1.0050 18.A1.0052 20.A1.0090 20.A1.0091 20.A1.0092 20.A1.0093 20.A1.0095 20.A1.0098 20.A1.0099 20.A1.0101 20.A1.0106 22.A1.0013 22.A1.0014 22.A1.0015 22.A1.0016 22.A1.0017 22.A1.0018 22.A1.0019 22.A1.0020 22.A1.0022 22.A1.0023 22.A1.0024

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
7.	Prof. Dr. -Ing, LMF Purwanto	2017 2020 2021	0144 - 0145 0110 - 0133 0075 - 0089 0087 - 0109
8.	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT	2018 2021	18.A1.0064 18.A1.0068 18.A1.0079 18.A1.0084 21.A1.0025 21.A1.0026 21.A1.0027 21.A1.0028 21.A1.0029 21.A1.0031 21.A1.0032 21.A1.0033 21.A1.0034 21.A1.0035 21.A1.0036 21.A1.0037 21.A1.0084 21.A1.0088

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
9.	Dra. B. Tyas Susanti, MA., PhD	2018	18.A1.0112 18.A1.0113 18.A1.0114 18.A1.0117 18.A1.0119 18.A1.0124 18.A1.0125 18.A1.0130 18.A1.0131 20.A1.0020 20.A1.0025 20.A1.0026
		2020	21.A1.0013 21.A1.0014 21.A1.0015 21.A1.0016 21.A1.0017
		2021	21.A1.0018 21.A1.0019 21.A1.0020 21.A1.0021 21.A1.0022 21.A1.0023 21.A1.0024
10.	MD. Nestri Kiswari, ST. MSc	2019	19.A1.0092 19.A1.0094 19.A1.0096 19.A1.0097 19.A1.0099 19.A1.0103 19.A1.0104 19.A1.0105 19.A1.0106 21.A1.0134
		2022	22.A1.0051 22.A1.0052 22.A1.0053 22.A1.0056 22.A1.0057 22.A1.0060 22.A1.0061 22.A1.0062 23.A1.0071 23.A1.0090

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
11.	Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT		18.A1.0027
			18.A1.0029
			19.A1.0032
			19.A1.0039
		2018	19.A1.0043
			20.A1.0061
		2019	20.A1.0061
			20.A1.0063
			20.A1.0065
		2020	20.A1.0065
			20.A1.0067
			20.A1.0069
			20.A1.0072
			20.A1.0110
			20.A1.0116
			20.A1.0120
			20.A1.0122
		2021	20.A1.0123
			20.A1.0125
		2023	20.A1.0126
			21.A1.0114
	21.A1.0120		
	23.A1.0069		
	23.A1.0083		

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
12.	Dr. Robert Rianto W, MT., IAI	2021	21.A1.0038
			21.A1.0039
			21.A1.0041
			21.A1.0043
			21.A1.0044
			21.A1.0045
			21.A1.0047
			21.A1.0048
			21.A1.0049
		21.A1.0050	
		21.A1.0051	
		2022	21.A1.0052
			21.A1.0053
			22.A1.0025
			22.A1.0027
22.A1.0028			
22.A1.0030			
2023	22.A1.0031		
	22.A1.0033		
	22.A1.0034		
	22.A1.0035		
	22.A1.0037		
13.	Dr. Riandy Tarigan, MT	2022	23.A1.0014
			22.A1.0090
			22.A1.0091
			22.A1.0092
			22.A1.0094
			22.A1.0097
			22.A1.0099
			22.A1.0100
			22.A1.0101
			22.A1.0102
			22.A1.0103
			22.A1.0104
		22.A1.0106	
		2023	22.A1.0107
			23.A1.0027
			23.A1.0028
			23.A1.0029
			23.A1.0030
23.A1.0031			
23.A1.0032			
23.A1.0033			
23.A1.0034			
23.A1.0036			

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
14.	Gustav Anandhita, ST, MT	2019 2020 2023	19.A1.0045 19.A1.0046 19.A1.0048 19.A1.0052 19.A1.0054 19.A1.0056 19.A1.0061 19.A1.0065 19.A1.0066 20.A1.0001 20.A1.0008 20.A1.0011 20.A1.0014 23.A1.0075
15.	Christian Moniaga ST., M.Ars	2021 2022	21.A1.0001 21.A1.0002 21.A1.0003 21.A1.0004 21.A1.0005 21.A1.0006 21.A1.0007 21.A1.0008 21.A1.0009 21.A1.0010 21.A1.0011 21.A1.0012 22.A1.0001 22.A1.0002 22.A1.0003 22.A1.0004 22.A1.0005 22.A1.0006 22.A1.0007 22.A1.0008 22.A1.0009 22.A1.0010 22.A1.0012

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
16.	Bonifacio Bayu, ST., MSc	2018	18.A1.0132
			18.A1.0133
			18.A1.0134
			18.A1.0136
			18.A1.0137
			18.A1.0138
			18.A1.0148
			18.A1.0149
			18.A1.0150
			18.A1.0157
			19.A1.0119
			19.A1.0120
			19.A1.0122
			19.A1.0123
		2019	19.A1.0124
			19.A1.0129
			19.A1.0134
			19.A1.0135
			19.A1.0136
			19.A1.0137
			23.A1.0037
			23.A1.0038
			23.A1.0039
			23.A1.0040
			23.A1.0041
			23.A1.0043
			23.A1.0048
23.A1.0049			
23.A1.0050			
23.A1.0051			

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
17.	Nita Dwi Estika, ST., M.Ars	2021	21.A1.0111
			21.A1.0118
			21.A1.0119
			21.A1.0121
			21.A1.0122
			21.A1.0123
			21.A1.0124
			21.A1.0126
			21.A1.0127
			21.A1.0128
			21.A1.0129
			21.A1.0130
			21.A1.0131
		21.A1.0132	
		21.A1.0133	
		2022	22.A1.0063
			22.A1.0063
			22.A1.0064
			22.A1.0065
			22.A1.0065
			22.A1.0067
			22.A1.0067
			22.A1.0068
			22.A1.0068
			22.A1.0070
			22.A1.0070
			22.A1.0071
			22.A1.0071
			22.A1.0072
			22.A1.0072
			22.A1.0073
22.A1.0073			
22.A1.0074			
22.A1.0074			
22.A1.0075			
22.A1.0075			

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
18.	Natalia Suwarno, S.Arch., M.Arch	2022	22.A1.0108 22.A1.0109 22.A1.0110 22.A1.0111 22.A1.0112 22.A1.0113 22.A1.0114 22.A1.0115 22.A1.0116 22.A1.0117 22.A1.0118 22.A1.0119 22.A1.0120 22.A1.0121
		2023	23.A1.0053 23.A1.0054 23.A1.0055 23.A1.0056 23.A1.0057 23.A1.0058 23.A1.0059 23.A1.0060 23.A1.0061
19.	Cindy Fiolita Graciella, S.Ds., M.Ars	2023	23.A1.0064 23.A1.0065 23.A1.0066 23.A1.0067 23.A1.0068 23.A1.0070 23.A1.0072 23.A1.0073 23.A1.0074 23.A1.0076

NO.	N A M A	ANGKATAN/ TAHUN	N.I.M
20.	FX. Yudhistira Ricky Kurnia, S.Ars., M.Ars	2023	23.A1.0091 23.A1.0092 23.A1.0093 23.A1.0094 23.A1.0096 23.A1.0097 23.A1.0098 23.A1.0099 23.A1.0101 23.A4.0001 23.A4.0002 23.A4.0003 23.A4.0004
21.	Vanessa Aulia Geraldine, S.Ars., M.Arch	2023	23.A1.0077 23.A1.0078 23.A1.0079 23.A1.0080 23.A1.0081 23.A1.0085 23.A1.0086 23.A1.0087 23.A1.0089

c. Staf pengajar

NAMA	PANGKAT / GOL.	ALAMAT
Ir. Afriyanto Sofyan, St.B, MT	Lektor/IIIC	Jl. Ksatria Utara I/H 159 Smg. (024) 3516 871, 081 824 8031
Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT	Lektor Kepala/ IVA	Jl. Kradenan Lama I/10 Smg 0813257849746
Dra. B. Tyas Susanti, Ma, Ph.D	Lektor/ III C	Jl. Taman Bukit Cemaran no.3 Bukit Sari, Semarang, 081326279547
Ir. CH. Koesmartadi, MT	Lektor Kepala/ IVA	Jl. Mars I/D-1, Perum Jangli Permai Smg. (024) 8449138; 08122899328
Ir. FX. Bambang Suskiyatno, MT	Lektor/IIIC	Jl. Bulustalan V/658 Smg (024)3551969; 08122919871
Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT	Lektor Kepala/ IVB	Jl. Lampersari 92, Semarang (024)8313617; 081904192648
Prof. Dr-Ing. LMF. Purwanto	Guru Besar/IVE	Jl. Kepala Sawit VII/575 Plamongan Indah Smg, (024) 6717537; 081575290325, email: arc-purw@unika.ac.id

NAMA	PANGKAT / GOL.	ALAMAT
Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, MSc	Asisten Ahli / III B	Jl Puspogiwang Timur no 32 Salamanmloyo Semarang. 085876889969, nestri_kiswari@unika.ac.id
Dr. Ir. Riandy Tarigan, MT	Lektor Kepala/ IVA	Jl. Jangli Krajan Brt I/437, Smg (024)8501784; 08179560106 riandy@rocketmail.com; Riandy-tarigan@yahoo.com
Dr. Ir. Robert Rianto W, MT.	Lektor / III C	Jl. Tmn Arya Mukti Timur VIII/214, Smg (024) 6721826; 0816663210
Ratih Dian Saraswati, ST, M.Eng	Lektor / III C	rd_saraswati@unika.ac.id
Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT	Lektor Kepala/ IVB	Jl. Bukit Kelapa Kopyor VI/BL.03, Smg , 081325770237
Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT	Lektor Kepala / IVA	Jl. Jangli Tlawah VIII/10 Smg (0815773939) yts@unika.ac.id
Christian Moniaga, ST., M.ARS.	Lektor / III C	Cluster Naraya C.10 BSB City, Semarang; christianmoniaga@unika.ac.id
Gustav Anandhita, ST.MT	Asisten Ahli / III B	Gegersimo RT.01/3 Pamotan, Kab. Rembang
Bonifacio Bayu Senasaputro ST, M.Sc	Belum Jafa / III A	Kompleks Perum Tirtasani Blok C-4 Baturan Rt/Rw 004/019, Yogyakarta, 081391804974 bonifacio@unika.ac.id
Nita Dwi Estika, ST., M.Ars	Asisten Ahli / III B	JL. Menoreh Selatan III/8, Smg 085647085479, nita@unika.ac.id
Natalia Suwarno, S.Arch., M.Arch	Belum Jafa / III A	Tamanasri RT/RW 033/014 Kroyo, Sragen 082221990048 nataliasuwarno@unika.ac.id
Cindy Fiolita Graciella, S.Ds., M.Ars	Belum Jafa / III A	Jl. Kentangan Selatan no 93 E, Kota Semarang, Kecamatan Semarang Tengah, Kelurahan Jagalan, 50613 Hp. 081915498425 Cindy@unika.ac.id
Fx. Yudhistira Ricky Kurnia, S.Ars., M.Ars	Belum Jafa / III A	Pucang Anom Raya No.48, Rt 007 rw 024 Pucang Gading, Batursari, Meranggen, Demak . 081242447697, Yudhis@unika.ac.id
Vanessa Aulia Geraldine, S.Ars., M.Arch	Belum Jafa / III A	Jl. Danau Kelimutu no.8 BTN Pagutan Permai, Mataram, NTB Hp. 083840290181. vanessa@unika.ac.id
Rosalia Rachma Rahardiani, S.T., M.Ars	Asisten Ahli/ IIIA	

d. Tenaga Administrasi

Adalah tenaga tetap Yayasan yang bertugas sebagai administrasi di Program Studi untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar

MATA KULIAH (MK) DAN BOBOT SKS

a. MataKuliah

Mata Kuliah Studio

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur</p>	<p>Problem: relasi guna, ruang dan bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Titik, garis, bentuk, warna, bahan, tekstur, motif, ruang, prinsip komposisi • Elemen pembentuk ruang: horizontal dan vertikal, Organisasi ruang, Hubungan ruang, OpeningsEnclosure, Sirkulasi ruang, Ordering principles, Anthropometry and Ergonomy for Inclusivity • Pengembangan bentuk 2D dan 3D berdasarkan pada relasi kegiatan/guna • Ekspresi arsitektur melalui komposisi bentuk dan elemen bangunan lainnya (bukaan, material bangunan dll) • Kinerja bangunan: persyaratan kenyamanan yang diimplementasikan ke dalam SNI Teori dan Metode Perancangan Arsitektur • Teori aktivitas/guna sebagai dasar dalam pembentukan ruang • Teori tempat sebagai dasar dalam penyusunan ruang • Teori pembentukan ruang melalui bidang dan bukaan. • Teori relasi guna dan bentuk • Metode pengembangan bentuk berdasar ruang • Prinsip tata atur ruang dan bentuk • Dimensi dan Antropometri • Ekspresi arsitektur • Elemen bangunan dan komposisi • Prinsip kinerja bangunan berdasar (SNI) aspek kenyamanan (pencahayaan, penghawaan, kelembaban, suhu dll.) Amati, Tiru, Modifikasi 	<p>Fungsi, Ruang, Dan Bentuk</p>

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur	<p>Hasil/outcome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa sadar terhadap pembentuk keindahan bentuk berdasar pada aspek guna dan tata ruang • Mahasiswa dapat menghasilkan gambar alternatif bentuk yang terwujud dari alternatif tata ruang dari kegunaan • Mahasiswa mampu menghitung dimensi ruang berdasarkan pada dimensi mebel, pergerakan, dan suasana psikologis 	Fungsi, Ruang, Dan Bentuk
Studio Guna dan Bentuk Arsitektur	<p>Problem relasi fungsi, guna, ruang, tempat dan bentuk (secara internal)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Bentuk Arsitektur berdasarkan pada guna/fungsi, ruang dan tempat serta tata ruang dan bentuk berdasarkan aspek pengguna (kebutuhan dan keinginan) • Dimensi ruang secara pragmatis dan psikologis • Implementasi struktur dan material bangunan secara sederhana • Menyusun dan mengkomposisi ruang berdasar pada aspek kegiatan pengguna. • Kinerja bangunan: persyaratan keamanan dan keselamatan yang diimplementasikan ke dalam SNI. <p>Teori dan Metode Perancangan Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teori penataan massa dengan tapak • Teori penataan bangunan berdasarkan peraturan bangunan • Teori penataan massa bangunan di dalam tapak • Elemen dan Perancangan tapak • Teori klimatologi dan pengaruh ke dalam tata ruang dan bidang pelingkup serta bukaan • Pemanfaatan klimatologi dan bidang dinding serta bukaan bagi efisiensi energi • Pemanfaatan klimatologi dan bidang bagi pemanfaatan cahaya dan udara bagi kenyamanan ruang. • SNI dan pemanfaatan ke dalam persyaratan kesehatan ruang. 	Fungsi, Ruang, Dan Bentuk

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Guna dan Bentuk Arsitektur	<p>Hasil/outcome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu berpikir logis melalui proses perancangan yaitu pemrograman, perencanaan dan perancangan • Mahasiswa mampu mengembangkan bentuk massa pada lokasi tapak berdasar pada peraturan bangunan. • Mahasiswa mampu membuat bangunan bertingkat berdasar pada zonasi ruang yang tepat. • Mahasiswa mampu meletakkan struktur sederhana • Mahasiswa mampu berpikir detail arsitektur sesuai dengan fungsi dan estetikanya 	<p>Fungsi, Ruang, Dan Bentuk</p>

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Studio Arsitektur dan Tapak</p>	<p>Lokalitas dan kontekstual: Problem relasi antara fungsi, ruang, tempat, dan bentuk terhadap Manusia (pengguna), Tempat (geografi, iklim, lingkungan di luar tapak: (lingkungan buatan/fisik, lingkungan alam).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan dan massa bangunan, penataan ekspresi bentuk dalam konteks kawasan neighbourhood, permukiman padat, lingkungan industri, Lingkungan kawasan rekreasi/wisata • Pengembangan ekspresi pengguna ke dalam tata ruang dan bentuk melalui karakteristik pengguna dan sosial-masyarakat • Kinerja bangunan: persyaratan kemudahan yang diimplementasikan ke dalam SNI • Mengkomunikasikan gagasan arsitektur terhadap klien. <p>Teori dan Metode Perancangan Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teori adaptif dan kontekstual dalam ekspresi arsitektur melalui karakteristik lingkungan alami dan buatan • Teori problem seeking dan problem solving dalam perancangan arsitektur • Preseden dalam perancangan arsitektur • Pengembangan strategi dalam arsitektur • SNI dan pemanfaatan ke dalam persyaratan kemudahan dalam bangunan. • Teori wawancara untuk pendataan dan implementasi ke dalam pengembangan perancangan arsitektur. <p>Hasil/outcome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu berpikir logis melalui proses perancangan yaitu pemrograman, perencanaan dan perancangan • Mahasiswa mampu mengembangkan penalaran (logis) dalam penyusunan ruang dan bentuk serta desain tapak yang dipengaruhi oleh aspek internal (perilaku pengguna) dan aspek eksternal (Kawasan padat, kawasan rekreasi/wisata kawasan industri) • Mahasiswa mampu mewawancarai klien dalam rangka pengembangan desain 	<p>Arsitektur Dan Lingkungan</p>

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Studio Arsitektur dan Lingkungan</p>	<p>Lokalitas dan Kontekstual 3: Problem relasi antara fungsi, ruang, tempat, dan bentuk terhadap manusia (masyarakat), lingkungan alam dan buatan serta berbasis budaya dan ekologis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konteks lingkungan, aspek sosial-budaya masyarakat, identitas arsitektur • Arsitektur yang kontemporer dan kekinian berdasarkan pada budaya generasi masa kini • Kepercayaan spiritual (feng shui, kepercayaan masyarakat setempat (kearifan lokal, dll) • Penetapan ruang dan massa bangunan di dalam tapak berdasar pada geomansi. <p>Teori dan Metode Perancangan Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identitas arsitektur, apakah itu? • Teori adaptif dan kontekstual dalam ekspresi arsitektur melalui karakteristik lingkungan alami dan buatan • Teori budaya masa lalu dan kontemporer serta implementasi ke dalam perancangan arsitektur • Teori ideologi dan pandangan masyarakat ke dalam perancangan arsitektur • Teori geomansi arsitektur ke dalam tapak • Pendekatan dalam arsitektur <p>Hasil/outcome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengimplementasi teori budaya ke dalam perancangan ruang dan bidang arsitektur. • Mahasiswa mampu berpikir logis melalui proses perancangan yaitu pemrograman, perencanaan dan perancangan • Mahasiswa mampu mengembangkan penalaran (logis) dalam penyusunan ruang dan bentuk serta desain tapak yang dipengaruhi oleh aspek budaya kontemporer (generasi masa kini) dan kepercayaan spiritual) dan relasi faktor geomansi dalam tapak. 	<p>Arsitektur Dan Lingkungan</p>

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Wastu Citra	<p>Lokalitas dan Kontekstual 4: Problem relasi fungsi terhadap manusia. lingkungan buatan dan alam berbasis pada aspek kemanusiaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keindahan dalam kejujuran. • Keterbatasan ekonomi (kemiskinan dan kaum papa) • Keterbatasan kesadaran lingkungan (lingkungan, kumuh, nelayan dan pedesaan) • Keterbatasan fisik (kaum disabilitas, orang jompo, 	Tematik
Studi Tematik- Pra PAA/Kajian LTP	<p>Lokalitas dan Kontekstual 5: Lokalitas, globalitas dan Imajinasi melalui studi tematik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemandirian, logika dan konsistensi mahasiswa menetapkan isu dan masalah arsitektur dan desain berdasarkan pada isu: kemiskinan, lingkungan buruk, kesehatan, keamanan dan keselamatan tanpamengindahkan aspek kenyamanan, ekologi, humanisme, ekspresi logik dan komunikasi yang diterapkan ke dalam karya arsitektur. • Kemampuan untuk melakukan terobosan (breakthrough) terhadap problem arsitektur melalui imajinasi/gagasan baru. <p>Teori dan Metode Perancangan Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpikir komprehensif, rasional dan konsisten dan implementasinya ke dalam perancangan arsitektur melalui seluruh teori yang telah diberikan. <p>Hasil/outcome</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengembangkan penulisan (tata tulis ilmiah) dalam arsitektur melalui problem/isu yang ditetapkan melalui penataan ruang dan bentuk arsitektur • Mahasiswa mampu menyusun pemrograman arsitektur secara rasional dan konsisten berdasarkan pada masalah utama. • Mahasiswa mampu menyusun kerangka teoretik dan pendekatan terhadap masalah utama. • Mahasiswa mampu menyusun strategi dalam proses perancangan arsitektur 	Tematik

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Proyek Akhir Arsitektur (PAA)	Ujian Sarjana Arsitektur <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menerjemahkan pemrograman di dalam proses perencanaan dan perancangan melalui implementasi masalah utama perancangan • Mahasiswa mampu menyusun proses perencanaan secara 2 dimensional dalam proses desain • Mahasiswa mampu menghadirkan gagasan arsitektur secara 3 dimensional melalui proses perancangan • Mahasiswa mampu menghadirkan satu kesatuan utuh perancangan dalam desain skematik dan desain pengembangan dengan mengacu pada masalah utama yang sudah ditetapkan pada pada proses pemrograman 	PAA
Metodologi Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Metode penelitian Arsitektur • Prinsip strategi memilih Metode • Metode pengambilan data • Metode Analisis Data 	Alternatif Tugas Akhir (ALTA)
Kolokium Proposal Skripsi Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih judul dan kata kunci: mampu menyusun judul secara tepat dan mampu menentukan kata kunci • Menulis Abstrak: mampu membuat abstrak dengan tepat • Menelusuri Masalah: mampu merumuskan masalah penelitian dengan benar • Penelusuran Keaslian Penelitian: mampu menelusuri hasil penelitian yang sejenis dan mampu menentukan bedanya • Penelusuran Literatur: Mahasiswa mampu menelusuriliteratur dan mampu menyusun kerangka teori dan kerangka penelitian • Memilih Metode Penelitian: Mampu memilih metode penelitian yang tepat sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan • Menyusun Proposal: mampu menyusun proposal dan menyampaikan dengan jelas 	Alternatif Tugas Akhir (ALTA)
Skripsi		Alternatif Tugas Akhir (ALTA)

