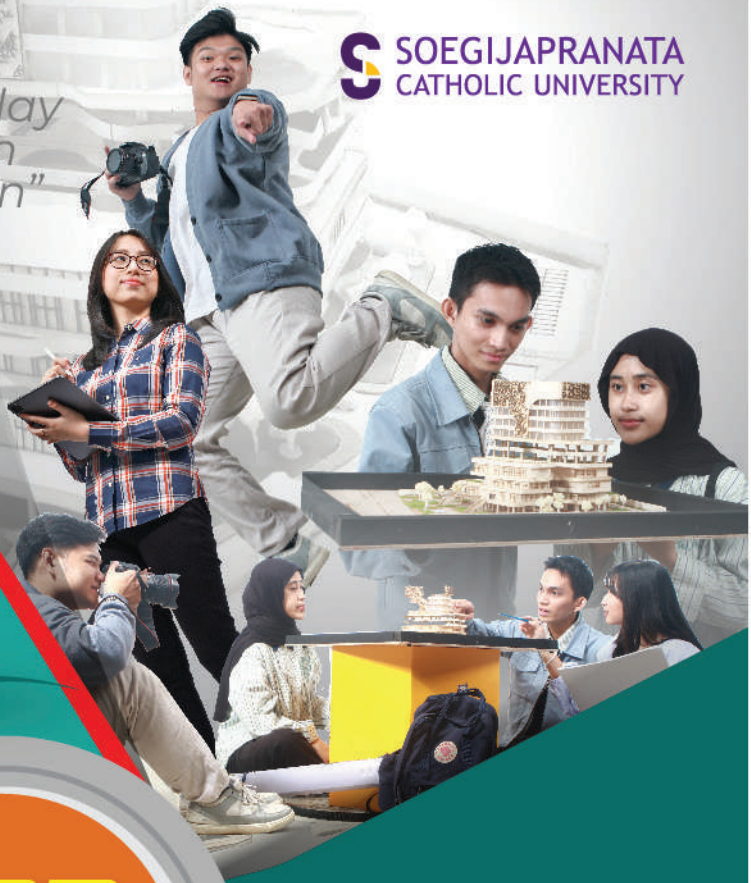
SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

"Everyday Green Design"



FAD
fakultas
Arsitektur
dan Desain

Buku Pedoman 2026

Program S1
Arsitektur
Desain Komunikasi Visual
Program S2
Magister Arsitektur
Program S3
Doktor Arsitektur

Universitas Katolik Soegijapranata

PEDOMAN

Fakultas Arsitektur dan Desain

2026 / 2027

program

Arsitektur Program Sarjana
Arsitektur Program Magister
Arsitektur Program Doktor
Desain Komunikasi Visual Program Sarjana

Buku Pedoman Unika SOEGIJAPRANATA
Fakultas Arsitektur dan Desain Tahun Akademik
2026-2027

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

©Universitas Katolik Soegijapranata 2026

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


SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

KATA PENGANTAR

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 2026/2027, Program Studi Arsitektur dan Program Studi Desain Komunikasi Visual masih menerapkan metoda pembelajaran problem based lerning 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. 01/F.6.1/PER-UKS/V/2026) merupakan satu kesatuan pedoman yang mengatur kegiatan dikedua 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, Agustus 2026

Dekan,

Dra. B. Tyas Susanti, M.A, Ph.D.


SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

DAFTAR ISI

Foto Mgr. Soegijapranata, SJ.	*vi*
Kata Pengantar	*vii*
Daftar Isi	*ix*
BAB I INFORMASI FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN	***1***
Visi dan Misi	*1*
Pengelolaan Organisasi	*3*
Struktur Organisasi	*3*
Pimpinan Fakultas	*3*
Peraturan Akademik	*6*
BAB II INFORMASI PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	**19**
Sejarah Singkat	*19*
Visi, Misi	*20*
Tujuan Pendidikan	*20*
Profil Lulusan	*21*
Capaian Pembelajaran	*26*
Kompetensi Lulusan	*28*
Pengelolaan dan Pengembangan	*30*
Mata Kuliah (MK) dan Bobot SKS	*46*
Kurikulum dan Silabus	*63*
BAB III INFORMASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	**75**
Sejarah Singkat	*75*
Visi, Misi	*76*
Tujuan Pendidikan	*77*
Masa dan Beban Studi	*77*
Profil Lulusan	*78*
Capaian Pembelajaran	*80*
Lapangan Kerja	*83*
Umpan Balik Alumni DKV	*84*
Struktur Organisasi	*84*

Kompetensi Lulusan	*85*
Pengelolaan dan Pengembangan	*89*
Kurukulum dan Silabus	*92*
Tabel Mata Kuliah Program Desain Komunikasi Visual	*98*
BAB IV INFORMASI PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR	*121*
Visi Misi	*121*
Tujuan Pendidikan	*122*
Masa dan Beban Studi	*122*
Kompetensi Lulusan	*123*
Struktur Organisasi	*123*
Pengelolaan dan Pengembangan	*123*
Kurikulum	*125*
BAB V INFORMASI PROGRAM STUDI DOKTOR ARSITEKTUR	*135*
Visi, Misi,Tujuan,Saran dan Strategis	*135*
Profil Program Studi	*139*
Sarana dan Prasarana	*139*
Profil Lulusan	*140*
Capaian Pembelajaran	*140*
Silabus	*146*
Peta Kurikulum	*150*
Prasyarat Kelulusan	*150*

BAB I

INFORMASI FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN

VISI DAN MISI FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

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

Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan desain dan teknologi berkelanjutan, yang peduli terhadap lingkungan dan kemanusiaan melalui Tri Dharma perguruan tinggi berlandaskan nilai-nilai kristiani

MISI

1. Mengembangkan kualitas pribadi civitas akademika Fakultas Arsitektur dan Desain yang kompeten, berintegritas, dan menjunjung tinggi keadilan dan kejujuran sesuai dengan nilai-nilai kristiani.
2. Menyelenggarakan pendidikan yg mampu menghasilkan karya, desain yang inovatif dengan menjunjung nilai kepedulian terhadap lingkungan dan prinsip berkelanjutan dengan didukung oleh pemanfaatan teknologi yang relevan.
3. Menyelenggarakan pendidikan melalui metode pembelajaran yang adaptif, kreatif serta kemampuan berpikir kritis dan analitis untuk mencapai solusi yang tepat.
4. Mengembangkan penelitian berkelanjutan dengan pendekatan desain dan teknologi melalui kolaborasi multidisiplin untuk menciptakan solusi yang meningkatkan kualitas hidup manusia, serta publikasi ilmiah yang berfokus pada SDGs di tingkat nasional dan internasional.
5. Melaksanakan pengabdian masyarakat melalui penerapan desain dan teknologi berkelanjutan yang mengutamakan kesejahteraan manusia serta pelestarian lingkungan, dengan kemitraan dan program-program yang mendukung pencapaian SDGs.
6. Mengembangkan jejaring kerja sama baik fakultas maupun prodi yang melibatkan stakeholder terkait baik pada tingkat lokal, regional, nasional maupun internasional, untuk mendukung Tridharma Perguruan Tinggi.
7. Menerapkan sistem pengelolaan fakultas dan prodi yang berintegritas, transparan, akuntable, reflektif dan evaluatif berlandaskan nilai-nilai kristiani. Memperoleh pengakuan internasional sebagai institusi yang berwawasan keberlanjutan.

Fakultas Arsitektur dan Desain merupakan sebuah terobosan strategis yang dirancang untuk memberikan peluang bagi berkembangnya Program Studi Arsitektur secara sinergis bersama program studi desain lainnya. Inisiatif ini dilakukan oleh Program Studi Arsitektur di Universitas Katolik Soegijapranata sebagai respons terhadap kebutuhan untuk memperluas cakupan keilmuan dan meningkatkan mutu pendidikan. Upaya untuk melepaskan diri dari Fakultas Teknik pada tahun 2007—tepatnya tanggal 1 September—dilakukan sebagai pernyataan jati diri, bahwa arsitektur yang dikembangkan di lingkungan Unika Soegijapranata tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memperhatikan berbagai dimensi lain yang penting dalam proses penciptaan karya desain.