Mata Kuliah Non Studio

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Agama	<ul style="list-style-type: none"> • Religiositas • Religiusitas / Agama • Soegijapranataan • Nilai-nilai Mgr. Soegijapranata 	
Bahasa Indonesia		
Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Pancasila 	
Kewarganegaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Kewarganegaraan • Budaya indonesia dan jiwa nasionalisme • Pranata 	
KKN/KKU/KKS		
Pengantar Arsitektur Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar ekologi • Teori GAIA • Jejak ekologis • Siklus alam dan bahan • Tektonika • Iklim tropis lembab • Bangunan Gedung Hijau (bangunan Gedung hijau sudah termasuk penggunaan energi, air, pengolahan tapak, udara segar, bahan/material yang ramah lingkungan, pengolahan sampah, dan pengolahan limbah 	
Arsitektur Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep pengolahan tapak • Konsep efisiensi penggunaan energi • Konsep efisiensi penggunaan air • Konsep kualitas udara dalam ruang • Konsep material ramah lingkungan • Konsep pengelolaan sampah • Konsep pengelolaan limbah • Inovasi Arsitektur Ekologis [sederhana sd. modern) • Inovasi Arsitektur Ekologis [lokal sd. internasional) • Belajar dari alam • Belajar dari teknologi 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Desain Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar dari alam dan teknologi • Desain teknologi dan inovasi • Prinsip penghematan energi • Energi terbarukan • Bangunan cerdas • Penguasaan perhitungan dan aplikasi software pendukung 	
Gambar Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan menggambar sketsa • Proporsi • Perspektif (satu, dua, tiga titik hilang) • Keterampilan menangkap kualitas dan detail ruang • Finishing/ teknik rendering (tekstur, warna, tone, depth, shading) 	
Gambar Teknik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan : Mimesis memahami gambar kerja secara umum • Pengenalan simbol garis, huruf, standar gambar dan kertas, skala, notasi, kosa gambar • Proyeksi • Praktik penerapan aturan gambar teknik (denah, tampak, potongan, 3Dimensi struktur, detail) • Keterampilan menggambar teknik dengan lengkap dan benar • Standar dan kriteria penilaian gambar kerja 	
BIM 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan BIM dan Perbedaannya dengan CAD Tradisional • Pengenalan Perangkat Lunak BIM & Dasar-dasar Modeling 3D • Pemahaman modeling untuk kebutuhan konstruksi • Modeling Arsitektural & Penggunaan Library dan Objek Standar • Modeling Struktural dan MEP • Rendering dan Visualisasi • Detailing dan Pembuatan Dokumen • Studi Kasus Kolaborasi dan Manajemen Model • Mampu menganalisis potensi masalah atau • ketidakefisienan pada desain 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
BIM 4D-5D	<ul style="list-style-type: none"> • Ulasan Dasar BIM 3D dan Pengenalan BIM 4- 5D • Pemodelan 4D: Manajemen Waktu Konstruksi • Pemodelan 4D: Simulasi Konstruksi dan Analisis Waktu • Pemodelan 5D: Dasar-dasar Estimasi Biaya • Pemodelan 5D: Pemodelan Biaya dan Analisis Keruangan • Integrasi 4D dan 5D : Studi kasus Kolaborasi dan Manajemen Proyek 	
Kewirausahaan dalam Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Leadership • Keorganisasian • Manajemen organisasi • Komunikasi • Pengetahuan prinsip hukum entrepreneur • Pengetahuan Manajemen Perusahaan • Pengetahuan Promosi & Marketing • Pengetahuan Penguasaan Tender • Pengetahuan pekerjaan pelaksanaan Pembangunan • Pengetahuan supervisi 	
Teori Dasar Struktur	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Material Bangunan: karakteristik, properti, estetika • Dasar-Dasar Teknik Sambungan • Konsep Struktur dan Stabilitas • Pemahaman Beban Struktural (logika struktur dan mektek) • Utilitas dan fisika bangunan 	
Struktur dan Teknologi Bangunan Sederhana	<p>Prinsip Dasar Desain Lahan Kontur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Struktur untuk Lahan Kontur • Detail Struktur Bangunan Dua Lantai dan Split Level (struktur dan fondasi) • Detail Aksesibilitas dan Sirkulasi (tangga dan ramp) • Pemahaman Beban Struktural (logika struktur dan mekanika teknik) • Penggunaan ruang, integrasi dengan lingkungan 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Struktur dan Teknologi Bangunan Lantai Banyak	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan Fungsi Struktur dalam Bangunan Berlantai Banyak • Desain dan Fungsi Transportasi Vertikal • Sistem Transportasi Vertikal dan Sistem Utilitas untuk Bangunan 4 Lantai • Teknologi Konstruksi Bangunan Bangunan 4 Lantai • Peraturan dan Standar Keselamatan Bangunan Bangunan 4 Lantai • Manajemen Proyek 	
Struktur dan Teknologi Bangunan Tinggi	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Struktur bangunan tinggi (struktur dan fondasi) • Desain dan Fungsi Core Bangunan • Sistem Transportasi Vertikal dan Sistem Utilitas untuk Komplek bangunan: gondola • Pengaruh Angin dan Gempa • Peraturan dan Standar Keselamatan Bangunan • Manajemen proyek: alat berat 	
Struktur dan Teknologi Bangunan Lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> • Inovasi struktur • Teknologi Struktur Bentang Lebar • Material Inovatif dan Teknologi Baru • Structure as architecture • Solusi struktur atas berbagai permasalahan • Pemahaman Beban Struktural (logika struktur dan mekanika teknik) • Analisis Kasus Studi (space truss, space frame, dll.) • Analisis fondasi 	
Pengantar Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan dasar-dasar pengetahuan, proses, dan prospek dalam perencanaan dan perancangan desain arsitektur • Arsitektur dan Arsitek: menjadi Arsitek --> profil lulusan ars soegijapranata --> prospek dan karir lulusan arsitektur • Proses/tahapan perancangan arsitektur • Kreativitas desain: proses kreatif, berpikir kreatif, channels to architectural creativity • Studi preseden dalam perancangan arsitektur --> geometri, tipologi • Konsep dalam rancangan arsitektur • Studio culture 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Nusantara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman Dasar Arsitektur Nusantara (Iklim Setempat dan 2 musim) • Konsepsi Arsitektur Nusantara • Kosmologi dan kearifan lokal • Adaptasi Terhadap Kearifan Lokal dan Lingkungan • Kontekstual (Geografi dan Bentang Alam) • Konsep Bentuk dan Pola Tata Ruang (Antropometri Lokal) • Sistem Struktur dan Konstruksi (Tektonika) • Detail Material dan Ornamenasi • Eksplorasi Ars.Nusantara melalui Bahan, Material Konstruksi Modern • Kasus: ARSITEKTUR INDONESIA TIMUR • Kasus: ARSITEKTUR INDONESIA TENGAH • Kasus: ARSITEKTUR INDONESIA BARAT • Arsitektur Nusantara Meng-Kini 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman Dasar Perkembangan Ars. Dunia (pasca Megalitikum + Iron Age) • Pengaruh Bentang Alam, Geografi terhadap Perkemb. Arsitektur Klasik • Satuan Ukuran dan Dimensi Arsitektur Klasik (Tatanan Klasik) • Material dan Konstruksi Ars. Klasik • Kasus: ARS MESIR KUNO, MESOPOTAMIA • Kasus: ARS YUNANI dan ROMAWI Kuno • Kasus: ARS JEPANG, CHINA dan INDIA • Geometri Tatanan Klasik (Busur-Kubah) • Tektonika dan Teknologi Ars. Klasik (Pen-dentive, Flying Butress, dll.) • Detail dan Ornamentasi Ars. Klasik • Kasus: ARS. ROMANESQUE, ARS. BYZAN-TIUM, ARS. GOTHIK, ARS. RENAISSANCE, ARS. BAROQUE ROKOKO • Perubahan Pola Pikir Renaissance • Revolusi Industri • Kasus: ARSITEKTUR REVIVALISME, NEO KLASIK, NEO GOTHIK, EDWARDIAN, VIC-TORIAN BAUHAUS • Pilar dan Tokoh ARS. MODERN (Le Corbu-sier, Mies Van der Rohe, Frank Lloyd Wright) -Ornament iscrime, Less is more • International Style • Regionalism, Metabolism • Dekonstruktivisme • Neo-Vernakularisme • Studi Kasus: MODERNISME dan POSMO-DERNISME di INDONESIA • Capita Selecta: ARS. KOLONIAL - INDISCHE 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Desain Arsitektur dan Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tentang kebudayaan • Relasi antara kebudayaan dan arsitektur • Dinamika budaya dalam konteks arsitektur • Ekspresi kearifan lokal dalam berarsitektur • Arsitektur sebagai refleksi kebudayaan • Memahami arsitektur sebagai bagian dari kebudayaan dan merefleksikan budaya pendukungnya • Memahami berbagai proses perubahan kebudayaan dalam konteks arsitektur • Culture --> worldview --> value --> lifestyle --> activity pattern --> built environment • Design and community • Design and consumption • Design and technology • Design and identity 	
Kritik Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Hakikat dan Metode Kritik dalam Arsitektur: • Etika dalam Pengamatan Lingkungan Binaan • Telaah Semiotika Dalam Arsitektur: Semiotika pragmatic, semiotika semantic, semiotika sintaksis; • Telaah Hermeneutik dan Helegian dalam arsitektur • Konsep Dasar Trilogi Vitruvius vs Dwilogi • Mangunwijaya • Kaidah penulisan Kritik 	
Tapak dan Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan: hubungan antara Tapak dan Bangunan • Pemetaan dan pengumpulan data tapak • Karakteristik lingkungan lokasi tapak • Ketentuan KDB – KLB dan garis sempadan di lokasi tapak • Pengaruh Topografi dan Desain Bangunan • Desain lanskap dan ruang luar bangunan • Analisis Bangunan Terkait Karakteristik Tapak • Limbah dan sanitasi dalam tapak • Kestabilan tapak dan fondasi • konsep dan analisis tapak dalam desain bangun dan integrasi elemen-elemen desain lanskap dalingkungan 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Perkotaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan: Definisi, Karakter, dan Sejarah Perkotaan • Teori Perencanaan Perkotaan • Analisis lingkungan perkotaan • Zonasi dan tata guna lahan • Transportasi Perkotaan • Infrastruktur Perkotaan • Kawasan Pusat Kota (CBD) • Perumahan dan kawasan permukiman • Konservasi dan Pembangunan Berkelanjutan • Kehidupan dan Partisipasi Masyarakat Perkotaan • Ruang Terbuka Hijau Perkotaan • Krisis dan manajemen Bencana Kota • Konsep Perencanaan kota hijau • Inovasi dan teknologi dalam perencanaan perkotaan 	
Permukiman	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan dan Konsep Dasar Permukiman • Teori dan Prinsip-prinsip desain Permukiman • Analisis Lokasi dan konteks • Tata guna lahan dan zonasi permukiman • Desain hunian dan kualitas ruang hunian • Desain perumahan terpadu (Mixed-Use Development) • Keselamatan dan Aksesibilitas • Desain permukiman berkelanjutan • Perencanaan Infrastruktur Permukiman • Aspek Sosial dan partisipasi masyarakat • Konservasi dan revitalisasi permukiman bersejarah • Studi Kasus kampung kota • Desain permukiman berbasis digital • Adaptasi permukiman terhadap perubahan iklim 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
<p>Komunikasi Arsitektur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Komunikasi dan Public Speaking • Teknik Dasar Public Speaking: Struktur Logika dan Organisasi Presentasi • Teknik Dasar Public Speaking: Intonasi, Artikulasi, Bahasa Tubuh dan Ekspresi Non-Verbal • Psikologi Presentasi : Mengatasi Ketakutan dan Kegelisahan. • Keterampilan Mendengarkan dan Interaksi dengan Audiens • Psikologi Presentasi: Teknik Persuasi dan Meyakinkan Audiens • Praktik dan Simulasi Presentasi Arsitektur • Menggunakan Panel Arsitektur • Menggunakan Media Visual dalam Presentasi • Pembuatan Portfolio: • Pengenalan Komunikasi Arsitektur Visual • Dasar-dasar Desain Grafis • Pembuatan Diagram Arsitektur • Pembuatan Panel Presentasi Arsitektur dan Storytelling/ Narasi Arsitektur • Teknik Advanced Rendering dan Post-Processing • Integrasi Data dan Infografis • Praktik dan Simulasi Presentasi Arsitektur • Menggunakan Panel Arsitektur 	
<p>Etika Profesi Arsitek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • integritas moral & etika • etika profesi • dasar-dasar etika profesi • macam bidang kerja arsitektur • pengetahuan industri konstruksi • organisasi profesi • prinsip-prinsip bekerja secara etis dan simulasinya 	

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Seminar Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan seminar dan penulisan ilmiah: mahasiswa memahami hakikat seminar dan penulisan karya ilmiah • Mengenal topik kajian: menentukan topik kajian secara tepat • Struktur makalah dan penulisan makalah ilmiah: mampu memahami dan menggunakan struktur penulisan artikel ilmiah • Publikasi dan presentasi: mampu menuliskan gagasan dan hasil analisis (kajian suatu topik ke dalam sebuah artikel ilmiah dan mampu menyampaikan hasil pemikiran secara lisan 	

b. Penentuan Bobot SKS

Penentuan Bobot SKS per mata kuliah dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal, di antaranya:

- a) Jumlah SKS keseluruhan adalah 144 SKS.
- b) Jumlah SKS mata kuliah studio berdasarkan pada minimal 30% bobot SKS keseluruhan (berdasarkan peraturan IAAB).
- c) Jumlah SKS semester 1 dan 2 maksimal 20 SKS, sedangkan semester di atasnya maksimal 24 SKS.
- d) Perhitungan bobot SKS per mata kuliah ditentukan berdasarkan bahan kajiannya.

BAB III

INFORMASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEJARAH SINGKAT

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual (DKV) didirikan pada tanggal 15 Mei 2008, di bawah Fakultas Arsitektur dan Desain. Di DKV SCU didukung proses pembelajaran multidisiplin yang humanis dalam pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku desainer komunikasi visual profesional. Mulai tahun 2022, diperkuat dengan metode pembelajaran Soegijapranata Learning Model (SLM), sehingga menjadikan lulusan DKV yang tidak hanya memiliki pengetahuan untuk pemberdayaan diri sendiri, melainkan juga secara konkrit untuk masyarakat dan negara. Kini, selain perkuliahan, DKV SCU telah mengadakan banyak kegiatan seperti pameran, creative sharing, dan workshop. Serta menjalin kerjasama dengan banyak pihak, seperti Alumni, AIDIA (Asosiasi Profesional Desainer Komunikasi Visual Indonesia), ASPRODI (Asosiasi Program Studi) DKV, Dinas dan Lembaga Pemerintahan, dan institusi swasta.

VISI MISI

Visi Universitas:

Menjadi komunitas akademik yang transformatif dan inspiratif untuk peningkatan keunggulan Tri Dharma Perguruan Tinggi dilandasi nilai-nilai Kristiani dengan didukung teknologi informasi yang terintegrasi dan berwawasan lingkungan.

Visi Fakultas Arsitektur dan Desain:

Menjalankan Visi Universitas dengan penekanan pada pendidikan desain dan seni yang unggul serta kesadaran terhadap eko permukiman.

Visi Program Studi Desain Komunikasi Visual:

Menjalankan Visi Universitas, Fakultas Arsitektur dan Desain, penekanan pada luaran sarjana desain komunikasi visual yang unggul, unik, kreatif dalam kualitas dan tanggap terhadap permasalahan aktual yang terjadi di masyarakat melalui penguasaan seni, ilmu dan teknologi secara kreatif, tepat guna dan peduli lingkungan.

Misi Program Studi Desain Komunikasi Visual:

1. Menyelenggarakan pendidikan yang seimbang antara teori dan praktek.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang terstruktur, terib, dan konsisten.
3. Mengembangkan wawasan ke segala aspek kehidupan bermanfaat dan menyikapinya secara bijak di dalam komunikasi visual.
4. Menambahkan kesadaran dan semangat kreatifitas dalam menanggapi perkembangan jaman.
5. Mengembangkan kerjasama antar institusi pendidikan tinggi desain komunikasi visual di dalam dan luar negeri, bekerja sama dengan asosiasi profesi, perusahaan, dan masyarakat yang terkait dengan komunikasi visual.
6. Meningkatkan keikutsertaan, dalam ajang kompetisi desain.
7. Meningkatkan peningkatan kualitas lulusan sarjana DKV yang memiliki standard profesional bersaing di era global.
8. Meningkatkan etos kerja pendidik yang bertanggung jawab, profesional, konsisten, dan komitmen terhadap calon-calon desainer komunikasi visual.

TUJUAN PENDIDIKAN

Desain Komunikasi Visual adalah Program Studi Sarjana Strata Satu (S1) yang memiliki peran besar di Indonesia, serta di dunia internasional. Desain Komunikasi Visual mempelajari aspek perancangan sebagai proses problem solving (desain), proses penyampaian pesan (komunikasi) dan olah bahasa rupa/semiotika (visual).

Sekalipun perkembangan teknologi kini marak dan menunjang praktek berkomunikasi secara visual melalui perangkat lunak yang banyak tak terbatas, namun Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) SCU menekankan pada penguasaan olah kemampuan motorik, penguasaan logika berpikir analitik, penerjemahan konseptual, matematis, serta kreativitas yang merupakan bentuk tanggung jawab seorang Desainer terhadap lingkungannya. DKV SCU memposisikan teknologi sebagai alat (perpanjangan tangan) yang dapat mendukung dalam proses pemecahan masalah dan penciptaan solusi desain.

Proses pembelajaran studio menjadi ciri khas Program Studi DKV, dimana mahasiswa akan memulai proses analisa brief/masalah, pengumpulan data, brainstorming, eksplorasi konsep dan ide, sketsa desain, eksperimentasi, pengembangan desain sebagai pemecahan masalah, evaluasi, dan eksekusi desain. Lulusan DKV SCU diupayakan memiliki wawasan yang bermanfaat di segala aspek kehidupan masyarakat.

MASA DAN BEBAN STUDI

Kurikulum program studi desain Komunikasi Visual terdiri dari 144 SKS yang akan ditempuh dalam 8 hingga 10 semester. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah Soegijapranata Learning Model (SLM), yaitu model pembelajaran khas SCU yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan DKV SCU yang menguasai ilmu pengetahuan dan wawasan, mempunyai kedewasaan moral dan kepribadian, serta siap mengambil peran sebagai pemimpin di masyarakat. Proses pembelajaran dalam SLM dikemas sebagai suasana belajar yang menggembirakan tanpa mengurangi kualitas pembelajaran yang ditargetkan.

PROFIL LULUSAN

NAMA PRODI S1: DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)

No	Profil/Peran/ Fungsi Lulusan	Deskripsi Profil	Jenis Pekerjaan/ Jabatan
1	Desainer Komunikasi Visual	Perancang desain komunikasi visual yang memiliki pemahaman keilmuan dan kemampuan berbahasa rupa rungu (audio visual) melalui beragam media komunikasi visual	Desainer grafis di media cetak dan elektronik, komikus, ilustrator, pengarah gaya desain/art director, penulis naskah iklan/film/program TV/copy writer, fotografer kreatif, motion graphic, desainer grafis, animator 2D dan 3D, filmmaker, promo producer, corporate identity designer, exhibition designer,
2	Praktisi Pendidikan (level 6)	Kemampuan dalam pengajaran melalui proses pengkajian untuk menggali, mengolah, meneliti, mendokumentasikan berbagai informasi pengetahuan secara terintegrasi dengan metode pembelajaran tertentu. Sebutan untuk Dosen/akademisi ada di level 8 (PP nomor 37 Tahun 2009)	Pengajar kelas, workshop dengan keahlian tertentu.

3	(Asisten) Peneliti (level 6)	Asisten peneliti yang mampu merancang dan melakukan penelitian di bidang desain rupa runggu – audio visual (monodisiplin)	Anggota peneliti di pusat studi
4	Konseptor	Pengembang konsep desain rupa runggu (audio visual) yang mampu mengkomunikasikan dan mempresentasikan desain dan merekomendasikan gagasan-gagasan kreatif	Konsultan desain
5	Wirausahawan	Pemilik atau pelaku usaha mandiri yang menyediakan layanan jasa dalam bidang desain komunikasi rupa runggu (audio-visual) dengan merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi usaha kreatif.	Pemilik studio bermedia konvensional hingga elektronik misalnya studio animasi, rumah produksi desain, galeri eksibisi, merchandiser, studio clothing

Keunggulan:

Memiliki proses pendidikan (pengajaran-perancangan, penelitian-kajian desain, pengabdian-pelaku usaha mandiri) yang terintegrasi dengan lingkungan hidup.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

SIKAP UMUM

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; terutama mereka yang lemah dan tersisihkan.
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10. Menginternalisasi semangat kemandirian kejuangan dan kewirausahaan.

SIKAP KHUSUS

Meneladani sikap-sikap Soegijapranatan seperti Nilai Perjuangan dan Kedewasaan, Nilai Kebangsaan, dan Nilai Toleransi.

PENGETAHUAN

1. Memahami konsep desain komunikasi visual dan teknologi yang dilandasi sikap profesional dan bertanggungjawab pada lingkungan.
2. Mengerti konsep-konsep dan teori desain komunikasi visual, pentahapan perancangan yang memiliki nilai etis dan estetis.
3. Memahami prinsip dan teknik pemecahan permasalahan komunikasi visual, dengan menyusun strategi komunikasi visual melalui kajian secara kuantitatif dan kualitatif.
4. 4Memahami proses mewujudkan ide/gagasan kreatif secara profesional dalam bentuk karya desain komunikasi visual yang diakui masyarakat secara nasional/ internasional.Mengetahui teknologi khususnya komputer aplikatif yang sejalan dengan perkembangan dan komunikasi informasi global
5. Mengetahui proses perencanaan dan manajemen desain komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat secara nasional/internasional.