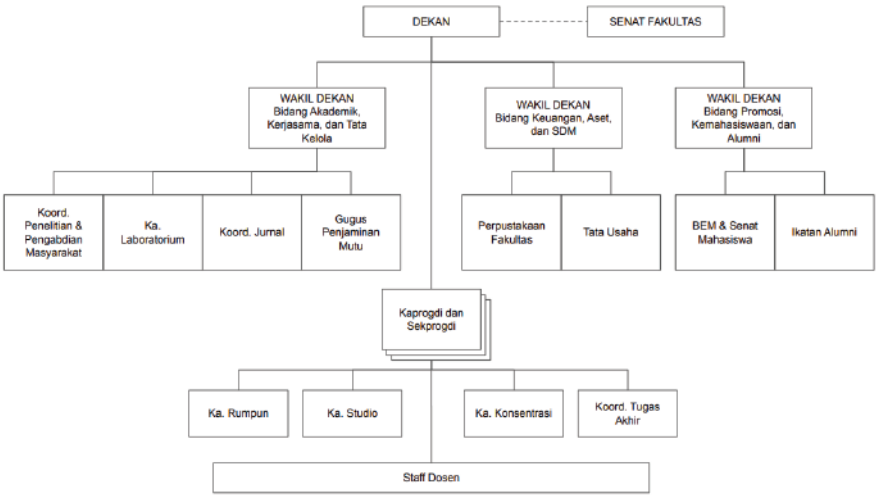
Langkah ini bertujuan membuka jalan menuju ranah desain yang lebih utuh, di mana unsur rasa, kenyamanan, dan nilai seni berperan penting dalam proses pembelajaran dan praktik arsitektur. Dengan demikian, pendidikan arsitektur tidak lagi terbatas pada dimensi teknis semata, melainkan juga mencakup pemahaman estetika serta pengalaman manusiawi dalam ruang yang dirancang.

Pembentukan Fakultas Arsitektur dan Desain juga dimaksudkan untuk memperkuat pengembangan keilmuan desain yang lebih holistik, humanis, dan kontekstual. Desain tidak.

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*, *proffesional, excellence, creative* dan tetap memperhatikan aspek kenyamanan dan kelestarian serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar

PENGELOLAAN ORGANISASI

a. Struktur Organisasi



b. Pimpinan Fakultas

1. Dekan: Dra. B. Tyas Susanti, M.A, Ph.D.

- 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, Kerja sama dan Tata Kelola) :
Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds, M.M.

- Koordinator pelaksana akademik (pengajaran, peneltian 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, Aset dan SDM) :
Vanessa Aulia Geraraldine, S.T., M.Arch.

- 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, Alumni dan Promosi) :
Gustav Anandhita, S.T., M.T.

- 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. Progdi Arsitektur

Kaprogdi Arsitektur : Dr. Ir. VG Sri Rejeki, M.T.

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

Sekprogdi Arsitektur : Natalia Suwarno, S.T., M. Arch.

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

6. Progdi Desain Komunikasi Visual

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual : Alfons Chritian Hardjana, S.Ds., M.A.

- 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:
Agnes Indah Suciani Kristanti. S.Ds., M.I.Kom .

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

7. Prodi Magister Arsitektur

Kaprogdi Magister Arsitektur : Dr. Ir. Robert Rianto Widjaja, M. T.

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

Sekprogdi Magister Arsitektur : Bonifacio Bayu Senasaputro, S.T., M.Sc.

8. Program Studi Doktor Arsitektur :

Kaprogdi Doktor Arsitektur : Prof. Dr-Ing. LMF Purwanto

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

9. Kepala Laboratorium

Menyelenggarakan laboratorium yang mendukung pelaksanaan kurikulum

- Ka. Laboratorium Teknologi: **Gustav Anandhita, S.T., M.T**
- Ka. Lab Laboratorium Teori Desain dan Arsitektur: D**r. Rosalia Rachma R., S.T., M.Ars.**
- Ka. Laboratorium Kajian Kota dan Permukiman: **Dr. MD. Nestri Kiswari, S.T., M.Sc.**
- Ka. Laboratorium Foto dan Video: **Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M.**
- Ka. Laboratorium Komputer Audio Visual: **Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.**

10. Koord. Penelitian / Pengabdian FAD : Yudhistira Ricky Kurnia, S.Ars., M.Ars

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

12. Kepala Studio TA DKV : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

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
1.	Yuliana Indra Haksari	Ka. Sekretariat FAD Pengajaran S2 Arsitektur
2.	Deonesia Erny	Pengajaran S1 Arsitektur
3.	Muh Rifai	Pengajaran S1 DKV
4.	Bonifasius Heinrich Bagaskara S.Kom	Laboran DKV
5.	Nety Kristiyono	Bid. Administrasi PAA
6.	Rachmad Hidayat	Laboran Arsitektur

NO.	N A M A	JABATAN
7.	Gatot Purnomo	Bid. Administrasi Keuangan Pengajaran S3 Arsitektur
8.	Agus Susilo	Staf rumah tangga FAD
9.	Agus Susilo	Staf rumah tangga DKV

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 I – VI dan mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) I – V untuk DKV

Workshop

Merupakan kegiatan di ruang workshop untuk mengerjakan tugas mata kuliah Struktur dan Teknologi Bangunan 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 & Struktur dan Teknologi Bangunan 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.

Konversi Magang Internal

Konversi magang internal merupakan pengakuan kegiatan mahasiswa di luar Program Studi ke Program Studi lain di lingkungan SCU, yang hasilnya dapat diukur dan dikonversi pada satuan kredit semester Mata Kuliah yg substansi mendekati.

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 melalukan 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 :

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

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

a. Pengambilan mata kuliah setiap semester dilakukan dengan kegiatan Input Kartu Rencana Studi (KRS) secara mandiri, setelah sebelumnya melakukan konsultasi ke dosen wali masing-masing.

b. Selain berdasarkan Indeks Prestasi (IP), pengambilan setiap mata kuliah dalam satu semester harus didasarkan pada mata kuliah prayaratnya, 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 Studio (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 Struktur dan Teknologi Banguna (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 Studio dan Struktur dan Teknologi Bangunan serta 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 penjajakan/pemahaman mahasiswa terhadap perkuliahan yang diberikan, atau hasilnya dipakai sebagi 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 Sistem Informasi (MSI). Bila namanya tidak tercantum, mahasiswa dilarang menambah sendiri, tetapi harus lapor ke Bagian Pengajaran 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 pata 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 ≥ 80
75 ≤ AB <80
70 ≤ B <75
65 ≤ BC <70
55 ≤ C <65
50 ≤ CD <55

40 ≤ 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 >= nilai rata-rata + 2 std
nilai rata-rata + 1,5 std < = AB < nilai rata-rata + 2 std
nilai rata-rata + 1 std <= B < nilai rata-rata + 1,5 std
nilai rata-rata + 0,5 std < = BC < nilai rata-rata + 1 std
nilai rata-rata – 0,5 std <= C < nilai rata-rata + 0,5 std
nilai rata-rata – 1 std <=CD < nilai rata-rata – 0,5 std
nilai rata-rata – 2 std <= D < nilai rata-rata – 1 std
E < nilai rata-rata – 2 std

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

A > = Max – 0,5 std
Max – 1 std <= AB < Max – 0,5 std
Max – 1,5 std <= B < Max – 1 std
Max – 2 std <= BC < Max – 1,5 std
Max – 2,5 std <= C < Max – 2 std
Max – 3 std <= CD < Max – 2,5 std
Max - 3,5 std <= D < Max – 3 std
E < max – 3,5 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 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 Bidang Akademik, Kerja Sama, dan Tata Kelola, dengan tembusan kepada orang tua mahasiswa yang bersangkutan.

Bila sudah diberi peringatan tetapi masih belum memenuhi ketentuan tersebut diberi peringatan oleh Ketua Prodi dan WD Bidang Akademik, Kerja Sama, dan Tata Kelola, dengan tembusan.

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 perihal pengajuan cuti ditujukan ke Rektor setelah mendapatkan persetujuan Dosen Wali dan Ketua Program Studi:

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 studi maksimal.
Mengajukan permohonan kepada Rektor, setelah mendapat persetujuan dari Ketua Program Studi, 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 Ketua Program Studi berdasarkan rekomendasi Dekan dari fakultas asal.
* Diterima oleh Ketua Program Studi , 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 (BAA) dengan disertai bukti:
  * Bebas dari semua dan segala jenis kewajiban keuangan.
  * Bebas dari pinjaman buku diperpustakaan atau alat-alat/ peralatan laboratorium.

Wajib membayar uang administrasi yang besarnya ditetapkan universitas.

Kepada pemohon pindah/keluar yang telah memenuhi persyaratan diatas, oleh BAA 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
* Progdi 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 BAA.

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.


SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

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

1. Membentuk lulusan yang unggul di bidang desain Arsitektur.
2. Menghasilkan lulusan mampu memberi solusi pada permasalahan arsitektur dan lingkungan sekitar.
3. Memudahkan komunikasi akademik.
4. Meningkatkan kompetensi dosen dan mahasiswa di bidang penelitian dan karya ilmiah.
5. Meningkatkan keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan lingkungan.
6. Meningkatkan kemampuan praktek profesional bidang Arsitektur terhadap lulusan.
7. 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 KKNI 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.	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.

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.	11. Paham tentang proses desain teknis dan ntegrasi 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.

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.	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.
Praktisi Rekayasa	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.	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.

Peneliti	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.	1. Sadar untuk menyusun tulisan ilmiah. 2. Paham tentang etika akademis.
Entrepreneur	Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisas	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		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, Progdi Arsitektur bekerjasama dengan beberapa asosiasi profesi dalam negeri terkait seperti Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi (LPJK), Himpunan Desain Interior Indonesia (HDII), 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 : Natalia Suwarno,S.Ars., M.Arc.

- Mengatur ploting 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 A untuk pameran, jurnal
- Monitoring Tugas Akhir

Rumpun Pengembangan, terdiri dari:

Rumpun Teori Desain dan Arsitektur
Ketua : Dr. Rosalia Rachma R., S.T., M.Ars.

Rumpun Kajian Kota dan Pengembangan
Ketua : Dr. MD. Nestri Kiswari, S.T., M.Sc.

Rumpun Teknologi dan Manajemen Proyek
Ketua : Gustav Anandhita, S.T., M.T.

Staff Bidang Kependidikan

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. Afrianto Sofyan, St.B., M.T	2021	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
		2022	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
2.	Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, M.T	2019	19.A1.0032 19.A1.0039 19.A1.0043
		2020	20.A1.0063 20.A1.0067 20.A1.0110 20.A1.0116 20.A1.0120 20.A1.0122 20.A1.0126
		2021	21.A1.0114 21.A1.0120
		2023	23.A1.0083

3.	Dra. B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D	2018	18.A1.0114 18.A1.0124 18.A1.0130 18.A1.0131
		2021	21.A1.0013 21.A1.0014 21.A1.0015 21.A1.0016 21.A1.0017 21.A1.0018 21.A1.0019 21.A1.0020 21.A1.0021 21.A1.0022 21.A1.0023 21.A1.0024
		2024	24.A1.0044 24.A1.0045 24.A1.0046 24.A1.0047 24.A1.0048 24.A1.0049 24.A1.0050 24.A1.0051 24.A1.0052 24.A1.0053 24.A1.0054 24.A1.0055 24.A1.0056 24.A1.0057 24.A1.0058 24.A1.0059 24.A1.0060 24.A1.0061

4.	Bonifacio Bayu Senasaputro, S.T., M.Sc	2018	18.A1.0132 18.A1.0133 18.A1.0134 18.A1.0136 18.A1.0137 18.A1.0148 18.A1.0150 18.A1.0157
		2019	19.A1.0119 19.A1.0122 19.A1.0123 19.A1.0124 19.A1.0129 19.A1.0134 19.A1.0136 19.A1.0137
		2023	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

5.	Christian Moniaga, S.T., M.Ars	2021	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
		2022	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
		2024	24.A1.0094
6.	Cindy Fiolita Graciela, 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

7.	FX. Yudhistira Ricky Kurnia, S.Ars., M.Ars	2022	22.A1.0063 22.A1.0064 22.A1.0065 22.A1.0067 22.A1.0068 22.A1.0070 22.A1.0071 22.A1.0072
		2023	23.A1.0091 23.A1.0092 23.A1.0093 23.A1.0094 23.A1.0096 23.A1.0097 23.A1.0099 23.A1.0101 23.A1.0102 23.A4.0001 23.A4.0003 23.A4.0004
8.	Ir. FX. Bambang Suskiyatno, M.T	2018	18.A1.0017 18.A1.0092 18.A1.0099
		2019	19.A1.0001 19.A1.0003 19.A1.0013 19.A1.0015
		2020	20.A1.0077
		2023	23.A1.0100
		2024	24.A1.0062 24.A1.0063 24.A1.0064 24.A1.0065 24.A1.0066 24.A1.0067 24.A1.0068 24.A1.0069 24.A1.0071 24.A1.0072 24.A1.0073 24.A1.0074 24.A1.0075 24.A1.0076 24.A1.0077 24.A1.0078 24.A1.0079

9.	Gustav Anandhita, S.T., M.T	2019	19.A1.0046 19.A1.0048 19.A1.0052 19.A1.0056 19.A1.0061 19.A1.0065 19.A1.0066
		2020	20.A1.0014
10.	Ir. IM Tri Hesti Mulyani, M.T	2019	19.A1.0141
		2020	20.A1.0047 20.A1.0050 20.A1.0059 20.A1.0060
		2021	21.A1.0082 21.A1.0083 21.A1.0084 21.A1.0085 21.A1.0086 21.A1.0088 21.A1.0089 21.A1.0090 21.A1.0091 21.A1.0092 21.A1.0093 21.A1.0094 21.A1.0095
		2024	24.A1.0021 24.A1.0022 24.A1.0023 24.A1.0025 24.A1.0026 24.A1.0028 24.A1.0029 24.A1.0031 24.A1.0032 24.A1.0033 24.A1.0034 24.A1.0035 24.A1.0037 24.A1.0038 24.A1.0040 24.A1.0042 24.A1.0043 24.A1.0098 24.A1.0099

11.	Prof. Dr.-Ing L.M.F. Purwanto	2020	20.A1.0076 20.A1.0079 20.A1.0083 20.A1.0089
		2021	21.A1.0096 21.A1.0097 21.A1.0098 21.A1.0100 21.A1.0101 21.A1.0102 21.A1.0103 21.A1.0104 21.A1.0105 21.A1.0106 21.A1.0107 21.A1.0108 21.A1.0109
12.	Dr. Maria Damasia Nestri Kiswari, S.T., M.Sc	2019	19.A1.0094 19.A1.0097 19.A1.0099 19.A1.0104 19.A1.0106
		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

13.	Natalia Suwarno, S.Ars., 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
14	Ratih Dian Saraswati, S.T., M.Eng	2018	18.A1.0050
		2020	20.A1.0090 20.A1.0091 20.A1.0093 20.A1.0101 20.A1.0106
		2022	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

15	Dr. Ir. Riandy Tarigan, M.T	2022	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 22.A1.0107
		2023	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

16	Dr. Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T	2021	21.A1.0038 21.A1.0039 21.A1.0041 21.A1.0043 21.A1.0044 21.A1.0045 21.A1.0047 21.A1.0049 21.A1.0050 21.A1.0051 21.A1.0052 21.A1.0053
		2022	22.A1.0025 22.A1.0027 22.A1.0028 22.A1.0030 22.A1.0031 22.A1.0033 22.A1.0034 22.A1.0035 22.A1.0037
		2023	23.A1.0014 23.A1.0015 23.A1.0016 23.A1.0017 23.A1.0018 23.A1.0019 23.A1.0021 23.A1.0022 23.A1.0025 23.A1.0026

17	Dr. Rosalia Rachma Rihadiani, S.T., M.Ars	2020	20.A1.0033 20.A1.0035 20.A1.0036 20.A1.0042 20.A1.0043 20.A1.0045
		2022	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
		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
18	Vanessa Aulia Geraldine, S.Ars., M.Arch	2024	24.A1.0089 24.A1.0090 24.A1.0091 24.A1.0092 24.A1.0093 24.A1.0095 24.A1.0096 24.A1.0097 24.A4.0001 24.A4.0002

19	Dr. Ir. VG Sri Rejeki, M.T	2018	18.A1.0064 18.A1.0068 18.A1.0079 18.A1.0084
		2021	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.A1.0037
		2024	24.A1.0001 24.A1.0002 24.A1.0004 24.A1.0005 24.A1.0006 24.A1.0007 24.A1.0008 24.A1.0009 24.A1.0010 24.A1.0011 24.A1.0012 24.A1.0013 24.A1.0014 24.A1.0016 24.A1.0018 24.A1.0019 24.A1.0020