KETRAMPILAN UMUM

1. Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif yang diwujudkan dalam bentuk kinerja yang bermutu dan terukur baik secara mandiri maupun kerja kolaboratif.
2. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

KETRAMPILAN KHUSUS

1. Mampu mengaplikasikan konsep desain sebagai solusi permasalahan, melalui media berbasis teknologi yang sesuai dengan kaidah dan etika ilmiah.
2. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
3. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
4. Mampu memelihara dan mengembangk-an jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
5. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
6. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
7. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
8. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ke dalam ide desain komunikasi visual yang didasarkan pada kajian kebutuhan dan brief kemudian mengkomunikasikannya kepada pemangku kepentingan.
9. Mampu mengkaji kebutuhan rancangan sesuai dengan kebutuhan target sasaran.
10. Mampu menerjemahkan brief ke dalam ide rancangan komunikasi visual.
11. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ke dalam ide atau gagasan desain komunikasi visual.
12. Mampu mengkomunikasikan konsep desain kepada pemangku kepentingan.
13. Mampu membuat desain komunikasi visual yang relevan dengan memanfaatkan teknologi manual dan digital serta melakukan evaluasi karya desain.
14. Mampu memanfaatkan teknologi baik manual maupun digital dalam menunjang kegiatan komunikasi visual.
15. Mampu membuat desain komunikasi visual yang relevan dengan dasar kajian yang telah dilakukan.
16. Mampu mengevaluasi karya desain sebagai pengembangan keilmuan desain komunikasi visual.

LAPANGAN KERJA

Sebagai tenaga profesional, lulusan Program Studi DKV akan diarahkan untuk memenuhi kebutuhan Industri Kreatif yang kini telah menjadi ekonomi dan industri andalan pemerintah Indonesia. Dengan semakin meningkatnya ketergantungan manusia dengan bahan bakar fosil, namun semakin berkurangnya ketersediaan sumber daya alam, maka Industri Kreatif adalah masa depan yang tidak akan pernah habis karena memiliki bahan utama Kreatifitas dan sumber daya manusia.

Beberapa industri kreatif di antaranya :

1. Production House
2. Agensi Periklanan/Advertising Bureau
3. Publishing Design
4. Event Organizer
5. Marketing Communication
6. Biro Desain
7. Visual Merchandise/Industri Ritel
8. Semua institusi/perusahaan yang memerlukan branding dan identity design seperti:
9. kampus/ universitas, hotel, pemerintah kota / kabupaten, perusahaan
10. manufaktur, dll
11. Industri Permainan Interaktif
12. Industri Animasi & Game

Selain itu lulusan Program Studi DKV juga dapat bekerja pada institusi pemerintah, seperti :

1. Departemen/Dinas Pariwisata
2. Departemen/Dinas Perindustrian
3. Departemen/Dinas Perdagangan
4. Departemen/Dinas Komunikasi dan Informasi
5. Kementerian Luar Negeri/Dalam Negeri
6. Pemerintahan Kota/Kabupaten
7. Departemen / dinas Koperasi dan UMKM
8. Departemen / dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat
9. Perbankan

Ataupun dalam institusi pendidikan sebagai Pengajar / Dosen. Kesempatan melanjutkan pendidikan ke jenjang magister (S2) dan doktoral (S3) juga sangat prospektif baik di Indonesia maupun luar negeri.

UMPAN BALIK ALUMNI DKV

Sebagai bagian dari kontribusi alumni serta bagian dari sistem pembelajaran Soegijapranata Catholic University, dosen wajib melibatkan alumni untuk mengisi di perkuliahan lebih dari pertemuan dalam satu semester. Kemudian DKV SCU memiliki acara Creative Sharing yang mengundang alumni untuk berbagi pengalaman dalam dunia kerja. Tujuannya agar mahasiswa memiliki gambaran mengenai dunia kerja dalam bidang DKV.

Selain itu terdapat alumni yang mendirikan agensi untuk mengerjakan produk jasa yang berkaitan dengan DKV. Salah satunya Klasiva dan Sure. Klasiva merupakan agensi fokus bergerak dibidang branding dan advertising. Sementara Sure juga bergerak dibidang advertising namun lebih fokus pada produk video dan film. Kedua agensi dapat dijadikan tempat magang bagi mahasiswa DKV SCU. Kontribusi mutualisme ini menjadi kerjasama jangka panjang karena mahasiswa mendapat pelatihan di lapangan sementara agensi mendapat sumber daya manusia dibidang desain.

STRUKTUR ORGANISASI

Kaprogdi	:	Louis Cahyo Kumolo, S.Ds., MM
Sekretaris Program Studi DKV	:	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.
Ka. Rumbang Industri dan Komunikasi Grafis (Industrial and Graphic Communication)	:	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
Ka. Rumbang Komunikasi Visual Multimedia (Multimedia Visual Communication)	:	Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA
Kepala Redaksi Jurnal T tutur Rupa	:	Arwin Purnama Jati, S.Sn., MA
Ka. Promosi	:	Agnes Indah Suciani K., S.Ds., M.I.Kom
Ka. Unit Bisnis	:	Agnes Indah Suciani K., S.Ds., M.I.Kom
Ka. Lab Audio Visual	:	Alfons Christian Hardjana, S.Ds, MA
Ka. Lab Fotografi	:	Bayu Widiatoro, ST. M.Sn
Ka. Lab Digital Media Design	:	Peter Ardianto, S.Sn., M.Sn., PhD

KOMPETENSI LULUSAN

Lulusan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata diharapkan menjadi tenaga ahli di bidang desain komunikasi visual yang memiliki kemampuan akademik dan profesional dalam menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan teknologi untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional, sesuai dengan tujuan dan arah pendidikan yang telah ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 232/U/2000. Selain hal tersebut diharapkan lulusan desain komunikasi visual Unika juga memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, sehingga mereka tidak hanya melihat pada permasalahan yang besar dan jauh dari mereka saja, tetapi juga akan memperhatikan hal-hal kecil yang terjadi di sekitar tempat mereka berkegiatan.

Untuk mencapai tujuan dan arah tersebut, lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual akan dibekali dengan kompetensi-kompetensi yang beragam namun saling menunjang sehingga membentuk kualitas yang utuh. Kompetensi-kompetensi tersebut terbagi menjadi kompetensi utama, kompetensi pendukung dan kompetensi lainnya yang tersebar dalam elemen-elemen kompetensi sebagaimana tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 045/U/2002. Secara matrik, kompetensi lulusan dan penyebarannya di dalam elemen-elemen kompetensi dapat dilihat dalam tabel berikut:

No.	Elemen Kompetensi	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lainnya	Metode Pembelajaran
1	Pengembangan kepribadian	Mampu menjadi manusia Indonesia yang berKetuhanan YME berbudi pekerti luhur dan mandiri serta memiliki rasa tanggungjawab dalam berkehidupan dan bermasyarakat	Mampu berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan menggunakan teknologi khususnya komputer yang aplikatif dan sejalan dengan perkembangan komunikasi informasi global	Mampu berkomunikasi di tempatnya berkarya	Kuliah mimbar Laboratorium (praktek)

No.	Elemen Kompetensi	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lainnya	Metode Pembelajaran
2	Ilmu dan keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Trampil membuat gambar animasi 2D dan 3D dengan baik secara manual ataupun digital b. Mampu menjelaskan unsur estetika dalam desain komunikasi visual 	Mampu menyusun metodologi yang sesuai dengan bidang yang sesuai desain komunikasi visual	Mampu berwacana tentang ilmu dan teori yang berkaitan dengan desain komunikasi visual	Kuliah mimbar studio Laboratorium (praktek)
3	Keahlian berkarya	<p>Sebagai tenaga profesional dalam bidang desain komunikasi visual yang :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menghasilkan karya cetak profesional b. Mampu menghasilkan karya gerak (video/ animasi) yang profesional c. Mampu memecahkan permasalahan komunikasi visual dengan menyusun strategi komunikasi visual melalui kajian secara kuantitatif dan kualitatif d. Mampu mewujudkan ide/ gagasan kreatif secara profesional dalam bentuk karya desain komunikasi visual yang diakui masyarakat secara nasional / internasional 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menguasai teknik pembuatan materi komunikasi visual baik manual maupun digital b. Menguasai seluk beluk teknik reproduksi grafika 	Mampu berkarya dalam bidang-bidang yang berkaitan dengan desain komunikasi visual	Kuliah mimbar studio Laboratorium (praktek) Pengamatan lapangan Pengamatan institusional Praktek lapangan

No.	Elemen Kompetensi	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lainnya	Metode Pembelajaran
4	Perilaku Berkarya	Profesional dalam bidang desain komunikasi visual yang: a. Jujur dan mampu menciptakan karya yang orisinal b. Mampu menerapkan etika profesi	a. Mampu bekerja secara profesional dan bertanggungjawab a. Mampu mengaplikasikan wawasan dan pengetahuan dalam lingkup profesional	Mampu bekerja secara profesional dalam bidang yang berkaitan dengan desain komunikasi visual	Kuliah mimbar, dan praktik lapangan
5	Berkehidupan Bermasyarakat	a. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian pada masalah yang ada di lingkungan masyarakat. b. Mampu memberikan solusi pada masalah yang ada di masyarakat dengan pendekatan desain komunikasi visual	Mampu merumuskan dan menyusun ide-ide untuk usaha produk atau jasa, dan menerapkan pengetahuan desain dan kewirausahaan.	Dapat mempersiapkan rencana wirausaha dan mengaplikasikan gagasan kreatif berwirausaha	Kuliah mimbar, dan praktik lapangan

Kompetensi-kompetensi tersebut kemudian menjadi substansi pokok bagi mata kuliah mata kuliah yang diadakan dalam kurikulum. Penyebaran kompetensi dan konfigurasinya akan diikuti juga oleh penyebaran dan konfigurasi mata kuliah. Mengacu pada kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan pada tabel terdahulu, maka disusunlah mata kuliah - mata kuliah sebagai sarana untuk mencapai kompetensi-kompetensi tersebut. Kompetensi utama yang menjadi ciri utama Program Studi Desain Komunikasi Visual diberikan dalam mata kuliah- mata kuliah yang tergabung dalam kurikulum Inti. Sedangkan kompetensi-kompetensi lainnya yang merupakan pendukung kompetensi utama dan menjadi tuntutan lokal masyarakat profesi maupun ciri institusional diberikan dalam mata kuliah mata kuliah yang tergabung dalam kurikulum institusional. Penjabaran mata kuliah untuk mencapai kompetensi lulusan dapat dilihat dalam tabel berikut:

No.	Substansi Kajian	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lainnya
1	Pengembangan Kepribadian	Religiusitas, Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris		
2	Ilmu dan Keterampilan	Typography, Applied Typography, Contour Drawing, Illustration Drawing, Basic Design, 3D Design, Moving Image, 3D Animation	Teori Desain Metodologi Penelitian Metodologi Desain Sejarah Desain Grafis Sejarah Seni Rupa Tinjauan Desain Seminar	Creative Multimedia Creative Photography Desain Web Animasi Lanjut Ilustrasi Eksperimental
3	Keahlian Berkarya	CREATIVE INDUSTRY: 1. Semantic Design Studio 2. Visual Identity Studio 3. Environmental Graphic Design Studio 4. Integrated Marketing Communication Studio	Digital Imaging, Reprografika, Digital Media Design, Komputer Grafis	Tugas Akhir, Portfolio Design
		VISUAL INTERACTIVE: 1. Digital Design Studio 2. Information & Spatial Design Studio 3. Interactive Design Studio 4. New Media Studio	Audio Visual, Videography, Visual Effect, Character Design, Visual Storytelling, Sequential Art, Photography, Creative Photography, Augmented & Virtual Reality, Artificial Intelligence, Web Design,, Packaging Design, Boardgame Design, Creative E-Commerce, Visual Merchandising	
4	Perilaku Berkarya	Etika Profesi Kerja Profesi	Manajemen Desain, Estetika	Marketing Communication

No.	Substansi Kajian	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lainnya
5	Berkehidupan Bermasyarakat	Kuliah Kerja Nyata (KKN)/ Kuliah Kerja Usaha (KKU)/ Kuliah Kerja Strategis (KKS)	Designpreneurship	Psikologi Persepsi

PENGELOLAAN & PENGEMBANGAN

a. Staf Pengajar

Dosen tetap

No	Nama	Pangkat / Golongan NPP dan NIDN	Mata Kuliah yang diampu	Email
1	Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds, M.M	Asisten Ahli / III-B 058.1.2020.390	<ul style="list-style-type: none"> • Character Design • Design Management • Sequential Arts • Consumer behavior • Marketing Communication 	louis@unika.ac.id
2	Bayu Widianoro, ST. MSn	Asisten Ahli / III-B 058.1.2008.275	<ul style="list-style-type: none"> • Visual Culture and Design • Information and Spatial Design Studio • Visual Storytelling • Photography • Creative Photography 	widibayu10@gmail.com
3	Arwin Purnama Jati, S.Sn (Studi S2)	Asisten Ahli / III-B 058.1.2010.279	<ul style="list-style-type: none"> • Contour Drawing • Illustration Drawing • Motion Graphics • Web Design • Interactive Design Studio 	arwin@unika.ac.id
4	Maya Putri Utami H.Angelia, S.Sn (Studi S2)	Asisten Ahli / III-B 058.1.2010.278	<ul style="list-style-type: none"> • Basic Design • Computer Graphics • Digital Imaging • Packaging Design 	angeliamayaa@unika.ac.id
5	A. Dicky Prastomo, SIP, MA	Lektor / III-C 058.1.2013.283	<ul style="list-style-type: none"> • Designpreneurship • Audio Visual • Videography • Visual Effects Design • e-commerce Design 	adicprast@yahoo.com dicky.prastomo@unika.ac.id

No	Nama	Pangkat / Golongan NPP dan NIDN	Mata Kuliah yang diampu	Email
6	Peter Ardhianto, S.Sn, M.Sn	Lektor / III-C 058.1.2015.295	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Design and Innovation • Augmented and Virtual Reality • artificial intelligence • Integrated Design Studio 	peter.ardhianto@unika.ac.id
7	Ryan Sheehan Nababan SSn, MSn	Asisten Ahli / III-B 058.1.2019.367	<ul style="list-style-type: none"> • Design Theories • Visual Identity Studio • Designer's Ethics • Visual Design in Advertising • Seminar 	ryannababan@unika.ac.id
8	Alfons Christian Hardjana, SDs, MA	Asisten Ahli / III-B 058.1.2019.366	<ul style="list-style-type: none"> • 3D Design • Reprographics • 3D Animation • Game Design • Professional Work / Internship 	alfons@unika.ac.id
9	Agnes Indah Suciani Kristanti, S.Ds., M.I Kom	Calon Asisten Ahli / III-A 058.1.2022.414	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing Communication • Consumer Behaviour • Presentation Techniques • Character 	agnesindah@unika.ac.id

b. Staf Pengajar

Dosen tidak tetap

No	Nama	Pangkat / Golongan NPP dan NIDN	Mata Kuliah yang diampu	Email
1	Tabitha Nani, S.Sn. M.Si.	5852010275	<ul style="list-style-type: none"> • Art and Design History • Design Psychology • Design Analysis • Visual Merchandising 	tabita@unika.ac.id

c. Dosen Wali

Dosen wali adalah pembimbing mahasiswa dalam bidang akademik, dengan tujuan agar mahasiswa dapat menyelesaikan studinya dengan tepat waktu dan Indeks Prestasi (I.P) yang baik. Secara rinci, tugas dosen pembimbing akademik (dosen wali) terhadap mahasiswa bimbingannya adalah:

- Memberi petunjuk mengenai sistem pendidikan yang berlaku.
- Memberikan pengarahan secara tepat dalam menyusun program, beban studi dan memilih mata kuliah yang akan diambilnya.
- Memberi nasihat dan pertimbangan untuk mengatasi masalah - masalah studi atau yang dapat menghambat kelancaran studi.
- Membantu mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang baik.
- Memantau perkembangan studi.
- Melakukan evaluasi empat, enam dan delapan semester, dimana hasilnya akan diserahkan kepada ketua Progd.

No	Nama Dosen Wali	Angkatan	NIM
1	Agnes Indah Suciani Kristanti, S.Ds., M.I.Kom	2022	22.L1.0043 - 22.L1.0078
2	Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA.	2015 2016 2017 2020	15.L1.0041, 0044, 0050, 0056, 0057 16.L1.0019 17.L1.0067, 17.L1.0072 20.L1.0001, 0002, 0003, 0004, 0006, 0007, 0008, 0009, 0010, 0011, 0012, 0013, 0015, 0017, 0018, 0019, 0020
3	Alfons Christian H., S.Ds., MA	2018 2019 2020	18.L1.0015, 0016, 0018 19.L1.0001 - 19.L1.0020 20.L1.0041 - 20.L1.0060
4	Arwin Purnama Jati, SSn., MA.	2016 2017 2018 2021	16.L1.0026, 0035, 0039 17.L1.0046, 0053, 0058 18.L1.0038, 0043, 0046, 0047, 0048, 0052, 0056, 0057, 0058, 0061 21.L1.0001 - 21.L1.0037

5	Bayu Widiatoro ST., MSn.	2015 2016 2017 2018 2019 2020	15.L1.0035, 038, 0075, 0079, 0080, 0082 16.L1.0063, 0069, 0070, 0072 17.L1.0078, 0082, 0083, 0085, 0087, 0090 18.L1.0066, 0069, 0073, 0075, 0077, 0079, 0082, 0084, 0085, 0086, 0089, 0090, 0090 19.L1.0061 - 19.L1.0082 20.L1.0061 - 20.L1.0090
6	Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds, M.M	2021 2023	21.L1.0038 - 21.L1.0083 23.L1.0031 – 23.L1.0063 23.L2.0001
7	Maya Putri Utami H.Angelia, S.Sn., M.Sn	2016 2017 2018 2019 2023	16.L1.0041, 0051, 0055, 0059 17.L1.0021 - 17.L1.0022 18.L1.0029 - 18.L1.0030 19.L1.0041 - 19.L1.0060 23.L1.0001 – 23.L1.0030
8	Peter Ardianto, S.Sn., M.Sn., Ph.D	2022	22.L1.0001 - 22.L1.0042
9	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn	2015 2019 2020	15.L1.0019 19.L1.0021 - 19.L1.0040 20.L1.0021 - 20.L1.0040

d. Tenaga Administrasi

Adalah tenaga tetap Yayasan yang bertugas sebagai administrasi jurusan untuk mendukung ke-lancaran pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar

Daftar Tenaga Administrasi Fakultas Arsitektur dan Desain

NO.	N A M A	JABATAN	ALAMAT
1.	Indah Sulistyowati	Ka. Bag.TU	Jl. Sanggung Utara RT.01 RW.06 Semarang 0813-1357-5835
2.	Deonesia Erny	Bid. Administrasi	Jl. Puspogiwang Dalam IV/12 Sema- rang 0813-2566-4322
3.	Muh Rifai S.E	Bid. Administrasi	Brambang RT 03 RW 04 Kec. Karangawen Demak 0895-3462-01342
4.	Nety Kristiyono	Bid. Administrasi PAA	Taman Puri Sartika Blok.C/08 Rt.02 Rw.012 Kel.Sukorejo Gunungpati 0812-2730-7729

NO.	N A M A	JABATAN	ALAMAT
5.	Gatot Purnomo	Bid Administrasi	Jl. Dinar Mas XIX/ 10 Semarang 0877-3699-4408
6.	Rachmad Hidayat	Laboran	Jl.Simongan II Semarang 0895-3920-80906
7.	Bonifasius Heinrich Bagaskara S.Kom	Laboran	Jl. Dinar Mas XIX/10 Semarang 0821-3661-2243
8.	Agus Susilo	Staf rumah tangga	Tanjung mas 05/06 Semarang 0821-4408-3970

KURIKULUM DAN SILABUS

a. Struktur Pengetahuan Desain Komunikasi Visual

Struktur pengetahuan Desain Komunikasi Visual bertolak dari pandangan bahwa Desain Komunikasi Visual merupakan optimasi - adaptif mutakhir dari perpaduan berbagai faktor objektif - eksternal dengan berbagai faktor normatif - internal secara seimbang dan berkelanjutan.

Setiap pengetahuan dipilih menurut tata jenjang : lingkup permasalahan (manusia, alam, teknologi), dan kedalaman permasalahan (eksplorasi, penerapan dan pengembangan).

b. Tujuan Kurikulum

Kurikulum disusun untuk menghasilkan sarjana yang menguasai, menghayati dan terampil dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang diharapkan dapat berkarya dalam rentang panjang profesi desain komunikasi visual, mulai tataran konseptual sampai dengan teknis praktis di dalam dunia profesi.

c. Struktur Kurikulum

Beban studi program S1 program studi Desain Komunikasi Visual adalah sebesar 144 sks yang dijabarkan dalam Kompetensi dan kelompok mata kuliah sebagai berikut :

Kompetensi	Prosentase	Jumlah SKS
Kompetensi Utama	43,75 %	12+12+5+5+5+6+8+10 63 sks
Kompetensi Pendukung	47,91 %	2+8+18+8+9+6+18 69 sks
Kompetensi Lainnya	8,3 %	12 sks

Mata Kuliah	Prosentase	Jumlah SKS
Pengembangan Kepribadian (MPK)	4,2 %	6 sks
Keilmuan dan Ketrampilan (MKK)	14,6 %	21 sks
Keahlian Berkarya (MKB)	60,4 %	87 sks
Perilaku Berkarya (MPB)	11,1 %	16 sks
Kehidupan Bermasyarakat (MBB)	9,7 %	14 sks

d. Daftar Mata Kuliah Menurut Semester

Semester 1

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	UKS102	Pancasila	2	Wajib	C	LPPP
2	UKS103	Kewarganegaraan	2	Wajib	C	LPPP
3	UKS104	Bahasa Indonesia	2	Wajib	C	LPPP
4	UKS101	Religiosity	2	Wajib	C	LPPP
5	DS114	Design Theories	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn
6	DS111	Typography	4	Wajib	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
7	DS112	Contour Drawing	4	Wajib	C	Arwin Purnama Jati, S.Sn., MA.
8	DS113	Basic Design	4	Wajib	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn

Semester 2

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	UKS109	Bahasa Inggris	2	Wajib	C	
2	DS124	Visual Culture and Design	2	Wajib	C	Bayu Widianoro., S.T., M.Sn.
3	DS125	Art and Design History	2	Wajib	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
4	DS126	Computer Graphics	2	Wajib	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
5	DS127	Design Psychology	2	Wajib	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
6	DS121	Applied Typographic	4	Wajib	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
7	DS122	3D Design	4	Wajib	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.
8	DS123	Illustration Drawing	4	Wajib	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.