20	Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, M.T	2019	19.A1.0074 19.A1.0079 19.A1.0080 19.A1.0083 19.A1.0087 19.A1.0088
		2021	21.A1.0068 21.A1.0069 21.A1.0070 21.A1.0071 21.A1.0073 21.A1.0074 21.A1.0077 21.A1.0078 21.A1.0079 21.A1.0080 21.A1.0081
		2023	23.A1.0002 23.A1.0003 23.A1.0006 23.A1.0007 23.A1.0010 23.A1.0011 23.A1.0012 23.A1.0013

c. Staf pengajar

NAMA	PANGKAT / GOL.	ALAMAT
Ir. Afriyanto Sofyan, St.B, MT	Lektor / IIID	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. 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
Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, MSc	Asisten Ahli / III B	Jl Puspogiwang Timur no 32 Salamanmloyo Semarang. 085876889969, nestri_kiswari@unika.ac.id

NAMA	PANGKAT / GOL.	ALAMAT
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 / IVC	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, Yogjakarta, 081391804974 bonifacio@unika.ac.id
Natalia Suwarno, S. Ars., M.Arch	Asisten Ahli / IIIB	Tamanasri RT/RW 033/014 Kroyo, Sragen 082221990048 nataliasuwarno@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	Asisten Ahli / IIIA	Jl. Danau Kelimutu no.8 BTN Pagutan Permai, Mataram, NTB Hp. 083840290181. vanessa@unika.ac.id
Dr. Rosalia Rachma Rahardiani, S.T., M.Ars	Asisten Ahli/ IIIA	Tembalang Pesona Asri Blok O No. 14, Kramas, Tembalang Semarang email : rosalia@unika.ac.id; Hp. 0813-2585-4050

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
Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur	Problem: relasi guna, ruang dan bentuk • 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 pengambangan 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	Fungsi, Ruang, Dan Bentuk

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur	Hasil/outcome • Mahasiswa sadar terhadap pembentuk keindahan bentuk berdasar pada aspek guna dan tata ruang • Mahasiswa dapat menghasilkan gambar alternatifbentuk 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	Problem relasi fungsi, guna, ruang, tempat dan bentuk (secara internal) • 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. Teori dan Metode Perancangan Arsitektur • 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 kenyamananruang. • SNI dan pemanfaatan ke dalam persyaratan kesehatan ruang.	Fungsi, Ruang, Dan Bentuk

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Guna dan Bentuk Arsitektur	Hasil/outcome • Mahasiswa mampu berpikir logis melalui proses perancangan yaitu pemrograman, perencanaan danperancangan • Mahasiswa mampu menngembangkan 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	Fungsi, Ruang, Dan Bentuk

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Arsitektur dan Tapak	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). • Pengembangan dan massa bangunan, penataan ekspresi bentuk dalam konteks kawasanneighbourhood, 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. Teori dan Metode Perancangan Arsitektur • 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. Hasil/outcome • 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	Arsitektur Dan Lingkungan

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Arsitektur dan Lingkungan	Lokalitas dan Kontekstual 3: Problem relasi antara fungsi, ruang, tempat, dan bentuk terhadap manusia (masyarakat), lingkungan alam dan buatan serta berbasis budaya dan ekologis • 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. Teori dan Metode Perancangan Arsitektur • 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 Hasil/outcome • 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.	Arsitektur Dan Lingkungan

Nama Mata Kuliah	Bahan Kajian	Kategori
Studio Wastu Citra	Lokalitas dan Kontekstual 4: Problem relasi fungsi terhadap manusia. lingkungan buatan dan alam berbasis pada aspek kemanusiaan • 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	Lokalitas dan Kontekstual 5: Lokalitas, globalitas dan Imajinasi melalui studi tematik • Kemandirian, logika dan konsistensi mahasiswa menetapkan isu dan masalah arsitektur dan desainberdasarkan pada isu: kemiskinan, lingkungan buruk,kesehatan, keamanan dan keselamatan tanpamengindahkan aspek kenyamanan, ekologi,humanisme, ekspresi logik dan komunikasi yangditerapkan ke dalam karya arsitektur. • Kemampuan untuk melakukan terobosan (breakthrough) terhadap problem arsitektur melalui imajinasi/gagasan baru. Teori dan Metode Perancangan Arsitektur • Berpikir komprehensif, rasional dan konsisten dan implementasinya ke dalam perancangan arsitektur melalui seluruh teori yang telah diberikan. Hasil/outcome • Mahasiswa mampu mengembangkan penulisan (tata tulis ilmiah) dalam arsitektur melalui problem/isu yang ditetapkan melalui penataan r uang 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 • 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	• Jenis Metode penelitian Arsitektur • Prinsip strategi memilih Metode • Metode pengambilan data • Metode Analisis Data	Alternatif Tugas Akhir (ALTA
Kolokium Proposal Skripsi Arsitektur	• 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 hasill penelitian yang sejenis dan mampu mementukan 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	• Religiositas • Religiusitas / Agama • Soegijapranataan • Nilai-nilai Mgr. Soegijapranata	
Bahasa Indonesia		
Pancasila	• Pancasila	
Kewarganegaraan	• Kewarganegaraan • Budaya indonesia dan jiwa nasionalisme • Pranata	
KKN/KKU/KKS		
Pengantar Arsi-tektur Ekologis	• 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	• 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	• Belajar dari alam dan teknologi • Desain teknologi dan inovasi • Prinsip penghematan energi • Energi terbarukan • Bangunan cerdas • Penguasaan perhitungan dan aplikasi software pendukung	
Gambar Arsitektur	• 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	• 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	• 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	• 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	• Leadership • Keorganisasian • Manajemen organisasi • Komunikasi • Pengetahuan prinsip hukum entrepreneur • Pengetahuan Manajemen Perusahaan • Pengetahuan Promosi & Marketing • Pengetahuaan Penguasaan Tender • Pengetahuan pekerjaan pelaksanaan Pembangunan • Pengetahuan supervisi	
Teori Dasar Struktur	• 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	Prinsip Dasar Desain Lahan Kontur • 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	• 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	• Jenis Struktur banguna 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	• 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	• 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
Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Nusantara	• 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 Ornamentasi • 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
Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia	• Pemahaman Dasar Perkembangan Ars. Dunia (pasca Megalitikum + Iron Age) • Pengaruh Bentang Alam, Geografi ter-hadap 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	• 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	• 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	• 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	• 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	• 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
Komunikasi Arsitektur	• Pengenalan Komunikasi dan Public Speak-ing • 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	
Etika Profesi Arsitek	• 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	• 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.

Mata Kuliah Jalur Proyek Akhir Arsitektur (PAA)

No	Kode	Mata Kuliah / Course	SKS	Sifat Mata Kuliah	Nilai Minimal Lulus	Dosen Koordinator
SEMESTER 1						
1	SAR1107	Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur *Studio of Architectural Form and Space*	5	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
2	SAR1208	Teori Dasar Struktur *Basic Theory of Structure*	2	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
3	SAR1310	Pengantar Arsitektur *Introduction to Architecture*	2	Wajib	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
4	SAR1311	Pengantar Arsitektur Ekologis *Introduction to Ecological Architecture*	2	Wajib	C	Ir. FX. Bambang Suskiyatno, MT
5	SAR1101	Gambar Arsitektur *Architectural Drawing*	3	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
6	UKS101	Agama *Religion*	2	Wajib	C	Tim MKU
7	UKS104	Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia	3	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
Subtotal SKS			19			
SEMESTER 2						
8	SAR2108	Studio Guna dan Bentuk Arsitektur *Studio of Architectural Form and Function*	6	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
9	SAR2206	Struktur dan Teknologi Bangunan Sederhana *Structure and Technology of Basic Buildings*	4	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars

10	SAR2316	Tapak dan Bangunan *Site and Building*	2	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
11	SAR2203	Gambar Teknik *Technical Drawing*	3	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
12	UKS102	Pancasila *State-Ideology Pancasila*	2	Wajib	C	Tim MKU
13	UKS103	Kewarganegaraan *Civic Education*	2	Wajib	C	Tim MKU
Subtotal SKS			19			
SEMESTER 3						
14	SAR3105	Studio Arsitektur dan Tapak *Studio of Architectural Building and Site*	6	Wajb	C	Ratih Dian Saraswati, ST, M.Eng
15	SAR3205	Struktur dan Teknologi Bangunan Lantai Banyak *Structure and Technology of Multi-Story Buildings*	4	Wajb	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
16	SAR3318	Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Nusantara *Theory and History of the Development of Nusantara Architecture*	2	Wajb	C	Ir. Yulita Titik S, MT
17	SAR3301	Arsitektur Ekologis *Ecological Architecture*	2	Wajb	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
18	SAR3312	Perkotaan Masa Depan *Urban Future*	3	Wajb	C	Ir. Afriyanto Sofyan, St.B, MT
19	SAR3201	BIM 3D *Building Information Modelling 3D*	4	Wajb	C	Gustav Anandhita, ST, MT
Subtotal SKS			21			
SEMESTER 4						
20	SAR4104	Studio Arsitektur dan Lingkungan *Studio of Architectural Building and Surroundings*	6	Wajib	C	MD. Nestri Kiswari, ST, M.Sc

21	SAR4207	Struktur dan Teknologi Bangunan Tinggi *Structure and Technology of High-Rise Buildings*	4	Wajib	C	Prof. Dr-Ing. LMF. Purwanto, MT
22	SAR4317	Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia *Theory and History of the Development of Worldwide Architecture*	3	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
23	SAR4303	Desain Ekologis *Ecological Design*	2	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
24	SAR4313	Permukiman Berkelanjutan *Sustainable Settlement*	3	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
25	SAR4202	BIM 4D-5D *Building Information Modelling 4D – 5D*	4	Wajib	C	Rosalia Rachma R, ST, M.Ars
Subtotal SKS			22			
SEMESTER 5						
26	SAR5106	Studio Bangunan, Lingkungan, dan Manusia *Studio of Architectural Buildings, Environment, and Humanity*	8	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
27	SAR5204	Struktur dan Teknologi Bangunan Lanjut *Advanced Structure and Building Technology*	4	Wajib	C	Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT
28	SAR5302	Desain Arsitektur dan Budaya *Architectural Design and Culture*	2	Wajib	C	Dra. B Tyas Susanti, MA, PhD
29	SAR5307	Komunikasi Arsitektur *Architectural Communication*	3	Wajib	C	Ratih Dian Saraswati, ST, M.Eng
30	SAR5305	Kewirausahaan Arsitektur *Architecture Entrepreneurship*	2	Wajib	C	Rosalia Rachma R, ST, M.Ars
Subtotal SKS			19			

SEMESTER 6						
31	SAR6109	Studio Wastu Citra *Studio of Architectural Building Wastu Citra*	8	Wajib	C	Dr. Ir. Riandy Tarigan, MT
32	SAR6308	Kritik Arsitektur *Architectural Criticism*	2	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
33		Mata Kuliah Pilihan Prodi (1) Internal Elective Course (1)	2	Pilihan	C	
34		Mata Kuliah Pilihan Prodi (2) Internal Elective Course (2)	2	Pilihan	C	
35		Mata Kuliah Pilihan Prodi (3) Internal Elective Course (3)	2	Pilihan	C	
36		Mata Kuliah Pilihan Prodi (4) Internal Elective Course (4)	2	Pilihan	C	
Subtotal SKS			18			
SEMESTER 7						
37	SAR7103	Studi Tematik - Pra PAA/ Kajian LTP *Thematic Study-Pra Final Architectural Project*	6	Wajib	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
38	SAR7304	Etika Profesi Arsitek *Ethics of Architectural Profession*	2	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
39	SAR7314	Seminar Arsitektur *Architectural Seminar*	3	Wajib	C	Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph.D
40		Mata Kuliah Pilihan Prodi (5) Internal Elective Course (5)	2	Pilihan	C	

41		Mata Kuliah Lintas Prodi (6) External Elective Course (6)	2	Pilihan	C	
42	UKS410	KKN/KKU/KKS Work-Integrated Learning	2	Wajib	C	
Subtotal SKS			17			
SEMESTER 8						
43	SAR8102	Proyek Akhir Arsitektur *Final Architectural Project*	9	Wajib	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
Subtotal SKS			9			

Mata Kuliah Jalur Skripsi

No	Kode	Mata Kuliah / Course	SKS	Sifat Mata Kuliah	Nilai Minimal Lulus	Dosen Koordinator
SEMESTER 1						
	SAR1107	Studio Bentuk dan Ruang Arsitektur *Studio of Architectural Form and Space*	5	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
	SAR1208	Teori Dasar Struktur *Basic Theory of Structure*	2	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
	SAR1310	Pengantar Arsitektur Introduction to Architecture	2	Wajib	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
	SAR1311	Pengantar Arsitektur Ekologis *Introduction to Ecological Architecture*	2	Wajib	C	Ir. FX. Bambang Suskiyatno, MT
	SAR1101	Gambar Arsitektur *Architectural Drawing*	3	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
	UKS101	Agama *Religion*	2	Wajib	C	Tim MKU

	UKS104	Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia	3	Wajib	C	Dr. Ir. Robert Rianto W, MT
Subtotal SKS			19			
SEMESTER 2						
	SAR2108	Studio Guna dan Bentuk Arsitektur *Studio of Architectural Form and Function*	6	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
	SAR2206	Struktur dan Teknologi Bangunan Sederhana Structure and Technology of Basic Buildings	4	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
	SAR2316	Tapak dan Bangunan *Site and Building*	2	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
	SAR2203	Gambar Teknik *Technical Drawing*	3	Wajib	C	Gustav Anandhita, ST, MT
	UKS102	Pancasila *State-Ideology Pancasila*	2	Wajib	C	Tim MKU
	UKS103	Kewarganegaraan *Civic Education*	2	Wajib	C	Tim MKU
Subtotal SKS			19			
SEMESTER 3						
	SAR3105	Studio Arsitektur dan Tapak *Studio of Architectural Building and Site*	6	Wajb	C	Ratih Dian Saraswati, ST, M.Eng
	SAR3205	Struktur dan Teknologi Bangunan Lantai Banyak Structure and Technology of Multi-Story Buildings	4	Wajb	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars

	SAR3318	Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Nusantara *Theory and History of the Development of Nusantara Architecture*	2	Wajb	C	Ir. Yulita Titik S, MT
	SAR3301	Arsitektur Ekologis *Ecological Architecture*	2	Wajb	C	Ir. IM. Tri Hesti M, MT
	SAR3312	Perkotaan Masa Depan *Urban Future*	3	Wajb	C	Ir. Afriyanto Sofyan, St.B, MT
	SAR3201	BIM 3D *Building Information Modelling 3D*	4	Wajb	C	Gustav Anandhita, ST, MT
Subtotal SKS			21			
SEMESTER 4						
	SAR4104	Studio Arsitektur dan Lingkungan *Studio of Architectural Building and Surroundings*	6	Wajib	C	MD. Nestri Kiswari, ST, M.Sc
	SAR4207	Struktur dan Teknologi Bangunan Tinggi Structure and Technology of High-Rise Buildings	4	Wajib	C	Prof. Dr-Ing. LMF. Purwanto, MT
	SAR4317	Teori dan Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia *Theory and History of the Development of Worldwide Architecture*	3	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
	SAR4303	Desain Ekologis *Ecological Design*	2	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
	SAR4313	Permukiman Berkelanjutan *Sustainable Settlement*	3	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
	SAR4202	BIM 4D-5D *Building Information Modelling 4D – 5D*	4	Wajib	C	Rosalia Rachma R, ST, M.Ars
Subtotal SKS			22			

SEMESTER 5						
	SAR5106	Studio Bangunan, Lingkungan, dan Manusia *Studio of Architectural Buildings, Environment, and Humanity*	8	Wajib	C	Christian Moniaga, ST, M.Ars
	SAR5204	Struktur dan Teknologi Bangunan Lanjut Advanced Structure and Building Technology	4	Wajib	C	Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT
	SAR5302	Desain Arsitektur dan Budaya *Architectural Design and Culture*	2	Wajib	C	Dra. B Tyas Susanti, MA, PhD
	SAR5307	Komunikasi Arsitektur *Architectural Communication*	3	Wajib	C	Ratih Dian Saraswati, ST, M.Eng
	SAR5305	Kewirausahaan Arsitektur *Architecture Entrepreneurship*	2	Wajib	C	Rosalia Rachma R, ST, M.Ars
Subtotal SKS			19			
SEMESTER 6						
	SAR6109	Studio Wastu Citra *Studio of Architectural Building Wastu Citra*	8	Wajib	C	Dr. Ir. Riandy Tarigan, MT
	SAR6308	Kritik Arsitektur *Architectural Criticism*	2	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
		Mata Kuliah Pilihan Prodi (1) Internal Elective Course (1)	2	Pilihan	C	
		Mata Kuliah Pilihan Prodi (2) Internal Elective Course (2)	2	Pilihan	C	
		Mata Kuliah Pilihan Prodi (3) Internal Elective Course (3)	2	Pilihan	C	