Semester 3

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS212	Design for Analysis	2	Wajib	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
2	DS214	Aesthetics	2	Wajib	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
3	DS215	Marketing Communication	2	Wajib	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
4	DS216	Reprographics	2	Wajib	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.
5	DS217	Consumer Behaviour	2	Wajib	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
6	DS219	Designer's Ethics	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
7	DS213	Digital Imaging	3	Wajib	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn
8	DS218	Digital Design and Innovation	3	Wajib	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
9	DV211	Digital Design Studio	5	Wajib	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.
10	DC211	Semantic Design Studio	5	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.

Semester 4

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS223	Visual Design in Advertising	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
2	DS222	Theories and Methods for VCD	3	Wajib	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
3	DS224	Motion Graphics	3	Wajib	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.
4	DC225A	Character Design	3	PILIHAN	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
5	DC225B	Visual Storytelling	3	PILIHAN	C	Bayu Widianoro, S.T., M.Sn
6	DC225C	Photography	3	PILIHAN	C	Bayu Widianoro, S.T., M.Sn
7	DV225B	Augmented and Virtual Reality	3	PILIHAN	C	Peter Ardianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
8	DV225C	Web Design	3	PILIHAN	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.
9	DC225D	Designpreneurship	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.
10	DC225E	Packaging Design	3	PILIHAN	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn
11	DV225A	Audio Visual	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.
12	DV221	Information and Spatial Design Studio	5	Wajib	C	Bayu Widianoro, S.T., M.Sn
13	DC221	Visual Identity Studio	5	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.

Semester 5

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS312	Design Management	3	WAJIB	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
2	DS313	Presentation Techniques	3	WAJIB	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
3	DS314	3D Animation	3	WAJIB	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
4	DV315A	Videography	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.
5	DV315B	Visual Effects Design	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
6	DC315A	Sequential Arts	3	PILIHAN	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
7	DC315B	Creative Photography	3	PILIHAN	C	Bayu Widiatoro, S.T., M.Sn
8	DV315C	Artificial Intelligence	3	PILIHAN	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
9	DV315D	Game Design	3	PILIHAN	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.
10	DC315C	E-commerce Design	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA.
11	DC315D	Visual Merchandising	3	PILIHAN	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
12	DC315E	Community Service	3	PILIHAN	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
13	DV311	Interactive Design Studio	5	WAJIB	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.
14	DC311	Environmental Graphic Design	5	WAJIB	C	Bayu Widiatoro, S.T., M.Sn

Semester 6

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS323	Portfolio Design	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn
2	UKS410	KKN/KKU/KAPKI/KKS	2	Wajib	C	LPPM
3	DS322	Seminar	4	Wajib	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
4	DV321	New Media Design Studio	5	Wajib	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
5	DC321	Integrated Design Studio	5	Wajib	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn

Semester 7

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS411	Professional Work / Internship	8	WAJIB	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.

Semester 8

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	DS421	Final Project	10	WAJIB	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.

Arti kode mata kuliah:

- DC : mata kuliah konsentrasi Creative Industry
DV : mata kuliah konsentrasi Visual Interactive
DS : mata kuliah Supplementary
Digit 1 : menunjukkan posisi mata kuliah ditawarkan di tahun ke....
Digit 2 : menunjukkan posisi mata kuliah diadakan pada semester ke
Digit 3 : menunjukkan urutan diberikannya mata kuliah pada semester yang bersangkutan
Digit 4 / Kode huruf : menunjukkan bahwa mata kuliah yang bersangkutan memiliki kedudukan yang sederajat dan merupakan mata kuliah pilihan yang dapat diambil 2 mata kuliah untuk tiap semesternya.

Tabel Mata Kuliah Program Desain Komunikasi Visual

DAFTAR MATA KULIAH PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY KURIKULUM 2023							
1st Semester	2nd Semester	3rd Semester	4th Semester	5th Semester	6th Semester	7th Semester	8th Semester
22 SKS	22 SKS	23 SKS	22 SKS	23 SKS	14 SKS	8 SKS	10 SKS
TYPOGRAPHY DS111 4 SKS CONTOUR DRAWING DS112 4 SKS BASIC DESIGN DS113 4 SKS TEORI DESAIN DS114 2 SKS RELIGIUSITAS UKS101 2 SKS PANCASILA UKS102 2 SKS KEWARGA NEGARAAN UKS103 2 SKS BAHASA INDONESIA UKS104 2 SKS	APPLIED TYPOGRAPHY DS121 4 SKS ILLUSTRATION DRAWING DS122 4 SKS 3D DESIGN DS123 4 SKS DESAIN & BUDAYA VISUAL DS124 2 SKS SEJARAH SENI & DESAIN DS125 2 SKS KOMPUTER GRAFIS DS126 2 SKS PSIKOLOGI DESAIN DS127 2 SKS BAHASA INGGRIS UKS109 2 SKS	SEMANTIC DESIGN STUDIO DS211 5 SKS DIGITAL DESIGN STUDIO DV211 5 SKS ANALISIS DESAIN DS212 2 SKS DIGITAL IMAGING DS213 3 SKS ESTETIKA DS214 2 SKS MARKETING COMMUNICATION DS215 2 SKS REPROGRAFIKA DS216 2 SKS CREATIVE THINKING DS217 2 SKS DIGITAL MEDIA DESIGN DS218 3 SKS ETIKA PROFESI DESAIN DS219 2 SKS	VISUAL IDENTITY STUDIO DC221 5 SKS INFORMATION & SPATIAL DESIGN STUDIO DV211 5 SKS TEORI & METODE DKW DS222 3 SKS BAHASA VISUAL PERIKLAMAN DS223 2 SKS MOVING IMAGE DS224 3 SKS MATA KULIAH PILIHAN - 3 SKS (3 MKP dalam 1 Semester) AUDIO VISUAL DV225A CHARACTER DESIGN DC225A VISUAL STORYTELLING DC225B PHOTOGRAPHY DC225C AUGMENTED & VIRTUAL REALITY DV225B WEB DESIGN DV225B DESIGN/PRENEURSHIP DC225C PACKAGING DESIGN DC225E	ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN STUDIO DC211 5 SKS INTERACTIVE DESIGN STUDIO DV311 5 SKS MANAJEMEN DESAIN DS312 3 SKS TEKNIK PRESENTASI DS313 3 SKS 3D ANIMATION DS314 3 SKS VIDEODRAPHY DV315A SEQUENTIAL ART DC315A CREATIVE PHOTOGRAPHY DC315B CREATIVE INTELLIGENCE DV315C ARTIFICIAL INTELLIGENCE DV315C BOARDGAME DESIGN DV315D CREATIVE E-COMMERCE DC315C VISUAL MERCHANDISING DC315D	INTEGRATED MARKETING COMMUNICATION STUDIO DC321 6 SKS NEW MEDIA STUDIO DV321 6 SKS SEMINAR DS322 4 SKS PORTFOLIO DESIGN DS323 2 SKS KKN (KKN 01) UKS410 2 SKS KKU (KKN 02) UKS410 2 SKS KKS (KKN 03) UKS410 2 SKS	KERJA PROFESI DS411 8 SKS	TUGAS AKHIR DS421 10 SKS

INDEKS

- Syarat Tempuh
- Syarat Lulus
- MK Studio Konsentrasi DC
- MK Studio Konsentrasi DV
- MK Pendukung
- MK Umum
- MK Studio Utama

MK Tugas Akhir hanya dapat diambil apabila telah menyelesaikan seluruh mata kuliah semester sebelumnya

e. Deskripsi Mata Kuliah

Visual and Culture Design	Kode	:	DS124
	SKS	:	2
	Semester	:	II

Tujuan : Mampu mengikuti keberagaman budaya sebagai salah satu aspek desain. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menganalisa fenomena budaya dalam desain, dan dampak desain pada budaya, serta menjelaskan desain dan budaya yang ada di Indonesia maupun luar negeri

Pokok Bahasan : Bahasan yang ada di dalam mata kuliah ini meliputi: pengetahuan dasar tentang asal budaya di masyarakat, bagaimana sebuah budaya berkembang dari budaya berburu dan meramu, bercocok tanam hingga pemanfaatan teknologi yang muncul karena perkembangan kebutuhan manusia. Selanjutnya akan dipelajari juga tentang konflik budaya serta dampak dari budaya global terhadap terbentuknya desain.

Hal lain yang juga akan dipelajari adalah perkembangan di dalam revolusi industri, perkembangan budaya individual menuju ke budaya kolektif, hingga pada pembentukan budaya kreatif sebagai sebuah jawaban atas perkembangan kebutuhan manusia.

Pustaka :

- Widagdo, 2017, *Desain & Kebudayaan*, ITB, Bandung.
- Agus Sachari & Yanyan Sunarya, 2015, *Modernisme – Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*, ITB, Bandung.
- Sumbo Tinarbuko, 2017, *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*, ISI Jogjakarta
- Bayu Widiatoro, 2015, *Pengaruh Pencahayaan pada Bangunan di Malam Hari, Pembentukan Persepsi Pengguna Jalan di Kawasan Kota Lama, Semarang*, Prosiding IPLBI (<http://repository.unika.ac.id/16014/1/TI2015-D-023-030-Pengaruh-Pencahayaan-pada-Bangunan-di-Malam-Hari.pdf>)

Information & Spatial Design Studio

Kode : DV221

SKS : 5

Semester : IV

Tujuan : Mahasiswa mampu untuk merancang desain Informasi dan keruangan yang dapat membantu target sasaran untuk mendapatkan informasi serta dapat merasakan atmosfer dalam sebuah ruang(an)

Pokok Bahasan : Bahasan di dalam mata kuliah ini diawali dengan memahami bentuk ruang serta memahami kebutuhan manusia di dalam sebuah ruang; kemudian dilanjutkan dengan memahami tentang spatial dan proporsi obyek yang akan digunakan sebagai informasi dalam sebuah ruang; pembelajaran selanjutnya terkait dengan pembentukan atmosfer ruang dengan menggunakan informasi visual; mengaplikasikan berbagai elemen desain (yang sudah dipelajari sebelumnya) yang sesuai dengan konsep pembentukan media informasi yang akan digunakan.

Pembelajaran psikologis dan anatomi target sebagai dasar dari pembentukan elemen desain informasi. Kenyamanan sebagai hal utama dalam perencanaan pemanfaatan media komunikasi visual.

Pustaka :

- Son, Kihoon, et al. "C-Space: an interactive prototyping platform for collaborative spatial design exploration." Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems. 2020
- Ma, F. (2020). Spatial equity analysis of urban green space based on spatial design network analysis (sDNA): A case study of central Jinan, China. Sustainable cities and society, 60, 102256
- Geneletti, D., Cortinovis, C., Zardo, L., & Esmail, B. A. (2020). Planning for ecosystem services in cities (p. 87). Springer Nature.

Visual Storytelling

Kode : DC225B

SKS : 3

Semester : IV

Tujuan : Mampu untuk merencanakan dan merancang visualisasi untuk menyampaikan cerita (storytelling) dengan media visual seperti video, foto, atau ilustrasi, untuk menyederhanakan informasi yang kompleks.

Pokok Bahasan : Dalam mata kuliah ini akan dibahas tentang memahami sebuah rangkaian kata yang membentuk sebuah pesan yang akan disampaikan. Bagaimana memilih bagian penting dari sebuah cerita. Bagaimana memahami karakter target terkait dengan pemanfaatan media yang akan digunakan. Bagaimana menyampaikan cerita yang akan diaplikasikan melalui visual baik gambar ilustrasi, foto ataupun video

Pustaka :

- Walter, Ekaterina, 2014, The Power of Visual Storytelling, Mc Graw Hill,
- Ryan Lindy, 2018, Visual Data Storytelling with Tableau, Addison-Wesley Professional
- Poulin, Richard, 2012, Graphic Design and Architecture, A 20th Century History: A Guide to Type, Image, Symbol, and Visual Storytelling in the Modern World, Rockport Publishers

Photography

Kode : DC225C

SKS : 3

Semester : IV

Tujuan : Mampu mempraktekkan teori yang digunakan dalam fotografi, dan mampu membandingkan hasil foto yang dipengaruhi oleh perubahan setting pada kamera. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menciptakan karya foto sesuai dengan yang dilihat dengan mata, dan dapat merencanakan setting yang digunakan saat akan memotret produk

Pokok Bahasan : Pembahasan di dalam mata kuliah ini meliputi: pemahaman pencahayaan yang baik untuk pemotretan, bagaimana setting kamera yang baik untuk pemotretan yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan, hingga membuat sebuah rangkaian foto yang membentuk sebuah cerita

Pustaka :

- Excell Laurie, 2012, Komposisi, Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Langford, Michael, 2010, Langford's Basic Photography, the Guide for serious photography 9th edition, Focal Press, Oxford, United Kingdom
- Neel, John,, 2015, Foccus in Photography, ilex academy
- Excell, Laurie, 2011, Komposisi, Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa, Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia, Jakarta

Creative Photography

Kode : DC315B

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Mampu untuk membuat dan memanfaatkan foto sebagai media penyampai informasi baik untuk iklan ataupun kebutuhan khusus dengan menggunakan media yang beragam

Pokok Bahasan : Di dalam mata kuliah ini akan diajarkan tentang informasi yang harus disampaikan melalui visual (khusus penggunaan media fotografi). Mempelajari tentang konsep dengan terlebih dahulu melihat permasalahan yang akan diselesaikan. Menentukan dan menyusun visual yang akan digunakan di dalam penyampaian pesan, dan diakhiri dengan penggabungan antara hasil foto dengan elemen visual lain yang dapat memperkuat pesan yang akan disampaikan.

Pustaka :

- Excell Laurie, 2012, Komposisi, Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Langford, Michael, 2010, Langford's Basic Photography, the Guide for serious photography 9th edition, Focal Press, Oxford, United Kingdom
- Raymond, Nicholas, The Photographer's Guide to Depth of Field, A light stalking guide, www.lightstalking.com, acces at 2017, May

Environmental Graphic Design

Kode : DC311

SKS : 5

Semester : V

Tujuan : Mampu menunjukkan kinerja mandiri dan kolaboratif serta bertanggungjawab pada penerapan pengetahuan dan metode pada konsep desain, serta mampu menguasai konsep teoritis dan pengetahuan di ranah DKV yang terkait dengan lingkungan

Pokok Bahasan : Dalam mata kuliah ini akan membahas tentang bagaimana melihat sebuah perilaku dari target yang ada di sebuah lingkungan, melihat apa yang dibutuhkan oleh target terkait dengan informasi yang harus diterima di sebuah lingkungan. Melihat gaya desain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, melihat kemungkinan pemanfaatan media yang dapat digunakan. Dan diakhiri dengan pengimplementasian berbagai konsep yang sudah disiapkan yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang harus diselesaikan.

Pustaka :

- Exhibitions and Showrooms, 2010, Design Media Publishing Limited, Hongkong
- Graphic Design in Architecture, 2010, Design Media Publishing Limited, Hongkong
- Sign of Exhibition: : Global Collection of the Most Stylish Exhibition Signage Design, 2020, Guan, Muzi Waterstones, Digital Media Publishing, London.

Game Design

Kode : DV315D

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Merancang prototype permainan berbasis edutainment dengan visual yang disesuaikan tema dan target sasaran

Pokok Bahasan : Sejarah, manfaat, elemen-elemen, tema dan cerita, mekanik, serta proses mendesain dalam game.

Pustaka :

- Fullerton, T. (2008). GAMEDESIGN WORKSHOP: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Second Edition. USA: Morgan Kaufmann.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2020). Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2006). Serious games: Games That Educate, Train, and Inform. Canada: Thomson Course Technology PTR.

3D Design

KODE : DS122

SKS : 4

Semester : II

Tujuan : Pembuatan obyek 3 dimensi yang menerapkan unsur-unsur estetika visual baik yang dibuat secara murni manual ataupun dipadukan dengan digital

Pokok Bahasan : Penggunaan garis, arah, keseimbangan, irama, proporsi, volume, volume gabungan, dominasi, variasi, kesatuan, bidang geometris, bidang plastis, warna analogus, warna monokromatik pada bidang 3 dimensi.

- Pustaka :
- Sanyoto, S.E. (2009) Nirmana- Elemen-elemen Seni dan Desain. Jelasutra: Jakarta.
 - Wong, W. (1977). Principles of three-dimensional design. New York: Van Nostrand Reinhold.
 - Irawan, B., & Tamara, P. (2013). Dasar-dasar desain. Griya Kreasi.

Reprographics

Kode : DS216

SKS : 2

Semester : III

Tujuan : Mempelajari sistem produksi grafis sebagai salah satu teknik cetak yang dapat diaplikasikan pada berbagai media cetak

Pokok Bahasan : Sejarah proses produksi grafis, teknik produksi grafis, proses kerja produksi grafis, dan praktek produksi grafis.

- Pustaka :
- Suherlan, Yayan. Reprografika. 2012. Solo: UNS Press
 - Wasono, AB. Teknik Grafika dan Industri Grafika Jilid 1. 2008. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
 - Wasono, AB. Teknik Grafika dan Industri Grafika Jilid 2. 2008. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

3D Animation

Kode : DS314

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Mempelajari proses dan penciptaan visual bergerak dalam ruang digital 3 dimensi sesuai dengan kaidah animasi.

Pokok Bahasan : Modelling, Rigging, Animating, lighting, dan camera tracking.

- Pustaka :
- Beane, A. (2012). 3D animation essentials. John Wiley & Sons.
 - Kerlow, I. V. (2009). The art of 3D computer animation and effects. John Wiley & Sons.

Professional Work / Internship

Kode : DS411

SKS : 8

Semester : VII

Tujuan : Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh untuk bekerja di suatu organisasi, untuk mendapatkan pengalaman kerja atau memenuhi persyaratan kualifikasi.

Pokok Bahasan : Praktikum, membuat laporan, dan mempresentasikan hasil praktikum yang telah dilakukan pada organisasi yang ditempati.

Pustaka : • Karjaluto, E. (2014). *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. USA: New Riders.

• Ogilvy, D. (2023). *Ogilvy on advertising*. Welbeck Publishing Group.

Applied Typographic Design	Kode	:	DS121
	SKS	:	4
	Semester	:	II

Tujuan : Mahasiswa memahami cara mengaplikasikan tipografi dalam desain dengan menggabungkan elemen visual lain seperti layout, warna, bentuk, dan gambar. Disesuaikan dengan media yang dipilih dan tujuan dari perancangan desain.

Pokok Bahasan : Menyusun Huruf, Text Effect, Hirarki Tipografi, Golden Ratio, White Space, Layout.

Pustaka : • Sihombing, D. 2017. *Tipografi dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

• Rustan, Surianto (2013). *Huruf, Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

• McCloud, Scott (2006). *Making Comics*. New York: Harper Colins Publishers Inc.

• Gress, Edmund G. (2017). *The Art & Practice of Typography*. New York: Oswald Publishing Company.

Aesthetics	Kode	:	DS214
	SKS	:	2
	Semester	:	III

Tujuan : Mahasiswa mengetahui sejarah estetika, kualitas, nilai estetik dan filosofis suatu benda atau karya, dari sudut pandang pencipta dan penghayat.

Pokok Bahasan : Pengertian Estetika , Estetika Barat : Periode Klasik, Renaisans, Modern Awal, Pencerahan, Romantis & Pasca Romantis, Kontemporer, Estetika Timur : Cina, Timur Tengah, India, Nusantara, Nilai Estetika & Seni, Estetika, Simbolisme, & Moralitas, Estetika Objektif & Subjektif, Aktivitas & Pemahaman Estetik , Pendekatan Persoalan & Penikmatan Estetik, Aktivitas Seni

Pustaka : • Kartika, D. S. (2007). *Estetika*. Bandung: REKAYASA SAINS.

• Sachari, A. (2002). *ESTETIKA Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.

• Suryajaya, M. (2016). *Sejarah Estetika*. Jakarta: Gang Kabel.

Marketing Communication

Kode : DS215

SKS : 2

Semester : III

Tujuan : Mahasiswa memahami dan memiliki ketrampilan dalam menyusun topik bahasan dan menganalisis strategi komunikasi periklanan dan mempraktekannya sesuai kaidah presentasi yang tepat guna.

Pokok Bahasan : Komunikasi dalam Periklanan, Sejarah Periklanan, Strategi Pemasaran, Teori Perilaku Konsumen, SWOT dan Analisis Target Pasar, Prinsip Penciptaan Iklan, Produksi Iklan, Brand Soul.

Pustaka :

- Everett M. Rogers. 1986. Communication Technology: The New Media in Society. London: The Free Press.
- Kasali, Rhenald. 1993. Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Philip Kotler & Gary Armstrong. 2018. Principles of Marketing (17th Edt). United Kingdom: Pearson Education Limited.
- Joseph Turow. 2009. Media Today: An Introduction to Mass Communication (3rd Edt). Routledge: Taylor & Francis e-Library.

Consumer Behaviour

Kode : DS217

SKS : 2

Semester : III

Tujuan : Mahasiswa mempelajari perilaku konsumen yang secara langsung terlibat dalam mendapatkan dan mempergunakan barang dan jasa,

Pokok Bahasan : Komunikasi dalam Periklanan, Sejarah Periklanan, Strategi Pemasaran, Teori Perilaku Konsumen, SWOT dan Analisis Target Pasar, Prinsip Penciptaan Iklan, Produksi Iklan, Brand Soul.

Pustaka :

- Everett M. Rogers. 1986. Communication Technology: The New Media in Society. London: The Free Press.

Presentation Techniques

Kode : DS313

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa memahami dan memiliki keterampilan dalam menyusun topik bahasan dan mempraktekan teknik presentasi sesuai kaidah presentasi yang tepat guna.

Pokok Bahasan : Perkenalan Teknik Presentasi, Personal Branding, Komunikasi Online, Kerangka Presentasi, Teknik Opening dan Closing, Menulis Materi, Media Presentasi, Mengendalikan Audiens.