		Mata Kuliah Pilihan Prodi (4) Internal Elective Course (4)	2	Pilihan	C	
Subtotal SKS			18			
SEMESTER 7						
	SAR7306	Kolokium Proposal Skripsi Arsitektur *Proposal Colloquium*	3	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
	SAR7309	Metodologi Penelitian *Research Methodology*	3	Wajib	C	MD. Nestri Kiswari, ST, M.Sc
	SAR7304	Etika Profesi Arsitek *Ethics of Architectural Profession*	2	Wajib	C	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, MT
	SAR7314	Seminar Arsitektur Architectural Seminar	3	Wajib	C	Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph.D
		Mata Kuliah Pilihan Prodi (5) Internal Elective Course (5)	2	Pilihan	C	
		Mata Kuliah Lintas Prodi (6) External Elective Course (6)	2	Pilihan	C	
	UKS410	KKN/KKU/KKS Work-Integrated Learning	2	Wajib	C	
Subtotal SKS			17			
SEMESTER 8						
	SAR8315	Skripsi Arsitektur *Architectural Thesis*	9	Wajib	C	Ir. Yulita Titik S, MT
Subtotal SKS			9			

DAFTAR MATA KULIAH PILIHAN				
1.	SAR7401	MKP *Advanced BIM*	*Advanced BIM*	2
2.	SAR7402	MKP Antropologi Arsitektur	*Architectural Anthropology*	2
3.	SAR6403	MKP *Architecture and Wellbeing*	*Architecture and Wellbeing*	2

DAFTAR MATA KULIAH PILIHAN				
4.	SAR6404	MKP Olah Desain Arsitektur Pusaka	*Infill Design in Heritage Architecture*	2
5.	SAR7405	MKP Arsitektur Bangunan Medis	*Medical Building Architecture*	2
6.	SAR7406	MKP Arsitektur dan Bisnis	*Architecture and Business*	2
7.	SAR6407	MKP Arsitektur Kontemporer	*Contemporary Architecture*	2
8.	SAR6408	MKP Arsitektur Perilaku	*Behavioral Architecture*	2
9.	SAR6409	MKP Arsitektur Populis	*Populist Architecture*	2
10.	SAR6410	MKP Arsitektur Religius	*Religious Architecture*	2
11.	SAR6411	MKP *Academic Writing*	*Academic Writing*	2
12.	SAR6412	MKP Bangunan Hemat Energi	*Energy-Efficient Buildings*	2
13.	SAR6413	MKP Desain Lanskap	*Landscape Design*	2
14.	SAR6414	MKP Dokumentasi Arsitektur	*Architectural Documentation*	2
15.	SAR7415	MKP Eko Teknologi	*Eco-Technology*	2
16.	SAR6416	MKP Fisika Bangunan	*Building Physics*	2
17.	SAR7417	MKP Kerja Praktik	*Internship Work*	2
18.	SAR7418	MKP Komputasi Arsitektur	*Computational Architecture*	2
19.	SAR6419	MKP Konservasi Arsitektur	*Architectural Conservation*	2
20.	SAR7420	MKP Kuliah Kerja Lapangan	*Field Work Lecture*	2
21.	SAR7421	MKP Manajemen Proyek	*Project Management*	2
22.	SAR6422	MKP Masyarakat dan Kota	*City and Society*	2
23.	SAR7423	MKP Panorama Kota Berkelanjutan	*Sustainable Urban Panorama*	2
24.	SAR6424	MKP Perancangan Interior	*Interior Design Planning*	2
25.	SAR7425	MKP Perbaikan Lingkungan Permukiman	*Housing Environment Improvement*	2
26.	SAR7426	MKP Perencanaan dan Perancangan Permukiman Baru	*Planning and Design of New Settlement*	2
27.	SAR7427	MKP Revolusi Kota Inklusi	*Inclusive City Revolution*	2
28.	SAR6428	MKP Ruang Rekreasi Kota	*Urban Recreation Spaces*	2
29.	SAR7429	MKP Sistem Perawatan Bangunan	*Building Maintenance Systems*	2
30.	SAR7430	MKP Arsitektur Simbolik	*Symbolic Architecture*	2

DAFTAR MATA KULIAH PILIHAN				
31.	SAR6431	MKP Perencanaan dan Perancangan Kompleks Bangunan	*Planning and Design of Building Complex*	2
32.	SAR7431	MKP Kritik Arsitektur	*Architectural Criticism*	2

Mata Kuliah Pilihan Lintas Prodi Arsitektur (*external elective courses*)

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah Wajib yang Bisa Diambil Prodi Lain (bahasa Indonesia)	Mata Kuliah Wajib yang Bisa Diambil Prodi Lain (bahasa Inggris)	SKS
1.	SAR1311	Pengantar Arsitektur Ekologis	*Introduction to Ecological Architecture*	2
2.	SAR4303	Desain Ekologis	*Ecological Design*	2
3.	SAR2203	Gambar Teknik	*Technical Drawing*	3
4.	SAR3312	Perkotaan Masa Depan	*Future Urban*	3
5.	SAR4313	Permukiman Berkelanjutan	*Sustainable Settlement*	3
No	**Kode Mata Kuliah**	**Mata Kuliah Pilihan yang Bisa Diambil Prodi Lain (bahasa Indonesia)**	**Mata Kuliah Pilihan yang Bisa Diambil Prodi Lain (bahasa Inggris)**	**SKS**
6.	SAR7415	Eko Teknologi	*Eco Technology*	2
7.	SAR6416	Fisika Bangunan	*Building Physics*	2
8.	SAR7425	Perbaikan Lingkungan Permukiman	*Residential Environment Improvement*	2
9.	SAR7421	Manajemen Proyek	*Project Management*	2

LAMPIRAN (Hal Belakang)

Struktur Kurikulum Jalur Proyek Akhir Arsitektur (PAA)

Struktur Kurikulum Jalur Skripsi Arsitektur

SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

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 Fakultas

Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan desain dan teknologi berkelanjutan, yang peduli terhadap lingkungan dan kemanusiaan melalui Tri Dharma perguruan tinggi berlandaskan nilai-nilai kristiani

VISI Program Studi Desain Komunikasi Visual:

Menjadi program desain komunikasi visual yang unggul, unik, kreatif dalam kualitas dan tanggap terhadap permasalahan aktual yang terjadi di masyarakat dengan melaksanakan tri dharma melalui penguasaan seni, ilmu dan teknologi secara kreatif, tepat guna dan peduli lingkungan sesuai dengan nilai-nilai Kristiani

MISI Program Studi Desain Komunikasi Visual:

1. Menambah kesadaran, kekritisan, dan semangat kreatifitas dalam menanggapi perkembangan jaman.
2. Mengembangkan wawasan desain komunikasi visual, baik dalam teori maupun praktik.
3. Menerapkan wawasan desain komunikasi visual ke segala aspek kehidupan masyarakat secara profesional.
4. Menyelenggarakan pendidikan yang proporsional antara teori dan praktik.
5. Meningkatkan kontribusi DKV secara konkrit di kehidupan masyarakat, melalui penelitian, pengabdian, kompetisi, dan projek kerjasama dengan institusi lainnya yang berkaitan.
6. Mengembangkan kerjasama antar institusi pendidikan tinggi desain komunikasi visual dalam dan luar negeri, bekerja sama dengan asosiasi profesi, perusahaan, dan masyarakat yang terkait dengan komunikasi visual.
7. Meningkatkan kualitas lulusan sarjana DKV yang memiliki standar profesional dan mampu 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 writter, 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 rungu – audio visual (monodisiplin)	Anggota peneliti di pusat studi
4	Konseptor	Pengembang konsep desain rupa rungu (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 rungu (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 mengembang-kan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
7. Mampu bertanggungjawab 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 mengembang-kan 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 Buntaran S.Ds., M.M
Sekretaris Program Studi DKV	:	Agnes Indah Suciani Kristanti S.Ds., M.I.Kom
Ka.Rumbang Creative Industry	:	Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., MM
Ka.Rumbang Multi Media	:	Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.
Kepala Tutur Rupa	:	Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.
Ka. Satgas Promosi	:	Agnes Indah Suciani Kristanti S.Ds., M.I.Kom
Ka.Lab Komputer AV	:	Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.
Ka.Lab Foto Video	:	Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M

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 berkominikasi 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 ketrampilan	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 kounikasi visual	Mampu berwacana tentang ilmu dan teori yang berkaitan dengan desain komunikasi visual	Kuliah mimbar studio Laboratorium (praktek)
3	Keahlian berkarya	Sebagai tenaga profesional dalam bidang desain komunikasi visual yang : 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 diakuimasyarakat secara nasional / internasional	a. Menguasai teknik pembuatan materi komunikasi visual baik manual maupun digital b. Mengusai 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 Ketrampilan	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	• Character Design • Design Management • Sequential Arts • Consumer behavior • Marketing Communication	louis@unika.ac.id
2	Bayu Widiantoro S.T., M.Sn (Studi S3)	Asisten Ahli / III-B 058.1.2008.275	• Visual Culture and Design • Information and Spatial Design Studio • Visual Storytelling • Photography • Creative Photography	widibayu10@gmail.com
3	Arwin Purnama Jati S.Sn., MA	Asisten Ahli / III-B 058.1.2010.279	• Contour Drawing • Illustration Drawing • Motion Graphics • Web Design • Interactive Design Studio	arwin@unika.ac.id
4	Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn. (Studi S3)	Asisten Ahli / III-B 058.1.2010.278	• Basic Design • Computer Graphics • Digital Imaging • Packaging Design	angeliamaya@unika.ac..id
5	Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.(Studi S3)	Lektor / III-C 058.1.2013.283	• 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	• Digital Design and Innovation • Augmented and Virtual Reality • artificial intelligence • Integrated Design Studio	peter.ardhianto@unika.ac.id
7	Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn (Studi S3)	Asisten Ahli / III-B 058.1.2019.367	• 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	• 3D Design • Reprographics • 3D Animation • Game Design	alfons@unika.ac.id
9	Agnes Indah Suciani Kristanti, S.Ds., M.I Kom	Calon Asisten Ahli / III-A 058.1.2022.414	•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	•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 Progdi.

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 2024 2025	18.L1.0015, 0016, 0018 19.L1.0001 - 19.L1.0020 20.L1.0041 - 20.L1.0060 24.L1.0001 – 24.L1.0044 25.L1.0001 - 25.L1.0020
4	Arwin Purnama Jati, SSn., MA.	2016 2017 2018 2021 2025	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 25.L1.0021 - 25.L1.0037 25.L2.0001, 0002, 0004

5	Bayu Widiantoro 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 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 Ardhianto, S.Sn., M.Sn., Ph.D	2022 2024	22.L1.0001 - 22.L1.0042 24.L1.0046 - 24.L1.0081 24.L2.0002 - 24.L1.0005
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

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	UKS104	Bahasa Indonesia	2	Wajib	C	LPPP
3	UKS101	Religiousity	2	Wajib	C	LPPP
4	DS114	Design Theories	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn
5	DS111	Typography	4	Wajib	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.

6	DS112	Contour Drawing	4	Wajib	C	Arwin Purnama Jati, S.Sn., MA.
7	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	DS124	Visual Culture and Design	2	Wajib	C	Bayu Widiantoro., S.T., M.Sn.
2	DS125	Art and Design History	2	Wajib	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
3	DS126	Computer Graphics	2	Wajib	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn
4	DS127	Design Psychology	2	Wajib	C	Tabita Nani Aryani., S.Sn., M.Si.
5	DS121	Applied Typographic	4	Wajib	C	Agnes Indah Suciani Kristanti., S.Ds., M.I.Kom
6	DS122	3D Design	4	Wajib	C	Alfons Christian Hardjana., S.Ds., MA.
7	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	UKS103	Kewarganegaraan	2	Wajib	C	LPPP
2	DS223	Visual Design in Advertising	2	Wajib	C	Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
3	DS222	Theories and Methods for VCD	3	Wajib	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
4	DS224	Motion Graphics	3	Wajib	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.
5	DC225A	Character Design	3	PILIHAN	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
6	DC225B	Visual Storytelling	3	PILIHAN	C	Bayu Widiantoro, S.T., M.Sn
7	DC225C	Photography	3	PILIHAN	C	Bayu Widiantoro, S.T., M.Sn
8	DV225B	Augmented and Virtual Reality	3	PILIHAN	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
9	DV225C	Web Design	3	PILIHAN	C	Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA.
10	DC225D	Designpreneurship	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA.
11	DC225E	Packaging Design	3	PILIHAN	C	Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn
12	DV225A	Audio Visual	3	PILIHAN	C	Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA.
13	DV221	Information and Spatial Design Studio	5	Wajib	C	Bayu Widiantoro, S.T., M.Sn
14	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.
6	DC315A	Sequential Arts	3	PILIHAN	C	Louis Cahyo Kumolo B., S.Ds., MM.
7	DC315B	Creative Photography	3	PILIHAN	C	Bayu Widiantoro, 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 Widiantoro, 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	UKS109	Bahasa Inggris	2	Wajib	C	
3	UKS410	KKN/KKU/KAPKI/KKS	2	Wajib	C	LPPM
4	DS322	Seminar	4	Wajib	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.

5	DV321	New Media Design Studio	5	Wajib	C	Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn., PhD.
6	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.

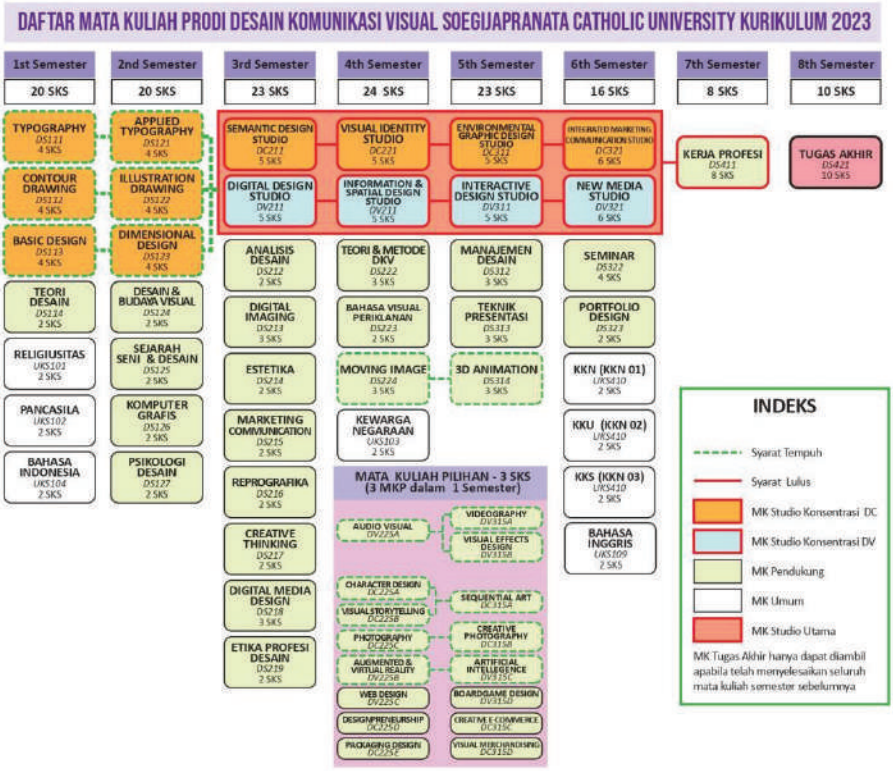
Semester 8

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 Suplementary
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