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Kasali, R. 2007. Sukses Melakukan Presentasi, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Gallo, C. 2010. Rahasia Presentasi Steve Jobs Bagaimana Tampil Luar Biasa Hebat di Depan Setiap Audiens, Erlangga, Jakarta.
---------	---	---

Contour Drawing	Kode	:	DS112
	SKS	:	4
	Semester	:	I

Tujuan	:	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bentuk objek, pencahayaan, bayangan, tekstur, dan ekspresi goresan dalam bentuk sketsa. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang di dapat dalam bentuk ide kreatif untuk menggambar bentuk dan objek di sekitar mereka
--------	---	---

Pokok Bahasan	:	Tekstur dasar (Menggambar tekstur dasar objek melalui teknik-teknik arsir yang diperlukan untuk menggambar dasar tekstur material objek); Objek geometris (Menggambar objek geometris tiga dimensional seperti kubus, tabung, bola, dan sebagainya melalui arsir untuk membantu menentukan dimensi objek); Shading (Menggambar bayangan (shading) objek yang ditentukan dari arah cahaya); Anatomi/ bentuk objek (Menggambar dasar anatomi makhluk hidup dan membentuk dengan arsir yang sesuai); Menggambar manusia, hewan, dan tumbuhan (Menggambar makhluk hidup dengan menentukan proporsi dan arsiran yang sesuai untuk bentuk tiga dimensional); Menggambar tematik (Menggambar sesuai tema yang ditentukan untuk membantu mahasiswa belajar mengeksplorasi proporsi, kombinasi, dan bayangan objek pada tema tertentu)
---------------	---	---

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Dunser, A. (1948). Begin with Contour Drawing. Design, 49(9), 11-11. Nicolaides, K. (1969). The natural way to draw: A working plan for art study. Houghton Mifflin Harcourt. Anderson, G., et al. (2019). Drawing and The Dynamic Nature of Living Systems. eLife-Philosophy of Biology Chapman, L. (1878). Approaches to Art in Education Kovats, T et al. (2005). Drawing Book: A Survey of Drawing: The Primary Means of Expression, Black Dog Publishing.
---------	---	--

Illustration Drawing	Kode	:	DS123
	SKS	:	4
	Semester	:	II

Tujuan	:	Mempelajari, mengeksplorasi, dan menghasilkan gambar yang bertujuan untuk memperjelas dan memperindah ide cerita atau narasi. Mengaplikasikan mix-media yang dapat mendukung gambar menjadi lebih bermakna dan dapat menyampaikan pesan tertentu.
--------	---	---

Pokok Bahasan	:	Gaya kartun, kartun kritik, karikatur, karakter semantik/ reimagining/ kombinasi, concept art, ilustrasi media, ilustrasi tematik, ilustrasi eksperimental
---------------	---	--

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Tachie-Menson, A., Opoku-Asare, N. A., & Essel, H. B. (2015). Teaching and learning of drawing for book design and illustration: A study of higher education in publishing. Global Journal of Human-Social Science: Arts & Humanities–Psychology. Sailsbury, M. (2022). Drawing for Illustration. Thames & Hudson.
---------	---	---

Motion Graphics

Kode	:	DS224
SKS	:	3
Semester	:	IV

Tujuan : Mahasiswa mampu merumuskan konsep perancangan gambar bergerak yang dapat dipertanggungjawabkan, mengerjakan (P4) gambar bergerak, dan menggunakan (C3) program yang sesuai dengan perkembangan jaman.

Mendesain ilustrasi atau gambar bergerak dengan menggunakan teknik tertentu yang merupakan gabungan media audio dan elemen visual seperti gambar, teks, dan efek visual lainnya dan dapat diaplikasikan pada produksi iklan, video promosi, presentasi, atau konten-konten yang memerlukan visualisasi yang dinamis.

Pokok Bahasan : Sejarah animasi, jenis-jenis animasi, animasi stop motion, studi karakter, atribut, storyboard, frame, teknik animasi dua dimensi yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan perancangan animasi yang terstruktur

Pustaka :

- Krasner, J. (2013). Motion graphic design: applied history and aesthetics. Taylor & Francis.
- Schlittler, J. P. A. (2015). Motion graphics and animation. Animation Studies, València (CA/USA), 10, 2-3.
- Curran, S. (2000). Motion graphics: graphic design for broadcast and film. Rockport Publishers.
- Brinkmann, R. (2008). The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics. Morgan Kaufmann.

Web Design

Kode	:	DV225C
SKS	:	3
Semester	:	IV

Tujuan : Mahasiswa mampu memahami konteks desain website dan posisi desain visual website dalam ranah desain interface. Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan model-model visual dan komunikasi visual yang terintegrasi dalam konsep desain website secara komprehensif. Selain itu, pembelajaran mengenai interaksi pengguna dengan interface melalui riset pengalaman pengguna (user experience) juga digunakan sebagai basis pembelajaran proses desain dalam desain website.

Pokok Bahasan : Merancang tampilan website dengan mengatur elemen desain seperti layout, warna, huruf, gambar, dan isi konten sesuai dengan tujuan pembuatan website. Secara spesifik meliputi elemen/ komponen desain website, User Experience, Accessibility, Estetika, dan web design practice

Pustaka :

- McIntire, P. (2007). Visual design for the modern Web. New Riders.
- Tselentis, J. (2012). The graphic designer's electronic-media manual: how to apply visual design principles to engage users on desktop, tablet, and mobile websites. Rockport Publishers.
- Buxton, B. Sketching user experiences: getting the design right and the right design, Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, 2007.
- Gaver, B., T. Dunne and E. Pacenti (1999). Design: cultural probes. interactions 6(1): 21-29.
- Carroll, J. M. Five reasons for scenario-based design. In Interacting with Computers 13 (2000), Elsevier Science, 43-60.

Interactive Design Studio

Kode : DV311

SKS : 5

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu mengembangkan dan mengaplikasikan wawasan desain ke dalam karya desain berbasis interaktivitas dalam format manual/ fisik maupun digital dengan mengacu pada inovasi atau tren yang aktual di masyarakat.

Pokok Bahasan : Merancang desain yang bersifat interaktif sesuai dengan tema yang ditentukan di awal semester. Perancangan dilakukan secara bertahap sampai dengan proses akhir testing prototype, evaluasi dan presentasi desain. Materi secara spesifik meliputi: Definisi Interaktif, Model Interaktif, Elemen Desain Interaktif, User Experience (UX), Need & Issue, Problem Solving & Persona, Initial Concept to Body-Storming, Insight Teknologi, Playfulness, Prototyping, Testing & Evaluation, Tematik.

Pustaka :

- Pratt, A., & Nunes, J. (2012). Interactive design: An introduction to the theory and application of user-centered design. Rockport Pub.
- Fischer, X., Nadeau, J. P., Fischer, X., & Nadeau, J. P. (2011). Interactive design: then and now. In Research in Interactive Design Vol. 3: Virtual, Interactive and Integrated Product Design and Manufacturing for Industrial Innovation (pp. 1-5). Springer Paris.
- Bennett, A. Interactive Aesthetics. Design Issues; 18 (3): 62–69. 2002. doi: <https://doi.org/10.1162/074793602320223307>
- Graham, Lisa. (2008). Gestalt theory in interactive media design. Journal of Humanities and Social Sciences. 2.
- Dimitrova, Vania & Brna, Paul & Self, John. (1970). The Design and Implementation of a Graphical Communication Medium for Interactive Open Learner Modeling. Intelligent Tutoring Systems. 2363. 432-441. 10.1007/3-540-47987-2_46.

Digital Design and Innovation

Kode : DS213

SKS : 3

Semester : III

Tujuan : Tujuan mata kuliah : Mata kuliah digital desain dan inovasion memberikan pengertian dasar dan perkembangan digitalisasi, desain, teknologi, dan penyelesaian masalah desain melalui teknologi

Pokok Bahasan : Pemahaman dasar Digital Desain, pengenalan dasar Artificial Intelligence (AI) dan pemanfaatan web app AI untuk Desain. Selanjutnya mahasiswa diajak untuk memahami strategi perencanaan berbasis digital desain yang luarannya perancangan Digital Media Design serta pemahaman performance evaluation.

- Wu S. Development of Graphic Design Based on Artificial Intelligence. In Journal of Physics: Conference Series 2020 Apr 1 (Vol. 1533, No. 3, p. 032022). IOP Publishing.
- Chen, D. (2016, September). Application of artificial intelligence technology in the visual communication design of shopping platform. In First International Conference on Real Time Intelligent Systems (pp. 119-126). Springer, Cham.
- Ardianto, P., Subiakto, R. B. R., Lin, C. Y., Jan, Y. K., Liau, B. Y., Tsai, J. Y., ... & Lung, C. W. (2022). A Deep Learning Method for Foot Progression Angle Detection in Plantar Pressure Images. *Sensors*, 22(7), 2786.
- Galanter, P. (2016). Generative art theory. *A Companion to Digital Art*, 1, 631. of the 2020 chi conference on human factors in computing systems (pp. 1-8).

Augmented and Virtual Reality

Kode	:	DV225B
SKS	:	3
Semester	:	IV

Tujuan : Memberikan pemahaman tentang realitas digital atau virtual dengan mempersiapkan konsep, sketsa, dan prototyping

Pokok Bahasan : Mempelajari Konsep dan prinsip dasar AR dan VR, termasuk teknologi dan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan dan implementasinya. Mahasiswa dapat pemahaman tentang aplikasi AR dan VR dalam berbagai industri dan bidang, seperti gaming, pendidikan, kesehatan, arsitektur, dan lain-lain.Selanjutnya, merancangan dan mengembangkan aplikasi AR dan VR, termasuk proses pemodelan, animasi, pengembangan antarmuka, dan integrasi dengan sistem lainnya. Penggunaan alat dan perangkat lunak khusus untuk pengembangan AR dan VR. Serta, proyek-praktek praktis yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dalam pembuatan dan implementasi AR dan VR.

- Qiao, X., Ren, P., Dustdar, S., Liu, L., Ma, H., & Chen, J. (2019). Web AR: A promising future for mobile augmented reality—State of the art, challenges, and insights. *Proceedings of the IEEE*, 107(4), 651-666.
- Saffo, D., Yildirim, C., Di Bartolomeo, S., & Dunne, C. (2020, April). Crowdsourcing virtual reality experiments using VRChat. In *Extended abstracts of the 2020 conference on human factors in computing systems* (pp. 1-8).

Artificial Intelligence

Kode	:	DV315C
SKS	:	3
Semester	:	V

Tujuan : Memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan dalam menyelesaikan permasalahan desain.

Pokok Bahasan : Lebih detail dari MK Digital Desain dan Innovation, MK AI Pemahaman Generative Art berbasis AI dan Pemecahan permasalahan desain melalui AI. materi yang akan dipelajari meliputi pemahaman mengenai generative AI secara teknis, pengenalan model-model generative AI. memahami perbedaan machine learning dan deep learning. Fundamental tentang generative AI dan etika penggunaannya. Serta mempelajari image generation dengan menggunakan AI

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Wang, K., Gou, C., Duan, Y., Lin, Y., Zheng, X., & Wang, F. Y. (2017). Generative adversarial networks: introduction and outlook. <i>IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica</i>, 4(4), 588-598. Oppenlaender, J., Visuri, A., Paananen, V., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2023). Text-to-Image Generation: Perceptions and Realities. <i>arXiv preprint arXiv:2303.13530</i>. Ardhianto, P., Purbo Santosa, Y., & Pusparani, Y. (2023). A Generative Deep Learning for Exploring Layout Variation on Visual Poster Design. <i>International Journal of Visual and Performing Arts</i>, 5(1). doi:https://doi.org/10.31763/viperarts.v5i1.920
---------	---	---

Integrated Design Studio	Kode	:	DC321
	SKS	:	5
	Semester	:	VI

Tujuan	:	Untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana desain visual dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif dalam konteks pemasaran terpadu
--------	---	--

Pokok Bahasan	:	Materi pembelajaran dalam mata kuliah ini dapat mencakup topik-topik seperti teori pemasaran, psikologi konsumen, desain komunikasi visual terpadu, media komunikasi, strategi pemasaran terintegrasi, penelitian pasar, analisis pesaing, dan studi kasus dari kampanye IMC yang telah sukses. Mahasiswa diharapkan dapat mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan keterampilan praktis dalam menciptakan desain komunikasi visual yang efektif untuk membantu mencapai tujuan pemasaran perusahaan atau kampanye sosial secara terpadu.
---------------	---	---

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Yeshin, T. (2008). <i>Integrated marketing communications</i>. In <i>The Marketing Book</i> (pp. 365-389). Routledge. Blakeman, R. (2023). <i>Integrated marketing communication: creative strategy from idea to implementation</i>. Rowman & Littlefield. Kitchen, P. J., & Tourky, M. E. (2022). <i>Integrated Marketing Communications: A Global Brand-Driven Approach</i>. Springer Nature.
---------	---	---

Audio Visual	Kode	:	DC225A
	SKS	:	3
	Semester	:	IV

Tujuan	:	Perancangan desain yang bersifat informatif, persuasif atau promotif berbasis grafis statis dan dinamis berupa tipografi (tipografi kinetik), simbol, ikon, gerak dengan dukungan audio yang relevan.
--------	---	---

Pokok Bahasan	:	Berpijak dari studio sebelumnya tipografi, gambar bentuk, ekspresi dan nirmana, audio visual mengembangkan teknik menyampaikan pesan visual (motion text / animated) dengan dukungan audio yang disesuaikan (sound music/sound effect) sehingga lebih menarik dan kolaboratif, membentuk karya seni yang aplikatif seperti iklan, book trailer, video promosi, visual explainer.
---------------	---	--

Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> Barbara, Brownie. 2014. <i>Transforming Type . New Direction in Kinetic Typography</i>, 1st Edition Blumsburry Academic ,UK. Baker, Justin. 2018. <i>Kinetic Typhography UX-Principles, Pattern, and Getting Started</i>. Published in Hackernoon.com
---------	---	--

Designpreneurship	Kode	: DC225D
	SKS	: 3
	Semester	: IV

Tujuan	:	Mahasiswa mampu merumuskan dan menyusun ide-ide untuk usaha produk atau jasa, dan menerapkan pengetahuan desain dan kewirausahaan. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat mempersiapkan rencana wirausaha dan mengaplikasikan gagasan kreatif berwirausaha.
Pokok Bahasan	:	Memulai ideasi sebuah usaha dengan membangun visi dan misi jiwa yang berani dan kreatif (creativepreneur), memahami kebutuhan konsumen / user need dan mempertahankan pelanggan, memahami jalur distribusi dan pasokan suplier, menguasai aspek pengetahuan produk dan jasa desain secara estetik, keamanan, nilai, dan desain yang fungsional, memanfaatkan teknologi tepat guna hingga pemanfaatan jejaring ; Membuka peluang pendanaan berkelanjutan ; dan Mengevaluasi secara kreatif usaha produk dan jasa desain dengan merencanakan, menciptakan solusi bersama antara klien-designer-konsumen minimal dalam 6 bulan berjalan , dan mempresentasikannya dengan sudut pandang yang berbeda / USP - Unique Selling Proposition.
Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> • Sharma, P.K., Anurodh Godha. 2000. Entreprenuship and Small Scale Businesses. Open University Kota, New Delhi. • Ferrier, Michelle & Elizabeth Mays. 2020. Media Inovation and Entreprenuship. Rebus Communnity for Open Textbook Creation, Ohio University • Sneha, P. 2019. Entrepreneurship Development. EIIILM University.

Videography	Kode	: DV315A
	SKS	: 3
	Semester	: V

Tujuan	:	Memahami serta mempelajari teknik dasar videografi yang merupakan media yang digunakan untuk merekam serangkaian kejadian untuk dirangkai menjadi sebuah pesan yang sesuai dengan tujuan pembuatan video, baik sosial maupun komersial.
Pokok Bahasan	:	Melaksanakan pra produksi secara terstruktur dan terorganisasi denga beragam jobdesk tim; Melaksanakan produksi gagasan video melalui beberapa pendekatan visual yang relevan; dan Melaksanakan pascaproduksi diantaranya editing berdasarkan project based learning, on screen setelah editing khusus, distribusi serta diskusi, evaluasi presentasi pesan yang dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual dan teknikal.
Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> • Smith, Ken at all. 2005. Handbook of Visual Communication: Theory, Theory, Method and Media. Lawrence Erlbaum Associates Publisher, London. • Caldwell. 2008. Video for Change. Panduan Video untuk Advokasi. Insistpress Indonesia. • Garchik, Morton. 1989. Creative Visual Thinking, How to Think Up Ideas Fast . Art Direction Book Co, America.

Visual Effect Design

Kode : DV315B

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Visual Effect Design adalah proses editing dalam pembuatan video untuk memberikan manipulasi visual yang menghasilkan citra sesuai pesan

Pokok Bahasan : Manipulasi visual dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, user need, trend pasar, riset, atau pun bersifat eksperimen seni, mengaplikasikan visual montage, pencahayaan dramatik, distorsi gambar, teknik pendukung green/blue screen, atau pun penggunaan gabungan manual MUA miniatures, matte paintings, makeup effects, special props, mechanicals, animatronics, stop-motion, dan software komputer khusus hingga kecerdasan buatan sebagai tools yang membantu dan mempercepat proses serta konsep dan komposisi imaji baru yang dilahirkan dari proses tersebut dengan tujuan meningkatkan kedalaman penerimaan panca indera secara lebih nyata dan realistik.

Pustaka :

- Allen, Damien & Ron Brinkmann. 2006. Encyclopedia of Visual Effect 1st edition, Peachpit Pr, Los Angeles, CA.
- Wolf, Mark D. 2021. Smoke and Mirror : Special Visual Effects B.C. Before Computer. Bear Manor Media, Albany, GA

e-Commerce Design

Kode : DC315C

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Merancang media berbasis desain web / aplikasi dengan penggunaan konsep warna, font, gambar, kata-kata, dan grafis yang tepat dan menarik, serta menyediakan UX - User Experience yang baik dan mampu mempresentasikan toko, produk/jasa sebaik mungkin dengan tujuan akhir meyakinkan pengunjung (web, atau desain apps) melakukan pembelian.

Pokok Bahasan : e-commerce adalah penyebaran, penjualan, pembelian, serta pemasaran barang dan jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, TV, atau jaringan komputer yang lainnya melibatkan pertukaran data dan transfer keuangan. Mulai dari B2B, B2C, C2C, O2O-Online to Offline, Cash on Delivery, dimana setiap elemen ini dipelajari sebagai fenomena pembentuk atau form generator visual untuk merancang desain web atau desain aplikasi yang menarik dan fungsional.

Pustaka :

- Stone, Brad. 2013. The Everything Store: Jeff Bezos and The Age of Amazon, published by Littlebrown and Company.
- Miller, Donald. 2017. Building a Story Brand, Clarify your Messages so Customer will Listen, published by Harper Collins Leaderships.

Packaging Design

Kode : DC225E

SKS : 3

Semester : IV

- Tujuan :
1. Mahasiswa mampu menyajikan solusi desain kemasan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat
 2. Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dasar produk sesuai dengan karakteristik produk dan target sasaran.
 3. Mahasiswa dapat merencanakan desain kemasan sesuai dengan analisis.
 4. Mahasiswa dapat mendesain kemasan yang tepat sasaran dan dapat melindungi produk dengan baik, serta menyampaikan pesan dengan baik

Pokok Bahasan : Sejarah Desain Kemasan, Struktur dan Material Desain Kemasan, Riset Kemasan, Mendesain Kemasan

- Pustaka :
- DuPuis, S., & Silva, J. (2008). Package design workbook: The art and science of successful packaging. Rockport Publishers.
 - Rosner Klimchuk, M., & Krasovec, S. A. (2006). Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf. John Siley to Sons.
 - Jedlicka, W. (2009). Packaging sustainability: tools, systems and strategies for innovative package design. John Wiley & Sons.

Art & Design History

Kode : DS125

SKS : 2

Semester : II

- Tujuan :
- Mahasiswa memiliki wawasan dan pemahaman tentang sejarah seni dan desain, dari latar belakang, tokoh, dan ciri-ciri gaya desain. Mahasiswa memiliki pengetahuan dasar sejarah seni rupa terkait keilmuan DKV. Mahasiswa memiliki pemahaman yang menyeluruh dan mampu menjelaskan riwayat, asal usul dan perkembangan seni rupa dan desain khususnya Seni Rupa Barat dan pengaruhnya terhadap perkembangan Seni Rupa dan Desain di Indonesia. Mahasiswa dapat menerapkan wawasannya secara integratif dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa dapat menerapkan wawasannya secara kontekstual dengan permasalahan yang berkaitan dengan seni rupa maupun ranah desain. Mahasiswa menjadi desainer yang peka dengan permasalahan seni rupa dan desain dan mampu mengintegrasikan wawasannya sebagai problem solving bagi lingkungannya

Pokok Bahasan : Seni di era prasejarah, Seni dalam Peradaban Kuno :Mesir Kuno, Yunani kuno, Romawi Kuno, Seni & Desain dalam Ranah Politik dan Propaganda : Romanesque, Baroque, Seni dan Desain sebagai pencapaian manusia di era Renaissance hingga era Modern : Impresionisme, Ekspresionisme, Kubisme. Seni dan Desain pasca Revolusi Industri. Gaya desain di abad 19 dan 20.

- Pustaka :
- Arifin, Djauhar, Drs., (1986), Sejarah Seni Rupa, CV Rosda, Bandung
 - Bellwood, Peter, (2000), Prasejarah Kepulauan Indo-Malaysia, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
 - Darsono, Drs. MSn, (2004), Seni Rupa Modern, Rekayasa Sains, Bandung
 - Janson, Horst Woldemar, (1977), History of Art, New York

Design Psychology

Kode : DS127

SKS : 2

Semester : II

Tujuan	: Mahasiswa memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai persepsi sebagai landasan berpikir dalam menghasilkan karya desain. Mahasiswa menyadari pentingnya aspek manusia sebagai penerima pesan dalam komunikasi visual yang mereka rancang. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk merancang komunikasi visual yang tepat sasaran serta mampu menerapkan pemahamannya akan psikologi persepsi dalam perancangan karya desain.
Pokok Bahasan	: Psikologi Persepsi & Fenomenologi, Psikologi kognitif dan Organisasi Persepsi, Persepsi Visual : Persepsi Warna, Persepsi Gestalt, Komunikasi Verbal : Body Language, Gesture, Mimics, Persepsi Sosial dan Perilaku Konsumen, Imaji Sosial dan Manajemen Persepsi.
Pustaka	: <ul style="list-style-type: none">• Alizamar and Couto, Nazbahry (2016), Psikologi Persepsi dan Desain Informasi, Media Akademi, Semarang• Lis Neni Budiarti, S.Psi, M.Si, (2012), Psikologi Persepsi, Penerbit ITB, Bandung• Damajanti, Irma (2006), Psikologi Seni, Kiblat Buku Utama, Bandung• McMahon, Frank (1972), Psychology The Hybrid Science, New Jersey

Design Analysis

Kode : DS212

SKS : 2

Semester : III

Tujuan	: Mahasiswa mampu mengamati, meninjau dan mengkritisi desain dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa mampu memahami proses desain sebagai bagian tak terpisahkan dari cara hidup manusia dan keterkaitannya dengan konteks kesejamaan. Mahasiswa mampu membuat analisa mengenai karya desain dengan latar belakang dan landasan berpikir keilmuan DKV. Mahasiswa mampu memahami karya desain secara kontekstual, sebagai bagian dari dinamika kehidupan manusia. Mahasiswa mampu memahami peran desainer sebagai bagian dari masyarakat yang turut beradaptasi dan berevolusi dalam perubahan dan dinamika kehidupan manusia.
Pokok Bahasan	: Pembelajaran konsep dan strategi untuk mendesain sebuah produk atau sistem yang dipelajari, termasuk di dalamnya penemuan informasi, perencanaan dan komunikasi dalam ranah Komunikasi Visual dalam kerangka kronologis : Desain di era Revolusi Industri, Protomodernisme & Modernism, Kritik terhadap Modernism, Desain di masa kritis, Postmodernisme.
Pustaka	: <ul style="list-style-type: none">• Adityawan, A.S & Tim Litbang Concept (2010), Tinjauan Desain Grafis : dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini, Concept Media, Jakarta• Papanek, V (2019), Design For The Real World, Thomas & Hudson, London.

Visual Merchandising

Kode : DC315D

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan komunikasi ritel melalui desain visual secara kreatif dan estetis. Mahasiswa mampu merancang visualisasi penyajian produk/jasa dalam bisnis ritel untuk mengoptimalkan presentasi dalam rangka menarik pembeli dan meningkatkan penjualan.

Pokok Bahasan :
1. Elemen Visual Merchandising, Window Display, Point of Purchase, Branding & Target Market
2. Aplikasi VM pada ritel, Kios dan Retail Merchandising Unit (RMU), Online Visual Merchandising

Pustaka :

- Bell, J.A (2010), Silent Selling : Best Practices and Effective Strategies in Visual Merchandising, Bloomsbury, London
- Ebster, C and Garaus, M (2012), Store Design and Visual Merchandising : Creating Store Space That Encourages Buying, Bussines Expert Press, New York
- Morgan, T (2015) Visual Merchandising : Windows and in store Displays for Retail, Laurence King Publishing, London

Design Theories

Kode : DS114

SKS : 2

Semester : I

Tujuan : Mahasiswa mampu memahami teori desain. Mahasiswa juga mampu menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk menganalisis ataupun merancang sebuah desain komunikasi visual.

Pokok Bahasan : Teori dan Konsep DKV, Sejarah dan Perkembangan DKV, Ragam Gaya Desain, Desain dalam Kerangka Art, Science, and Technology, Desain sebagai Problem Solving.

Pustaka :

- Frascara, J. (2004). Communication Design: Principles, Methods and Practice. New York: Allworth Press.
- Gavin Ambrose & Paul Harris. (2010). Design Thinking. Switzerland: AVA Publishing SA.
- John Heskett. (2002). Design: A Very Short Intoduction. New York: Oxford University Press, Inc.
- Nigel Cross. (2013). Design Thinking: Understanding How Designer Think and Work. New York: Bloomsbury.
- Petterson, Rune. (2020). Graphic Design. Tullinge, Sweden.
- Philip B. Meggs & Alston W. Purvis. (2016). History of Graphic Design (6th Ed.). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Safanayong, Yongky. (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
- Wahyuningsih, Sri. (2015). Desain Komunikasi Visual. Madura: UTM Press.

Visual Identity Studio

Kode : DC211

SKS : 5

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu menyajikan solusi desain sesuai target sasaran dan menciptakan identitas visual sesuai dengan target sasaran. Selanjutnya, mahasiswa dapat merancang desain sebagai identitas visual dan menciptakan desain sebagai identitas visual.

Pokok Bahasan : Brainstorming dan Mindmapping, Ikon, Indeksikal, Simbol, Analisa SWOT, Brand Identity dan Branding, Personal Branding, Logo, dan Graphic Standart Manual.

Pustaka :

- Clifton, R. (2009). Brands and branding (Vol. 43). John Wiley & Sons.
- Raposo, D. (Ed.). (2022). Design, Visual Communication, and Branding. Cambridge Scholars Publishing.
- Gavin Ambrose & Paul Harris. (2010). Design Thinking. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Lieven, Theo. (2018). Brand Gender. Switzerland: Springer Nature.
- Walter, Ekaterina. (2014). The Power of Visual Storytelling. USA: Mc Graw Hill Education.
- Wheeler, Alina. (2018). Designing Brand Identity. Jersey: John Wiley & Sons New.

Designer's Ethics

Kode : DS219

SKS : 2

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu menghargai kejujuran dan orisinalitas karya, serta memahami etika profesi seorang desainer. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menerapkan etika profesi desainer sebagai bekal dasar profesi dalam lingkup profesional.

Pokok Bahasan : Teori dan Konsep Etika, Spektrum Etika, Etika Umum dan Khusus, Profesi Desain dan Organisasi Desain, Etika Kerja Profesi Desainer, Hak Cipta dan Hak Kekayaan Intelektual

Pustaka :

- Miller, Arthur R., & Michael H. Davis. (2000). Intellectual Property, Patent, Trademarks, and Copyright: in a Nutshell. St. Paul, Minn.
- Scherling, L., & DeRosa, A. (Eds.). (2020). Ethics in design and communication: Critical perspectives. Bloomsbury Publishing.
- Mono, S. (2012). Etika Profesi dalam Dinamika Profesi. Yogyakarta: leutikaprio.
- Pasaribu, Yannes dkk. (2020). Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif/Kememparekraf RI.
- Rustan, S. (2015). Bisnis Desain. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji
- Sardjono, Agus. (2008). Hak Cipta Dalam Desain Grafis. Jakarta: Indonesia Printer.

Visual Design in Advertising

Kode : DS223

SKS : 2

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu menyusun tanda visual dan gaya bahasa dalam periklanan, serta mampu menafsirkan tanda visual dan gaya bahasa dalam periklanan. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengidentifikasi tanda visual dan gaya bahasa dalam periklanan, serta menerapkannya di dalam analisis dan karya.

Pokok Bahasan : Proses Kreatif Periklanan, Persepsi Visual, Gaya Bahasa Visual Iklan, Semiotika dan Makna Bahasa Visual Iklan, Unsur Budaya, Sosial, dan Politik dalam Bahasa Visual Iklan.

- Pustaka :**
- Aiello, G., & Parry, K. (2019). *Visual Communication: Understanding Images in Media Culture*. Sage.
 - Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, Methods and Practice*. New York: Allworth Press.
 - Lester, P. M. (2013). *Visual Communication: Images with Messages*. Cengage Learning.
 - Page, J. T., & Duffy, M. (2021). *Visual Communication: Insights and Strategies*. John Wiley & Sons.
 - Smith, K. L., Moriarty, S., Kenney, K., & Barbatsis, G. (Eds.). (2004). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge.
 - Zantides, E. (Ed.). (2014). *Semiotics and Visual Communication: Concepts and Practices*. Cambridge Scholars Publishing.
 - Zantides, E. (Ed.). (2018). *Semiotics and Visual Communication II: Culture of Seduction*. Cambridge Scholars Publishing.

Seminar

Kode : DS322

SKS : 4

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu membuktikan temuan dari analisis data dan permasalahan dan mampu menyusun makalah ilmiah. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menyusun makalah ilmiah dalam konteks Desain Komunikasi Visual.

Pokok Bahasan : Metode Ilmiah, Bentuk Karya Ilmiah, Menentukan Permasalahan, Menyusun Rumusan Masalah, Jenis dan Bentuk Data, Strategi Pengumpulan Data, Validasi Data, Analisis Data, Penyajian Data, Bimbingan/Asistensi.

- Pustaka :**
- Fahmy, S., Bock, M., & Wanta, W. (2014). *Visual communication theory and research: A mass communication perspective*. Springer.
 - Soetopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Universitas Sebelas Maret Press, Surakarta.
 - Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual—Edisi Revisi*. PT Kanisius.
 - Smith, K. L., Moriarty, S., Kenney, K., & Barbatsis, G. (Eds.). (2005). *Handbook of visual communication: Theory, Methods, and Media*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Typographic

Kode : DS111

SKS : 4

Semester : I

Tujuan : Mahasiswa mampu mengidentifikasi ragam jenis huruf dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan tipografi ke dalam ide kreatif. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa menguasai teori dasar dari tipografi, mampu memilih huruf sesuai peruntukkan dan kebutuhannya, serta mampu mengolah dan merancang huruf baru

Pokok Bahasan : Definisi dan Perkenalan tentang tipografi struktur, evolusi dan sejarah huruf dalam desain, klasifikasi huruf, keluarga huruf, sistem pengukuran huruf, pedoman penggunaan huruf

Pustaka :

- Sihombing, Danton (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto (2011). *Huruf, Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gress, Edmund G. (2017). *The Art & Practice of Typography*. New York: Oswald Publishing Company.

Theories and Methods for VCD

Kode : DS222

SKS : 3

Semester : IV

Tujuan : Mahasiswa mampu menyusun makalah dengan penuh tanggung jawab dan dapat merancang makalah berdasarkan pengetahuan metodologi desain. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat menggunakan teori metodologi desain untuk menyusun makalah berdasarkan pengetahuan metodologi desain

Pokok Bahasan : Definisi dan Perkenalan tentang metodologi desain, Mito desain dan desain bermanfaat melalui sistem, Gambaran metode desain, mencoba memahami : tahap penemuan, Menentukan arah: tahap perencanaan, Eksplorasi ide: tahap kreatif, Pembuatan desain: tahap pengaplikasian

Pustaka :

- Karjaluoto, Eric (2014). *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. USA: New Riders
- Gavin Ambrose & Paul Harris. (2010). *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Nigel Cross. (2013). *Design Thinking: Understanding How Designer Think and Work*. New York: Bloomsbury.

Character Design

Kode : DC225A

SKS : 3

Semester : IV

Tujuan : Mahasiswa mampu menghubungkan data dengan konsep karakter dan mampu mengkonsepkan desain karakter berbasis data. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat memvisualkan brief desain karakter dan menciptakan desain karakter berbasis data dan konsep

Pokok Bahasan : Pembelajaran dan perancangan intelektual property meliputi sifat, fisik, profesi, tempat tinggal serta ideologi dalam bentuk yang aneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati.

Pustaka :

- Crossley, Kevin. 2014. Character Design From The Ground Up. United Kingdom. Ilex Press
- 21 Draw. 2019. The Character Designer. 21D Sweden AB, Sweden
- Swain, Dwight V. 1990. Creating Characters: How To Build Story People. Ohio, USA. Writer's Digest Books

Design Management

Kode : DS312

SKS : 3

Semester : V

Tujuan : Mahasiswa mampu mengatur sumber daya manusia dan operasional, serta mampu mengevaluasi kinerja tim dan produksi desain. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengelola proyek desain, dan dapat mengelola alur kerja dan produksi desain

Pokok Bahasan : Pembelajaran manajemen proyek, desain, strategi, dan teknik supply chain untuk mengontrol proses kreatif dan organisasi untuk desain.

Pustaka :

- Borja de Mozota, Brigitte. 2003. Design management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation. New York. Allworth Press
- Chaffey , Dave and Ellis-Chadwick, Fiona. 2016. Digital Marketing. United Kingdom. Pearson Education Limited

Sequential Arts

Kode : DC315A

SKS : 3

Semester : V

Tujuan	:	Mahasiswa mampu menghubungkan data hasil observasi dengan ilmu DKV, dan mampu mengkombinasikan teori komik, cerita, dan karakter. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengadaptasikan prinsip penyusunan komik, dan menciptakan alur cerita dengan pendekatan media komik
Pokok Bahasan	:	Merancang tentang Seni sekuensial yang menggabungkan elemen visual dan ditata dengan urutan yang spesifik untuk menyampaikan cerita. Dalam bahasa lain biasa disebut sebagai komik.
Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none">• McCloud, Scott (1994). Understanding Comics. New York: Harper Colins Publishers Inc.• McCloud, Scott (2006). Making Comics. New York: Harper Colins Publishers Inc.

BAB IV

INFORMASI PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR

VISI MISI

Visi Universitas:

Menjadi komunitas akademik yang transformatif dan inspiratif untuk peningkatan keunggulan Tri Dharma Perguruan Tinggi dilandasi nilai-nilai Kristiani dengan didukung teknologi informasi yang terintegrasi dan berwawasan lingkungan.

Visi Fakultas Arsitektur dan Desain:

Menjalankan Visi Universitas dengan penekanan pada pendidikan desain dan seni yang unggul serta kesadaran terhadap eko permukiman.

Visi Program Studi Magister Arsitektur :

Program Studi Magister Arsitektur yang unggul dalam bidang pendidikan , penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilandasi nilai-nilai Kristiani yaitu cinta kasih, keadilan dan kejujuran untuk mencapai peningkatan intelektualitas, profesionalitas dan pemikiran yang kritis dalam bidang pembangunan berwawasan lingkungan dan masyarakat yang berkelanjutan.

Misi Program Studi Magister Arsitektur :

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dengan paradigma pembinaan

- mahasiswa akan keadilan dan kejujuran sebagai perwujudan nilai-nilai Kristiani.
2. Mengembangkan Program Studi Magister melalui pendidikan, pengajaran dan penelitian yang berkualitas di bidang arsitektur secara intelektual, profesional dan kritis dengan rasa peduli dan bertanggungjawab kepada masyarakat guna peningkatan kualitas akademis dan kualitas kemutakhiran permasalahan arsitektur .
 3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat untuk penerapan dari wawasan kritis dibidang arsitektur yang telah terbentuk dengan keikutsertaan pada berbagai sendi aktivitas masyarakat , media massa, diskusi, seminar dan masukan – masukan kepada berbagai Organisasi profesi Ikatan Arsitek Indonesia dan Ikatan Ahli Perencana Indonesia. .
 4. Mengembangkan jejaring dengan pihak internal dan eksternal baik lokal nasional maupun internasional demi terciptanya penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas di bidang arsitektur.

TUJUAN PENDIDIKAN

Mendidik dan menciptakan karya siswa yang mampu menganalisis dan memecahkan permasalahan arsitektur secara benar dengan memperhatikan aspek sosial ekonomi, fisik desain, didasari oleh perkembangan teknologi dengan mempertimbangkan pelestarian lingkungan dan kearifan lokal.

Mempersiapkan karya siswa agar mampu menguasai permasalahan arsitektur yang berwawasan lingkungan kontekstual dan dapat menganalisis sesuai dengan kompetensi Profesi di tiap bidang.

Mempersiapkan karya siswa agar dapat berperan secara aktif dalam pembangunan arsitektur kota wilayah, serta mampu berkomunikasi dengan penentu kebijakan aktor pembangunan dan masyarakat.

MASA DAN BEBAN STUDI

Kurikulum program studi Magister Arsitektur terdiri dari 40 SKS yang akan ditempuh dalam 4 semester. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah: kuliah mimbar, kuliah studio, kuliah lapangan dan kuliah laboratorium.

KOMPETENSI LULUSAN

Program Magister Arsitektur diarahkan pada hasil lulusan yang memiliki kemampuan: Memiliki kemampuan berpikir, bersikap rasional maupun tanggap fenomena, dinamis, berpandangan luas sebagai manusia yang berintelektual sesuai bidang dan bersifat profesional serta dapat menunjukkan integritas pribadi dan moralitas yang tinggi.

STRUKTUR ORGANISASI

Kaprodi	:	Dr. Ir. Riandy Tarigan, MT
Sekretaris Program Studi Magister Arsitektur	:	Bonifacius Bayu Seno Saputro, ST, MT

PENGELOLAAN & PENGEMBANGAN

a. Staf Pengajar

Dosen tetap

No	Nama	Pangkat / Golongan	Alamat
1	Dr. Ir. ANT. ARDIYANTO, MT, IAI	Lektor Kepala / VI A	Jl. Kradenan Lama I/10 Smg 0813257849746 ardiyanto@unika.ac.id
2	Dra. B. TYAS SUSANTI, MA, Ph.D	Lektor / III C	Jl. Taman Bukit Cemarano no.3 Bukit Sari, Semarang 081326279547, santi@unika.ac.id
3	Prof. Dr-Ing. LMF. PURWANTO	Guru Besar / IVE	Jl. Kepala Sawit VII/575 Plamongan Indah Smg. (024)6717537; 081575290325 arc-purw@unika.ac.id purwanto@gmx.de
4	Dr. Ir. RIANDY TARIGAN, MT	Lektor Kepala/ IV A	08179560106 riandy @unika.ac.id
5	Dr. Ir. ROBERT RIAN TO W, MT.,	Lektor / III C	Jl. Tmn Arya Mukti Timur VIII/214, Smg (024)6721826; 0816663210 robert@unika.ac.id
6	Dr. Ir. VG. SRI REJEKI, MT., IAI	Lektor Kepala / IVB	Jl. Bukit Kelapa Kopyor VI/BL.03, Smg (024) 7471115; 081325770237 srejecki_ aja@yahoo.co.id vege@unika.ac.id

b. Dosen Wali

Dosen wali adalah pembimbing mahasiswa dalam bidang akademik, dengan tujuan agar mahasiswa dapat menyelesaikan studinya dengan tepat waktu dan Indeks Prestasi (I.P) yang baik. Secara rinci, tugas dosen pembimbing akademik (dosen wali) terhadap mahasiswa bimbingannya adalah:

- Memberi petunjuk mengenai sistem pendidikan yang berlaku.
- Memberikan pengarahan secara tepat dalam menyusun program, beban studi dan memilih mata kuliah yang akan diambilnya.
- Memberi nasihat dan pertimbangan untuk mengatasi masalah - masalah studi atau yang dapat menghambat kelancaran studi.
- Membantu mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang baik.
- Memantau perkembangan studi.

No	Nama Dosen Wali	Angkatan	NIM
1	Dr.Ir. Riandy Tarigan, MT	2018	18.A2.0001 - 18.A2.0009
		2019	19.A2.0001 - 19.A2.0014
		2022	22.A2,0016 - 22.A2.0018
		2023	23.A2,0001 - 22.A2.0019
2	Dr.Ir. A Ardiyanto,MT	2019	19.A2,0001 - 19.A2.0014
		2020	20.A2,0001 - 20.A2.0013
		2021	21.A2,0001 - 21.A2.0014
		2022	22.A2,0001 - 22.A2.0015

c. Tenaga Administrasi

Adalah tenaga tetap Yayasan yang bertugas sebagai administrasi jurusan untuk mendukung ke-lancaran pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar.

Daftar Tenaga Administrasi Fakultas Arsitektur dan Desain

NO.	N A M A	JABATAN	ALAMAT
1.	Indah Sulistyowati	Ka. Bag.TU	Jl. Sanggung Utara RT.01 RW.06 Semarang
2.	Deonesia Erny	Bid. Administrasi	Jl. Puspogiwang Dalam IV/12 Semarang
3.	Sri Handoko	Bid. Administrasi	Jl. Urip Sumoharjo No. 32 RT 03 RW 02
4.	Wahyu Agung Nugroho, S.Kom.	Laboran	Jl. Genuksari Atas No.20 Rt.06/09 Semarang
5.	Nety Kristiyono	Bid. Administrasi PAA	Taman Puri Sartika Blok.C/08 Rt.02 Rw.012 Kel.Sukorejo Gunungpati
6.	Rachmad Hidayat	Laboran	Jl. Simongan II Semarang
7.	Gatot Purnomo	Bid. Administrasi	Jl. Dinar Mas XIX/10 Semarang
8.	Moh Rifai	Staf rumah tangga	Krajan Kidul Rt.03 Rw.04 Brambang Karangawen Demak

KURIKULUM

No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Kode MK Prasa-yarat	Kelompok	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
1	ARS 607	METODOLOGI RISET	2	-	MKWU	Wajib	1	Prof. Dr –Ing LMF Purwanto
2	ARS 606	PROPOSAL TESIS	2	-	MKWU	Wajib	1	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT
3	ARS650	SPPA BANGUNAN HUNIAN	6	-	MKWD	Wajib	1	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT
4	ARS651	SPPA BANGUNAN UMUM	6	-	MKWD	Wajib	1	Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA
5	ARS648	ETIKA PROFESI	2		MKWD	Wajib	1	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT.
6	ARS628	STUDI LINGKUNGAN HIDUP	3		MKWS	Wajib	1	Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA
7	ARS601	ARSITEKTUR DALAM KONTEKS	4		MKWS	Wajib	2	Dr. Ir. A. Ardiyanto, MT.
8	ARS604	PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN	3		MKWS	Wajib	2	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT.
9	ARS625	EKOLOGI ARSITEKTUR	2		MKP	Pilihan	2	Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA
10	ARS649	KONSERVASI DAN HERITAGE	2		MKP	Pilihan	3	Prof. Dr –Ing LMF Purwanto
11	ARS618	KONSULTAN KONTEMPORER	2	-	MKP	Pilihan	3	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT
12	ARS611	ARSITEKTUR PERMUKIMAN TROPIS	2		MKP	Pilihan	3	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT.
13	ARS621	COMMUNITY BASED DEVELOPMENT	2		MKP	Pilihan	3	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT.
14	ARS616	DESAIN BANGUNAN TROPIS	2		MKP	Pilihan	3	Prof. Dr,-Ing. LMF. Purwanto
15	ARS642	ESTETIKA STRUKTUR BANGUNAN	2		MKP	Pilihan	3	Prof. Dr,-Ing. LMF. Purwanto
16	ARS630	GREEN DESIGN	2		MKP	Pilihan	3	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT.

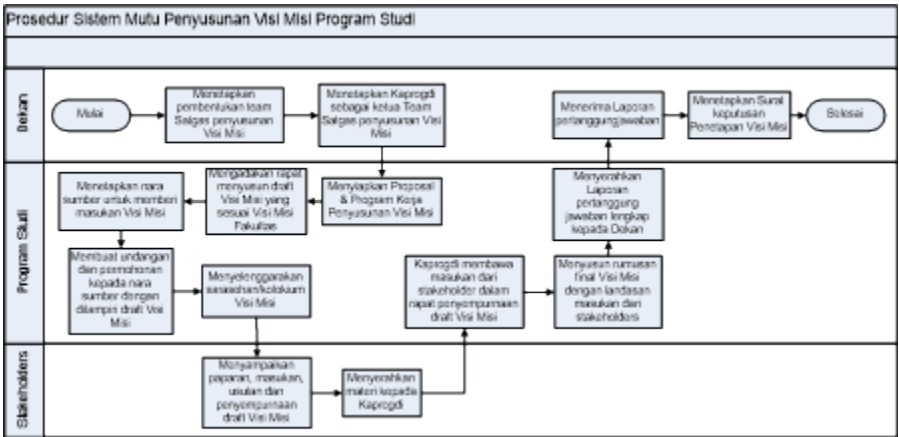
No	Kode	Mata Kuliah	SKS	Kode MK Prasa-yarat	Kelompok	Sifat	Nilai Lulus Minimal	Dosen Koordinator
17	ARS617	INTERIOR	2		MKP	Pilihan	4	Dr. Ir. A. Ardiyanto, MT.
18	ARS645	LIGHTING	2		MKP	Pilihan	4	Prof. Dr.-Ing. LMF. Purwanto
19	ARS643	MANAJEMEN KONTRUKSI	2		MKP	Pilihan	4	Prof. Dr.-Ing. LMF. Purwanto
20	ARS624	REAL ESTATE	2		MKP	Pilihan	5	Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA.
21	ARS623	SELF HELP HOUSING	2		MKP	Pilihan	5	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki. MT
22	ARS635	STUDI ARS. LINGKUNGAN & PERILAKU	2		MKP	Pilihan	5	Prof. Dr.-Ing. LMF. Purwanto
23	ARS638	STUDI KELAYAKAN PROYEK	2		MKP	Pilihan	5	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT
24	ARS653	STUDI MANDIRI	2		MKP	Pilihan	5	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT
25	ARS701	TESIS	9		MKWU	Wajib	5	Dr. Ir Antonius Ardiyanto, MT

BAB V

INFORMASI PROGRAM STUDI DOKTOR ARSITEKTUR

VISI, MISI, TUJUAN, SARAN & STRATEGI

Proses penyusunan visi - misi dimulai dari Fakultas Arsitektur dan Desain (FAD) Unika Soegijapranata dilakukan melalui tahapan diskusi Dosen dari tingkat fakultas sampai ke program studi. Hal ini dilakukan untuk menjamin kesinambungan (konsistensi) visi misi Universitas ke dalam visi, misi FAD Unika Soegijapranata. Setelah tersusun Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Fakultas Arsitektur dan Desain, maka Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran tersebut menjadi acuan dan pegangan untuk menyusun Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi yang ada di bawah koordinasi Fakultas Arsitektur dan Desain. Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA), melakukan penyusunan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran dengan pertimbangan Dasar Keilmuan dan Peluang Pengembangan 10 tahun ke depan. Mekanisme penyusunan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA) tertuang dalam Alur Prosedur Sistem Mutu sebagai bagian dari Penjaminan Mutu, sebagai berikut:



1. Visi Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital

Visi dari Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA) menjadi komunitas akademik di bidang arsitektur digital yang inovatif dan unggul sesuai dengan kemajuan Teknologi Digital serta dilandasi nilai Kristiani dan kepedulian terhadap lingkungan

2. Misi Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital

Dari Visi tersebut dirumuskan Misi Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA)

1. Menyelenggarakan pendidikan Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA) yang berkualitas secara akademik didukung pengembangan kepribadian yang utuh.
2. Melakukan penelitian, yang dilakukan baik oleh dosen maupun dengan melibatkan mahasiswa Program Doktor untuk pengembangan ilmu dan teknologi Arsitektur Digital demi meningkatkan kesejahteraan manusia.
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat sebagai penerapan ilmu dan teknologi yang telah dikembangkan dalam penelitian demi kesejahteraan manusia.
4. Mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai institusi pendidikan dan penelitian, lokal, nasional dan internasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian dan pengabdian.

3. Tujuan Pendidikan Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital

Dari Visi dan Misi tersebut disusun Tujuan Pendidikan dari Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA) ini sebagai berikut:

1. Mendidik dan menciptakan mahasiswa yang mampu menguasai teori -teori dan filosofi arsitektur serta dalam konteks ilmu yang lain yang menunjang Ilmu Arsitektur yang memanfaatkan teknologi digital.

2. Mempersiapkan mahasiswa agar mampu melakukan kajian yang mendalam keilmuan arsitektur melalui riset dengan pendekatan inter dan multidisiplin atau transdisiplin yang menghasilkan karya ilmiah yang teruji dan original yang diakui secara nasional maupun internasional dalam bentuk publikasi saintifik pada jurnal ilmiah yang terakreditasi;
3. Mempersiapkan mahasiswa agar mampu menyusun arsitektural yang dapat dipergunakan secara nyata dalam masyarakat
4. Membekali Mahasiswa Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital untuk memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan teknologi Simulasi komputer sebagai sarana kajian analisis ilmiah dan presentasi dari hasil penelitian doctoral berupa sebuah teori bagi perkembangan keilmuan dan dunia Arsitektur
5. Meningkatkan Kerjasama dalam dan luar negeri untuk joint research mahasiswa dan dosen Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata

4. Sasaran Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital

Untuk menuju kepada pencapaian Visi Misi Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital (PSDA), maka disusun Sasaran Program yang meliputi:

1. Menyelenggarakan pendidikan program Doktor Arsitektur yang berkualitas dengan megggunakan tools berupa program simulasi komputer pada proses peneleitian doctoralnya.
2. Tersedianya prasarana, sarana, peraturan dan berbagai kebutuhan agar proses belajar mengajar di Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata, dapat terselenggara dengan baik.
3. Terselenggaranya pendidikan Doktor arsitektur yang mampu menerapkan kajian ilmiah Arsitektur dengan memanfaatkan program simulasi komputer yang peduli kepada permasalahan desain Arsitektur, masalah peningkatan kualitas hidup dalam kajian arsitektri dan perkotaan, yang berpihak kepada masyarakat luas secara adil dan jujur;
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian yang mengarah pada permasalahan desain Arsitektur, masalah peningkatan kualitas hidup dalam kajian arsitektri dan perkotaan guna mengupayakan kesejahteraan hidup manusia secara lebih sempurna;
5. Menghasilkan pengabdian pada masyarakat permasalahan desain Arsitektur, dalam keterkaitan dengan masalah peningkatan kualitas hidup dalam kajian arsitektri dan perkotaan terutama untuk golongan masyarakat yang kurang mampu.
6. Terselenggaranya Tri-dharma Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat pada Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata.
7. Terselenggaranya kerjasama dengan asosiasi profesi, media massa, dan pihak-pihak lain demi kemajuan Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata.

8. Mencapai jejaring kerjasama nasional dan internasional untuk peningkatan mutu pembelajaran.

5. Strategi Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital

Untuk dapat mencapai Visi, Misi dan Tujuan agar dapat tepat sasaran, ditempuh beberapa Strategi Pencapaian, antara lain:

- a. Dalam proses penerimaan mahasiswa, dipersiapkan penerimaan bagi mahasiswa yang dipisahkan dalam kategori calon mahasiswa yang berasal dari magister Arsitektur dan magister non Arsitektur. Magister non arsitektur diminta untuk mengikuti matrikulasi agar memiliki kesamaan pemahaman dalam penelitian-penelitian Arsitektur.
- b. Untuk memberikan kemampuan profesional, dalam kurikulum dibentuk kerjasama pembelajaran dengan pihak lain, baik yang mengarah pada profesionalisme arsitek. Kemampuan profesional didukung adanya langkah kerjasama dengan organisasi profesi yaitu Ikatan Arsitek Indonesia (IAI).
- c. Untuk memberikan nilai unggul dan berorientasi ke depan dilakukan dengan adanya materi tugas dalam kurikulum ditekankan berbasis pada pemanfaatan teknologi komputer dengan beragam software simulasi

Strategi yang dilakukan

1. Melakukan pembenahan dan mempersiapkan data-data untuk kelengkapan akreditasi setiap tahun dan secara rutin dipantau perkembangannya oleh Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) Universitas Katolik Soegijapranata
2. Menyelenggarakan berbagai kegiatan akademik: Seminar (misal: talkshow 13 kompetensi IAI), Workshop (dengan berbagai praktis, akademisi dan vendor software komputer), Forum Diskusi dan Workshop (keikutsertaan IAI), dan Kuliah Rutin dengan dosen tamu (dalam dan luar negeri) dengan target minimal 1 kali setahun untuk tiap kegiatan tersebut.
3. Melakukan pengabdian masyarakat, seperti melibatkan mahasiswa dan dosen Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata dalam program yang selaras dengan program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Katolik Soegijapranata. Program ini diikuti oleh setiap mahasiswa Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata minimal satu kegiatan dalam satu masa studi.
4. Menjalankan audit Sistem Penjaminan Mutu Internal secara rutin setahun sekali.
5. Memperbaharui fasilitas, merawat dan menambah dengan fasilitas baru, membahas kebutuhan-kebutuhan yang timbul dalam rapat-rapat koordinasi bulanan, untuk kemudian menindaklanjuti dengan pemantauan secara berkala setiap 3 bulan sekali.

PROFIL PROGRAM STUDI

a. Staf Pengajar

No	Nama Dosen	Status Sosen (Tetap/ Tidak Tetap)	NIDN	Jabatan Akademik	Program Studi		
					Sarjana	Magister/ Spesialis	Doktor/ Subspesialis
1	Prof. Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T	Tetap	0602066801	Profesor	Arsitektur	Magister Teknik Arsitektur	Architektur und Stadtplanung
2	Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, S.E., S. Kom., M.S.I.E.C.	Tetap	0617077701	Profesor	Teknik Informatika	Internet & e-Commerce Technology	Computer Information System
3	Prof. Ir. Prasasto Satwiko, M.B.Sc., Ph.D	Tidak Tetap	0501055901	Profesor	Arsitektur	Arsitektur	Arsitektur
4	Dr. Ir. VG Sri Rejeki, M.T.	Tetap	0628126101	Lektor Kepala	Arsitektur	Magister Teknik Arsitektur	Doktor Arsitektur
5	Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, MT	Tetap	0629056301	Lektor Kepala	Arsitektur	Magister Teknik Arsitektur	Doktor Arsitektur

SARANA DAN PRASARANA

No	Jenis Ruang	Jumlah Unit (buah)	Jumlah Luas (m)	Kapasitas total (orang)
1	Ruang Kuliah	Tetap	1605,66	610
2	Ruang Dosen	Tetap	132	16
3	Kantor & Admin	Tidak Tetap	106	13
TOTAL		13	1843,66	639

PROFIL LULUSAN

Kode	Profil	Deskripsi
PL 1	INVENTOR OF DIGITAL ARCHITECTURE	Dari hasil penelitian disertasi, Lulusan PSDA yang telah selesai menempuh studi Doktoralnya, akan memiliki kemampuan mengembangkan ilmu untuk menghasilkan ciptaan baru dalam dunia Arsitektur Digital
PL 2	DISCOVERER OF DIGITAL ARCHITECTURE	Lulusan akan mampu mengembangkan dan menyempurnakan Digital Arsitektur untuk kemajuan Program Simulasi, Artificial Intelligence dan Smart Building Design dengan pendekatan pola kajian ilmiah dari hasil penelitiannya
PL 3	ARTIFICIAL INTELLIGENCE RESEARCHER	Lulusan menjadi seorang peneliti yang mampu menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi digital di bidang arsitektur untuk menghasilkan karya arsitektur yang lebih akurat

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
SIKAP			
a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	Pembelajaran dengan menekankan pada ketakwaan pada Tuhan yang Maha Esa dengan dilandasi nilai-nilai Kristiani: cinta kasih, keadilan dan kejujuran sesuai dengan semangat Soegijapranata	a, b, c	<ul style="list-style-type: none"> Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;			
c. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;			

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	Mahasiswa Mampu bersikap arif, bangga terhadap bangsa dan negara dengan landasan Pancasila dan menghargai keragaman berdasar Bhineka Tunggal Ika	d, e, f	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;			
f. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;			
g. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	Mahasiswa mampu bekerjasama dalam kelompok dengan mentaati segala peraturan yang berlaku dengan berpegang teguh pada etika profesi Arsitektur dan semangat kemandirian dalam wujud kewirausahaan	g, h, i, j, k	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
h. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;			
i. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;			
j. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
k. etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.			

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
PENGUASAAN PENGETAHUAN			
1. menguasai teori -teori dan filosofi arsitektur, dan teori bidang lain yang terkait (kebudayaan, seni, ilmu sosial, lingkungan, pembangunan), dan filsafat ilmu.	1.menguasai teori -teori dan filosofi arsitektur, dan teori bidang lain yang terkait (kebudayaan, seni, ilmu sosial, lingkungan, pembangunan), dan filsafat ilmu.		<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
KETERAMPILAN KHUSUS			
a. mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan arsitektur melalui riset dengan pendekatan inter dan multidisiplin atau transdisiplin yang menghasilkan karya ilmiah yang teruji dan original yang diakui secara nasional maupun internasional dalam bentuk publikasi saintifik pada jurnal ilmiah yang terakreditasi;	mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan arsitektur melalui riset secara lengkap dengan pendekatan inter dan multidisiplin atau transdisiplin untuk merumuskan penyelesaian masalah secara holistik dalam bentuk publikasi ilmiah internasional	a, b, c	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
b. mampu menyusun kebijakan dalam menyelesaikan masalah arsitektur yang bermanfaat bagi masyarakat;			
c. mampu merencanakan peta jalan riset arsitektur, mengelola riset , dan mendesiminasikan manfaat hasil risetnya hingga bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kemaslahatan manusia			

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
KETERAMPILAN UMUM			
a. menemukan atau mengembangkan teori/konsepsi/gagasan ilmiah, dan memberikan kontribusi pada pengembangan, serta pengamalan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi di bidang keahliannya penelitian ilmiah berdasarkan metodologi ilmiah, pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif;	Mampu mengembangkan pemikiran ilmiah untuk pengembangan ilmu pengetahuan secara runtut dan logis	a, d, e, f, g, h	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
b. menyusun disertasi hasil penelitian inter, multi atau transdisipliner yang telah dilakukan termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimental dalam bidang keilmuan, teknologi, seni serta inovasi yang dihasilkannya;	menyusun disertasi hasil penelitian inter, multi atau transdisipliner yang telah dilakukan termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimental dalam bidang keilmuan, teknologi, seni serta inovasi yang dihasilkannya; untuk dipublikasikan dalam jurnal internasional	b, c, d, e, f, g, h	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
c. mempublikasikan hasil penelitian di bidang keilmuannya pada jurnal ilmiah yang terakreditasi dan berjuri, kecuali ada batasan khusus dari pemberi hibah penelitian yang mewajibkan pengamanan data dan hasil penelitian karena tingkat kerahasiaan yang tinggi,			

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
d. memilih penelitian yang tepat guna, terkini dan termaju dan memberikan kemaslahatan pada umat manusia melalui pendekatan inter, multi, atau transdisipliner, untuk mengembangkan dan/atau menghasilkan penyelesaian masalah di bidang keilmuan, teknologi, seni, atau masyarakat, berdasarkan hasil kajian tentang ketersediaan sumberdaya internal maupun eksternal.	menyusun disertai hasil penelitian inter, multi atau transdisipliner yang telah dilakukan termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimental dalam bidang keilmuan, teknologi, seni serta inovasi yang dihasilkannya; untuk dipublikasikan dalam jurnal internasional	b, c, d, e, f, g, h	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
e. mengembangkan peta jalan penelitian dengan pendekatan inter, multi, atau transdisipliner, berdasarkan kajian tentang sasaran pokok penelitian serta kontelasinya dengan sasaran yang lebih luas			
f. menyusun dan mengkomunikasikan argumen dan solusi keilmuan, teknologi atau seni kepada masyarakat melalui media masa atau secara langsung kepada masyarakat, berdasarkan pandangan kritis atas fakta, konsep, prinsip, atau teori dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan etika akademik.			

Capaian Pembelajaran SN-DIKTI dalam KKNI level 9	Capaian Pembelajaran PSDA	Keterkaitan	Sumber Acuan
g. menunjukkan kepemimpinan akademik dalam pengelolaan, pengembangan dan pembinaan sumberdaya serta organisasi yang berada dibawah tanggungjawabnya.	menyusun disertasi hasil penelitian inter, multi atau transdisipliner yang telah dilakukan termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimental dalam bidang keilmuan, teknologi, seni serta inovasi yang dihasilkannya; untuk dipublikasikan dalam jurnal internasional jawabnya.	b, c, d, e, f, g, h	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
h. mengelola, termasuk menyimpan, mengaudit, mengamankan, dan menemukan kembali data dan informasi hasil penelitian yang berada dibawah tanggung jawabnya.			
i. mengembangkan dan memelihara hubungan kolegial dan kesejawatan di dalam lingkungan sendiri atau melalui jaringan kerjasama dengan komunitas peneliti di luar lembaga.	mengembangkan dan memelihara hubungan kolegial dan kesejawatan di dalam lingkungan sendiri atau melalui jaringan kerjasama dengan komunitas peneliti di luar lembaga.	i	<ul style="list-style-type: none"> • Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia • Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 juncto Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

SILABUS

Metodologi Riset

Kode	:	AR 311
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi :

Mata Kuliah Metodologi Riset mengajarkan pada mahasiswa tentang penulisan ilmiah, cara berpikir, state of the art, dan berpikir kritis untuk merumuskan pokok pemikiran permasalahan, tata penulisan yang benar dan menuangkan ide gagasan rencana penelitian disertai dalam diskusi kelas.

Referensi :

- A. Purwanto, L.M.F., 2007, Metodologi penelitian arsitektur, Penerbit Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
- B. Ghoni, M.D. & Fauzan Almanshur, 2012, Metodologi Penelitian Kualitatif, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta
- C. Supranto, J., 2008, Statistik Teori dan Aplikasi. Jakarta, Penerbit Airlangga
- D. Mauch, James and Birch, Jack W, 1983, Guide to The Successful Thesis and Dissertation, New York, Marcel Dekker Inc
- E. Patton, Michael Quinn, 1980, Qualitative Evaluation and Research Methods, California, Sage Publication Ltd
- F. Zeisel, John, 1984, Inquiry by Design: Tools for Environment Behaviour Research Cambridge, Cambridge University Press
- G. Locke, Lawrence, et. al., 1989, Proposals That Work, a Guide for Planning Dissertations and Grant Proposals, California, Sage Publication Ltd
- H. Castetter, William B and Heisler, Richard S, 1984, Developing and Defending a Dissertation Proposal, Pennsylvania, Graduate School of Education University of Pennsylvania
- I. Linda N. Groat and David Wang, 2013, Architectural research Methods, Wiley
- J. Rumiko Handa, 2017, Research Methods for Architecture, University of Nebraska-Lincoln
- Michael Quinn Patton, 2001, Qualitative Research & Evaluation Methods, Sage Publications

Filsafat Ilmu

Kode	:	AR 312
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi :

Dalam Mata Kuliah Filsafat ilmu ini merupakan dari cabang filsafat yang mengkaji ciri2 dari sains dan cara2 memperolehnya, menggunakan dengan pendekatan epistemologi, untuk validitas pengetahuan, logika, untuk Context of Discovery & Justification dan metodologi untuk langkah-langkah memperoleh sains.

Referensi :

- A. Kuhn, Thomas, The Structure of Scientific Revolutions, © 1962, 1970 by The University of Chicago.
- B. Popper. Karl, The Logic of Scientific Discovery, Routledge Classics,
- C. Popper. Karl, Conjectures and Refutations: The Growth of Scientific Knowledge ,
- D. Soesilo, Rudyanto, Filsafat Ilmu, bahan kuliah, Blog dosen Unika Soegijapranata
- E. Rosenberg, Alex, Philosophy of Science: A Contemporary Introduction, Routledge

Arsitektur Digital

Kode	:	AR 313
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi : Pertemuan disiplin ilmu Arsitektur dan Teknologi Digital dalam meningkatkan nilai karya-karya Arsitektur tidak dapat dihindarkan pada masa sekarang. Pendekatan transdisipliner yang mengintegrasikan ilmu Arsitektur dan Teknologi Digital diharapkan dapat menjadi solusi dalam memecahkan masalah yang ada di masyarakat. Di dalam mata kuliah ini, mahasiswa mampu mengembangkan konsep-konsep digital yang dapat menerjemahkan dan memperkuat karya Arsitektur.

- Referensi :
- A. Andrew Goodhouse, 2017, *When is the Digital in Architecture?*, Canadian Center for Architecture
 - B. Rivka Oxman, Robert Oxman, 2014, *Theories of the Digital in Architecture*, Routledge
 - C. Valeria Minucciani, Maria Maddalena Margaria, 2018, *The Evolution of Architecture through Digital: A Survey on Fashion Catwalk Becoming Digital*, International Journal of Architectural and Environmental Engineering, Vol 12 No 1
 - D. A. Ali, C. A. Brebbia, 2006, *Digital Architecture and Construction*, WIT Press
 - E. Roberto Bottazzi, 2018, *Digital Architecture Beyond Computers: Fragments of a Cultural History of Computational Design*, Bloomsbury Visual Arts
 - F. Nick Dunn, 2012, *Digital Fabrication in Architecture*, Laurence King Publishing
 - G. Luca Caneparo, 2013, *Digital Fabrication in Architecture, Engineering and Construction*, Springer Science & Business Media
 - H. Bob Sheil, Ruairi Glynn, 2013, *Fabricate: Making Digital Architecture*, Riverside Architectural Press
 - I. Jillian Walliss, Heike Rahmann, 2016, *Landscape Architecture and Digital Technologies: Re-conceptualising design and making*, Routledge
 - J. Peter Szalapaj, 2014, *Contemporary Architecture and the Digital Design Process*, Routledge
 - K. Daniel Cardoso Llach, 2015, *Builders of the Vision: Software and the Imagination of Design*, Routledge
 - L. Brusaporci, Stefano, 2017, *Digital Innovations in Architectural Heritage Conservation: Emerging Research and Opportunities*, IGI Global
 - M. Ippolito, Alfonso, 2016, *Handbook of Research on Emerging Technologies for Architectural and Archaeological Heritage*, IGI Global
 - N. Ghassan Aouad, Song Wu, Angela Lee, Timothy Onyenobi, 2013, *Computer Aided Design Guide for Architecture, Engineering and Construction*, Routledge
 - O. Brusaporci, Stefano, 2015, *Handbook of Research on Emerging Digital Tools for Architectural Surveying, Modeling, and Representation*, IGI Global

Mata Kuliah Pilihan Struktur & Konstruksi

Kode	:	AR 3141
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi : Mata Kuliah Pilihan Struktur & Konstruksi mengajak mahasiswa mendiskusikan penelitian dalam kajian struktur dan konstruksi, estetika bangunan, bentuk bangunan dengan pendekatan berbagai program simulasi komputer sebagai alat bantu analisa penelitian. Struktur dan Konstruksi yang disajikan dalam matakuliah ini meliputi bangunan High Rise Building, Horizontal Span Building maupun juga bangunan umum seperti rumah tinggal, kantor, hotel dsb.

- Referensi :
- A. Judith Dupre, 2013, *Skyscrapers: A History of the World's Most Extraordinary Buildings*, Black Dog & Leventhal
 - B. Frederick S. Merritt, 2000, *Building Design And Construction Handbook*. McGRAW-HILL
 - C. RAJA RIZWAN HUSSAIN, 2010, *Structural Design of High Rise Buildings: Detailed Background, Evolution, Analysis and Design of High Rise Multi Storey Reinforced Concrete and Structural Steel Buildings*, VDM Verlag Dr. Müller
 - D. Roy Chudley, 2012, *Building Construction Handbook*, Routledge
 - E. William P Spence, 2000, *Carpentry & Building Construction*, [n.n]

Mata Kuliah Pilihan-Manajemen Konstruksi

Kode	:	AR 3142
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi : Mata Kuliah Pilihan-Manajemen Konstruksi merupakan mata kuliah pilihan yang ditawarkan untuk Memberikan bekal pemahaman bagi penelitian Manajemen Konstruksi dengan pendekatan penggunaan softwareAplikasi yang bermanfaat menunjang profesi Manajemen Konstruksi dan penelitian prlaksanaan pembangunan proyek lapangan.

- Referensi :
- A. Barbara J. Jackson, 2010, *Construction Management JumpStart: The Best First Step Toward a Career in Construction Management*, Sybex Publisher
 - B. Claudiu Fatu, 2015, *Starting Your Career as a Contractor: How to Build and Run a Construction Business*, Allworth Press
 - C. David Gerstel, 2002, *Running a Successful Construction Company (For Pros, by Pros)*, Taunton Press
 - D. Paul Netscher, 2014, *Successful Construction Project Management: The Practical Guide*, CreateSpace Independent Publishing Platform
 - E. Paul Netscher, 2017, *Construction Project Management: Tips and Insights*, CreateSpace Independent Publishing

Mata Kuliah Pilihan Pemukiman

Kode	:	AR 3143
SKS	:	3
Semester	:	1 (satu)

Deskripsi : Mata Kuliah Pilihan-Manajemen Konstruksi merupakan mata kuliah pilihan yang ditawarkan untuk Memberikan bekal pemahaman bagi penelitian Manajemen Konstruksi dengan pendekatan penggunaan software Aplikasi yang bermanfaat menunjang profesi Manajemen Konstruksi dan penelitian pelaksanaan pembangunan proyek lapangan.

Referensi :

- A. Alex Krieger, William S. Saunders, 2009, *Urban Design*, Univ Of Minnesota Press
- B. Mark Sheppard, 2015, *Essentials of Urban Design*, CSIRO Publishing
- C. Chris Couch, 2016, *Urban Planning: An Introduction (Planning, Environment, Cities)*, Palgrave Macmillan
- D. Michael Bayer, Nancy Frank, Jason Valerius, 2010, *Becoming an Urban Planner: A Guide to Careers in Planning and Urban Design*, Wiley Publisher
- E. John Randolph, 2003, *Environmental Land Use Planning and Management*, Island Press
- F. John Massengale, 2013, *Street Design: The Secret to Great Cities and Towns*, Wiley Publisher

Penulisan Karya Ilmiah

Kode	:	AR 327, AR 337, AR 347, AR 357
SKS	:	20
Semester	:	2 (dua) sampai 6 (enam)

Deskripsi : Dalam Studi jenjang doktoral di Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital ini diwajibkan mempublikasikan karya penelitiannya dalam jurnal internasional berputasi dengan syarat terindex Scopus/Copernicus/Microsoft Academic Search, agar karya penelitian dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

PETA KURIKULUM

Semester I	<ul style="list-style-type: none"> • ARSITEKTUR DIGITAL • METODE PENELITIAN • FILSAFAT ILMU • MKP 	2 SKS 2 SKS 2 SKS 2 SKS	TOTAL 42 SKS
Semester II	• SEMINAR PENDALAMAN MATERI	6 SKS	
Semester III	• UJIAN PROPOSAL & KUALIFIKASI	4 SKS	
Semester IV	<ul style="list-style-type: none"> • SEMINAR KEMANJUAN PENELITIAN 1 • PENULISAN JURNAL ILMIAH 1 	4 SKS 3 SKS	
Semester V	<ul style="list-style-type: none"> • SEMINAR KEMANJUAN PENELITIAN 2 • PENULISAN JURNAL ILMIAH 2 	4 SKS 3 SKS	
Semester VI	• UJIAN DISERTASI TERBUKA	10 SKS	

PRASYARAT KELULUSAN

Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata ini membidik calon mahasiswa dari berbagai kalangan antara lain Akademisi, Praktisi Arsitektur, dan Pengamat Arsitektur yang membutuhkan peningkatan keahlian di bidang Arsitektur dengan memanfaatkan Program Software Digital untuk mempermudah dan meningkatkan performance nya.. Berikut ini adalah ilustrasi sasaran peserta Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata, seperti yang ditetapkan Universitas Katolik Soegijapranata dalam penerimaan mahasiswa yang berlaku di semua fakultas di lingkungan Universitas Katolik Soegijapranata

Mahasiswa yang diterima di Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata adalah mahasiswa yang:

- a. Lulus S2 dari Program Studi Arsitektur atau Program Studi lainnya yang diterima melalui matrikulasi dengan IP Kumulatif di atas 3.00 yang dibuktikan dengan ijazah dan transkrip akademik yang dilegalisir oleh pejabat perguruan tinggi yang berwenang (Pembantu/Wakil Rektor I atau Pembantu/Wakil Dekan I).
- b. Lulus test Potensi Akademik dari PPT (Pusat Psikologi Terapan) Universitas Katolik Soegijapranata dengan skor minimal 550. Materi Tes Potensi Akademik yang diujikan meliputi: pengetahuan umum, logika berpikir, kemampuan analisa-sintesa, kemampuan berpikir abstrak dan daya tangkap. Tujuan dari tes

- ini adalah untuk mengetahui perkiraan tingkat keberhasilan calon mahasiswa dalam menyelesaikan perkuliahan dan melakukan penelitian.
- c. Lulus test Bahasa Inggris (nilai TOEFL minimal 500) dari CLT (Center for Language Training) Universitas Katolik Soegijapranata. Materi Tes TOEFL yang diujikan meliputi: reading, writing, dan listening. Tujuan dari tes ini adalah membantu Mahasiswa menyelesaikan studi literatur dalam bahasa Inggris.
 - d. Lulus test wawancara.

Pendaftaran:

Pendaftaran langsung di Sekretariat Arsitektur (Contact Person FX Gatot Purnomo 024-8441555 ext 1618 HP 087736994408) dapat dilakukan setiap hari mulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 18.00 (Senin-Jumat) atau pukul 08.00 sampai dengan pukul 15.00 (Sabtu). Mahasiswa harus:

- a. Mengisi formulir pendaftaran yang disediakan di sekretariat atau diunduh di pmb.unika.ac.id. Pendaftaran juga bisa dilakukan secara online.
- b. Membayar uang pendaftaran di Maybank nomor rekening: 2050000849 atas nama Yayasan Sandjojo.
- c. Menyerahkan formulir pendaftaran dilengkapi dengan pas foto ukuran 3 x 4 dan bukti pembayaran. Berkas dapat pula dikirimkan via pos atau e-mail (di-scan terlebih dahulu). E-mail: psda@unika.ac.id

Sistem Penilaian pembelajaran sudah diatur dalam Peraturan akademik Universitas Katolik Soegijapranata sebagai berikut:

Nilai hasil belajar pada akhir semester adalah gabungan nilai dari semua bentuk penilaian selama semester berjalan. Penilaian diberikan dengan menggunakan bentuk angka dan dikonversi ke huruf. Pembobotan masing-masing bentuk penilaian untuk memperoleh nilai kumulatif di akhir semester dan nilai lulus diserahkan kepada masing-masing pengampu. Konversi nilai pada program studi ini adalah sebagai berikut:

- A = 4
- AB = 3,5
- B = 3
- BC = 2,5
- C = 2
- CD = 1,5
- D = 1
- E = 0

Nilai akhir mata kuliah ditentukan oleh keterlibatan mahasiswa dan capaian belajarnya dalam tugas/kegiatan terstruktur, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Penentuan nilai akhir semester ditetapkan dengan melauai penilaian acuan patokan, penilaian acuan normal dan penilaian gabungan. Sistem penilaian ini sudah dalam bentuk online. Masing-masing dosen pengampu memasukkan nilai pada laman SINTAK. Patokan-patokan nilai di atas akan diolah secara otomatis oleh program nilai online. Nilai hasil belajar mahasiswa dicantumkan pada Kartu Hasil Studi (KHS) dan

dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP) yang di hitung melalui konversi nilai bilangan. Selain nilai ujian mata kuliah, mahasiswa juga memperoleh nilai dari ujian proposal, ujian tertutup, dan ujian terbuka. Sistem konversi nilai sama dengan konversi nilai mata kuliah lain. Penilaian 4 (empat) tahapan ujian didasarkan pada penguasaan peserta atas materi kuliah, proposal, dan disertasi. Penilaian ini diberikan oleh para penguji.

Mahasiswa program doktor dinyatakan lulus jika :

- a) Telah lulus sejumlah 40 SKS yang disyaratkan dengan nilai ujian sekurang-kurangnya B dan IPK sekurang-kurangnya 3,25.
- b) Menyerahkan disertasi yang telah ditandatangani oleh tim promotor, Ketua Program Studi, dan Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
- c) Menyerahkan sertifikat TOEFL dengan skor minimal 500
- d) Khusus untuk program doktor jalur penelitian, seorang mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah memenuhi kewajiban 2 (dua) publikasi pada jurnal internasional dan telah menyerahkan disertasi yang telah ditandatangani oleh tim promotor, Ketua Program Studi Program Doktor Arsitektur, dan Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Agar semua tata cara penilaian ini dipahami oleh semua dosen dan mahasiswa Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata, maka dibuat Buku Pedoman akademik yang dibagikan kepada seluruh dosen dan mahasiswa Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata

Standar Penilaian Hasil Penelitian/Publikasi Ilmiah

Penentuan mutu hasil penelitian dapat menggunakan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dipublikasikan melalui seminar/jurnal bereputasi nasional/internasional.
2. Hasil penelitian digunakan untuk memecahkan masalah-masalah di masyarakat, mengembangkan bahan ajar perkuliahan dan pengabdian pada masyarakat.
3. Hasil penelitian diwujudkan dalam bentuk penulisan buku ajar yang disempurnakan dan diperkaya oleh hasil penelitian.
4. Terbina kolaborasi yang lebih intensif dalam penelitian dengan institusi di luar Universitas Katolik Soegijapranata, baik domestik maupun internasional.
5. Peneliti mendapatkan hak paten/hak cipta atas temuan dan karyanya.
6. Peneliti mendapatkan penghargaan atas karya penelitiannya, baik di tingkat nasional atau internasional.

SOP Proses Penelahan Disertasi

Proses Penelahan Disertasi dilakukan melalui beberapa tahap:

Draft Disertasi

1. Penyusunan draft disertasi dilakukan oleh mahasiswa dan pembimbing (Tim Promotor)

2. Pemasukan draft disertasi ke ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata
3. Pemeriksaan administratif oleh ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata
4. Penyerahan draft disertasi ke Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain dilakukan oleh ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata

Perbaikan Draft Disertasi

1. Tanggapan dan perbaikan draft disertasi Mahasiswa dilakukan oleh pembimbing
2. Pengesahan draft disertasi (revisi) oleh Pembimbing
3. Penyerahan draft disertasi (revisi), form tanggapan, dan usulan calon penguji ke Kaprodi dilakukan oleh Mahasiswa dan pembimbing.
4. Pemeriksaan administratif oleh ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata
5. Penyerahan disertasi ke Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain oleh ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata
6. Pemeriksaan disertasi oleh ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata

Ujian Tertutup

Sebelum dilakukan ujian tertutup, Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata menyelenggarakan rapat untuk membahas penentuan calon penguji dan jadwal ujian tertutup.

SOP untuk sidang tertutup

Mahasiswa berhak mengikuti ujian tertutup, jika sudah dinyatakan layak oleh komisi pembimbing, setelah melewati beberapa kali seminar penelitian dalam bentuk progress report dihadapan komisi pembimbing. Selain itu, publikasi menjadi pertimbangan lainnya yang sangat menentukan layak tidaknya mahasiswa maju dalam sidang tertutup.

Dalam pelaksanaan ujian tertutup, mahasiswa didampingi 1 (satu) promotor yang bergelar profesor dan minimal 1 co-promotor sekurang-kurangnya lektor kepala bergelar doktor.

Ujian tertutup diselenggarakan oleh program doktor dengan tim penguji yang beranggotakan:

1. Ketua Sidang
2. Tim Promotor
3. Penguji dalam dan anggota senat universitas yang berjumlah 2 orang, dan
4. Satu (1) Penguji luar universitas yang kompeten dengan materi ujian tertutup.

Petunjuk Pelaksanaan Ujian Tertutup

Pelaksanaan ujian disertasi tertutup dilakukan melalui mekanisme sebagai berikut:

1. Ketua Sidang adalah Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain atau ketua Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata yang diberi kewenangan oleh Dekan/Penanggungjawab Program
2. Ketua Sidang, Tim Promotor, Tim Penguji dan Promovendus sudah hadir 15 menit sebelum jadwal ujian.
3. Rapat Pendahuluan dipimpin oleh Ketua Sidang (tidak dihadiri oleh promovendus)

Materi sidang :

- Lama waktu ujian (3 jam, terdiri presentasi 30 menit, ujian dengan total waktu 2 jam 30 menit)
 - Menjelaskan tatacara ujian
 - Menentukan urutan penanya
 - Menjelaskan proses penilaian
4. Sidang Ujian Tertutup :
 1. Ketua Sidang membuka sidang dan menjelaskan proses sidang, memperkenalkan promovendus, promotor, co-promotor, dan para penguji
 2. Ketua Sidang mempersilahkan promovendus masuk ruangan (tanpa pengiring)
 3. Ketua Sidang menjelaskan ketentuan ujian disertasi secara singkat dan mempersilahkan promovendus mempresentasikan hasil penelitiannya, selama maksimum 30 menit
 4. Ketua Sidang mempersilahkan penanya pertama untuk mengajukan pertanyaan (alokasi waktunya adalah: 2 jam 30 menit dibagi rata dengan jumlah penguji seluruhnya). Kemudian diteruskan dengan penanya berikutnya, dan seterusnya (sesuai urutan yang telah disepakati pada rapat pendahuluan)
 5. Ketua Sidang menskors ujian, untuk mengadakan rapat penentuan hasil ujian
 6. Sidang penilaian hasil ujian diketuai oleh Ketua Sidang
 - Ketua Sidang meminta pandangan dan pendapat dari Tim Penguji (dan Tim Promotor)
 - Ketua Sidang memutuskan hasil ujian. Lembar hasil ujian ditandatangani oleh Dekan/Penanggungjawab Program dan semua Tim Penguji.
 7. Sidang Ujian dibuka kembali oleh Ketua Sidang Promosi
 - Ketua Sidang membacakan Surat Keputusan Sidang dan memberitahukan hal-hal yang perlu segera diperbaiki dengan batas waktu
 8. Ketua Sidang menutup sidang ujian disertasi

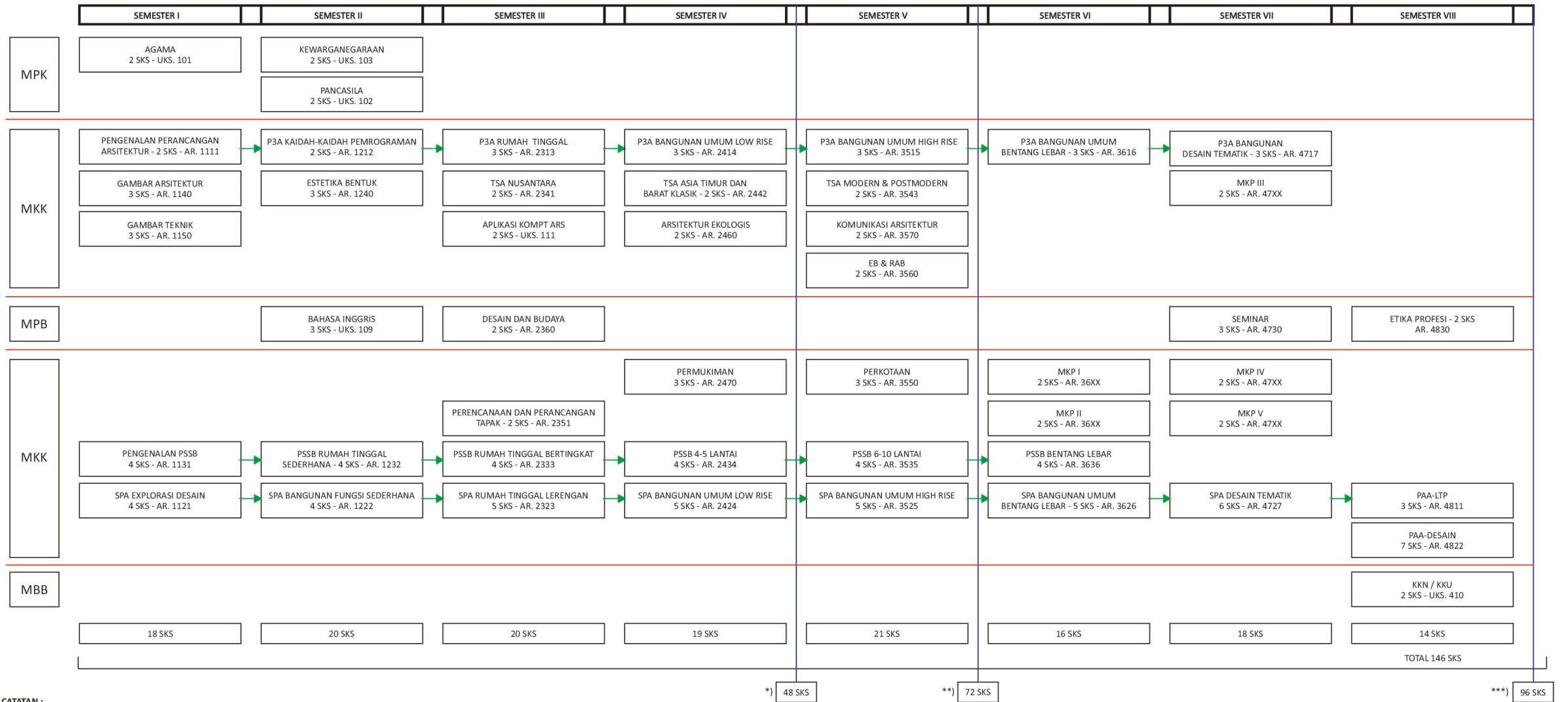
Persiapan Sidang Ujian Disertasi Tertutup

1. Memeriksa dan mencoba perlengkapan presentasi, seperti: LCD projector, Komputer/Laptop dsb.
2. Menyiapkan presentasi selama maksimal 30 menit yang mengandung esensi hasil penelitian, meliputi apa saja yang telah dilakukan orang lain, apa yang menarik bagi promovendus dan mengapa, garis besar penelitian promovendus dan kontribusi yang diberikan pada pengembangan ilmu, serta alur-alur pengembangan ilmu yang dapat ditimbulkan oleh hasil penelitian tersebut.
3. Membuat transparansi, slide, atau materi presentasi (sebaiknya dalam power point) untuk presentasi, bukan fotokopi langsung dari halaman disertasi. Untuk presentasi 30 menit, jumlah transparansi atau slide disarankan tidak melebihi 50 buah.
4. Memanfaatkan waktu dengan baik, yaitu maksimum 8 menit untuk jawaban atau penjelasan kepada setiap penguji. Jawaban atau penjelasan hendaknya mencerminkan penguasaan pengetahuan, wawasan, dan sikap ilmiah yang baik dari promovendus, disajikan secara tegas dan jelas sehingga dapat ditangkap oleh para penguji. Pada awal sidang promosi, diminta untuk menunggu di luar sidang hingga saatnya dipanggil masuk
5. Hal-hal yang belum jelas dapat ditanyakan ke sekretariat Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Tabel 2.1. Prasyarat kelulusan

No	Persyaratan	Persyaratan Minimum
1	TOEFL/IELTS	500
2	IPK	3,25
3	SKS	40 SKS
4	Seminar	4 kali
5	Publikasi Internasional	2 jurnal
6	Ujian Disertasi	1 kali tertutup
7	Lama Studi	3 tahun

g. Kerangka Prereg dan Diagram Sistem Evaluasi Perkuliahan - Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain



CATATAN :

- Syarat lulus mata kuliah sebelumnya dengan nilai minimal C. Tidak boleh mengulang kecuali untuk mata kuliah yang diambil terakhir
- *) Mata kuliah minimal yang diwajibkan LULUS setelah menempuh 4 (empat) semester pertama (evaluasi I) minimal 48 SKS, dengan syarat untuk matakuliah semester I dan II sudah LULUS SEMUA
- **) Mata kuliah minimal yang diwajibkan LULUS setelah menempuh 6 (enam) semester pertama (evaluasi II) minimal 72 SKS, dengan syarat untuk matakuliah semester I, II dan III sudah LULUS SEMUA
- ***) Mata kuliah minimal yang diwajibkan LULUS setelah menempuh 8 (delapan) semester pertama (evaluasi III) minimal 96 SKS, dengan syarat untuk matakuliah semester I, II, III dan IV sudah LULUS SEMUA

KETERANGAN :

- P3A : PEMROGRAMAN, PERENCANAAN, DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
- PSSB : PERENCANAAN STRUKTUR DAN SISTEM BANGUNAN
- SPA : STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR
- TSA : TEORI DAN SEJARAH ARSITEKTUR
- PAA-LTP : PROYEK AKHIR ARSITEKTUR : LANDASAN, TEORI DAN PEMROGRAMAN
- PAA-DESAIN : PROYEK AKHIR ARSITEKTUR : DESAIN