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 Widiantoro, 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 selanjuutnya 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 diguanakn. 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 ilustras, 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 dihgunakan. 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 infromasi, 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 PublishingLimited, 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 edutaiment 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. Jalasutra: 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	:	• Karjaluoto, 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 & Subjekti, 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 menganalisi strategi komuikasi 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. Manjemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti. • Philip Kotler & Gary Armstring. 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	:	• 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	:	• 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	:	• 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, Valência (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 inovation memberikan pengertian dasar dan perkembangan digitalsasi, 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.
Pustaka	:	• 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. • Ardhianto, 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-proyek praktis yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dalam pembuatan dan implementasi AR dan VR.
Pustaka	:	• 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 penggunaanya. Serta mempelajari image generation dengan menggunakan AI
Pustaka	:	• Wang, K., Gou, C., Duan, Y., Lin, Y., Zheng, X., & Wang, F. Y. (2017). Generative adversarial networks: introduction and outlook. IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica, 4(4), 588-598. • Oppenlaender, J., Visuri, A., Paananen, V., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2023). Text-to-Image Generation: Perceptions and Realities. arXiv preprint arXiv:2303.13530. • Ardhianto, P., Purbo Santosa, Y., & Pusparani, Y. (2023). A Generative Deep Learning for Exploring Layout Variation on Visual Poster Design. International Journal of Visual and Performing Arts, 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	:	• Yeshin, T. (2008). Integrated marketing communications. In The Marketing Book (pp. 365-389). Routledge. • Blakeman, R. (2023). Integrated marketing communication: creative strategy from idea to implementation. Rowman & Littlefield. • Kitchen, P. J., & Tourky, M. E. (2022). Integrated Marketing Communications: A Global Brand-Driven Approach. 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	:	• Barbara, Brownie. 2014. Transforming Type . New Direction in Kinetic Typography, 1st Edition Blumsburry Academic ,UK. • Baker, Justin. 2018. Kinetic Typhography UX-Principles, Pattern, and Getting Started. 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	:	• Sharma, P.K., Anurodh Godha. 2000. Entreprenuship and Small Scale Businesses. Open University Kota, New Delhi. • Ferrier, Michelle & Elizabeth Mays. 2020. Media Inovation and Entreprenurship. Rebus Communnity for Open Textbook Creation, Ohio University • Sneha, P. 2019. Entrepreneurship Development. EIILM 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	:	• 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,C2B, 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, pubished 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 intregatif 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 Languange, Gesture, Mimics, Persepsi Sosial dan Perilaku Konsumen, Imaji Sosial dan Manajemen Persepsi.
Pustaka	:	• 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 kesejamanan. 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 dalammya 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	:	• 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 retail 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, Bloomsberry, 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 Hesket. (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. • Pettersson, 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 Mindmaping, 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/Kemenparekraf 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, Mitos 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	:	• 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 Fakultas

Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan desain dan teknologi berkelanjutan, yang peduli terhadap lingkungan dan kemanusiaan melalui Tri Dharma perguruan tinggi berlandaskan nilai-nilai kristiani

VISI Program Studi Magister Arsitektur

Menjadi 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 mengembangkan intelektualitas, profesionalitas, dan pemikiran yang kritis dalam bidang mutu pembangunan arsitektur berwawasan lingkungan dan masyarakat yang berkelanjutan

MISI Program Studi Magister Arsitektur

1. Mengembangkan kepemimpinan yang menekankan pada nilai-nilai kejujuran, keterbukaan, dialogis, terencana, konsisten, dan berkelanjutan yang bermanfaat bagi perkembangan civitas akademik.

2. Mengembangkan pendidikan riset arsitektur melalui pembelajaran yang berdasarkan pada keterbukaan, dialogis, pemikiran kritis, mendalam, logis, dan terstruktur; serta mengembangkan pendidikan desain arsitektur melalui pemecahan masalah yang inovatif dan visioner berdasar pada eksistensi lokal dan global, kemanusiaan dan lingkungan yang berkelanjutan.
3. Mengembangkan penelitian terhadap permasalahan kemanusiaan, lokal dan global serta lingkungan yang berkelanjutan dengan menghasilkan terobosan baik pada desain maupun penelitian arsitektur untuk meningkatkan pemikiran kritis dan mendalam, logis dan terstruktur.
4. Mengembangkan pengabdian kepada masyarakat yang berdasar pada aspek kemanusiaan dan lingkungan yang berkelanjutan yang menghasilkan inovasi tepat guna bagi masyarakat pada umumnya.
5. Mengembangkan kerja sama antar lembaga/institusi baik pemerintah, perguruan tinggi, lembaga swasta serta industri yang berdasarkan pada kesetaraan, keterbukaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mumpuni dan bermanfaat bagi pendidikan/pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat.
6. Mengembangkan pelayanan yang inovatif melalui pengembangan metode pembelajaran, infrastruktur dan teknologi yang terencana dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas dosen dan mahasiswa.

TUJUAN PENDIDIKAN

1. Mendidik dan menciptakan karya siswa yang mampu menganalisi dan memecahkan permasalahan asritektur secara benar dengan memperhatikan aspek sosial ekonomi, fisik desain, didasari oleh perkembangan teknologi dengan mempertimbangkan pelestarian lingkungan dan kearifan lokal.
2. Mempersiapkan karya siswa agar mampu menuasai permasalahan arsitektur yang berwawasan lingkungan kontekstual dan dapat menganalisis sesuai dengan kompetensi Profesi di tiap bidang.
3. 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 beritelektual sesuai bidang dan bersifat profesional serta dapat menunjukkan integritas pribadi dan moralitas yang tinggi.

STRUKTUR ORGANISASI

Kaprogdi	:	Dr. Ir. Robert Riyanto Widjaja, M.T.
Sekretaris Program Studi Magister Arsitektur	:	Bonifacio Bayu Senasaputro, S.T., M.Sc.

PENGELOLAAN & PENGEMBANGAN

a. Staf Pengajar

Dosen tetap

No	Nama	Pangkat	Alamat
1	Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, M.T.	Lektor Kepala	Jl. Kradenan Lama I/10 Smg 0813257849746 ardiyanto@unika.ac.id
2	Dra. B. Tyas Susanti, M.A, Ph.D	Lektor	Jl. Taman Bukit Cemaran No.3 Bukit Sari, Semarang 081326279547 santi@unika.ac.id
3	Prof. Dr-Ing. LMF. Purwanto	Guru Besar	Jl. Kepala Sawit VII/575 Plamongan Indah Smg. (024)6717537; 081575290325 arc-purw@unika.ac.id purwanto@gmx.de
4	Dr. Ir. Riandy Tarigan, M.T.	Lektor Kepala	08179560106 riandy @unika.ac.id
5	Dr. Ir. Robert Rianto W, M.T.,	Lektor	Jl. Tmn Arya Mukti Timur VIII/214, Smg (024)6721826; 0816663210 robert@unika.ac.id

No	Nama	Pangkat	Alamat
6	Dr. Ir. VG. Sri Rejeki, M.T.	Lektor Kepala	Jl. Bukit Kelapa Kopyor VI/BL.03, Smg (024) 7471115; 081325770237 srejeki_aja@yahoo.co.id vege@unika.ac.id
7	Dr. MD. Nestri Kiswari, S.T., M.Sc.	Asisten Ahli	Jl Puspogiwang Timur No 32 Salamanmloyo Semarang 085876889969 nestri_kiswari@unika.ac.id
8	Dr. Rosalia Rachma R., S.T., M.Ars	Asisten Ahli	Tembalang Pesona Asri Blok O No. 14, Kramas, Tembalang Semarang 0813-2585-4050 rosalia@unika.ac.id
9	Dr. Ir. Taufan Madiasworo, S.T., M.T.	Lektor Kepala	Jl. Bukit Kelapa Kopyor VI/BL.03, Smg (024) 7471115; 081325770237 srejeki_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	2023 2024 2025	23.A2.0002 - 22.A2.0019 24.A2.0002 - 22.A2.0042 25.A2.0001 – 25.A2.0007
2	Dr.Ir. A Ardiyanto,MT	2025 2026	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.

KURIKULUM

Kurikulum Program Studi Arsitektur Program Magister, Universitas Katolik Soegijapranata disusun sebagai respons terhadap perkembangan kebijakan pendidikan tinggi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dinamika kebutuhan profesi arsitektur. Pengembangannya mengacu pada Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, yang menekankan kurikulum berbasis capaian pembelajaran, fleksibilitas proses belajar, dan efektivitas beban studi. Sejalan dengan kebijakan tersebut, kurikulum dirancang dengan beban studi 36 SKS yang terintegrasi, berorientasi pada penguatan kompetensi akademik, riset, dan praktik profesional.

Penyusunan kurikulum juga didasarkan pada hasil studi banding dengan berbagai program studi magister arsitektur, rekomendasi Rapat Kerja Nasional APTARI Tahun 2025, masukan dari forum APTARI dan Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), serta umpan balik dari alumni. Berbagai referensi tersebut menjadi landasan dalam merancang kurikulum yang adaptif, kontekstual, dan relevan terhadap isu-isu arsitektur kontemporer, termasuk keberlanjutan, transformasi digital, dan riset berbasis desain.

Melalui kurikulum ini, Program Studi Magister Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata berkomitmen menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, inovatif, dan responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta kebutuhan masyarakat. Kurikulum diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang unggul dalam pengembangan keilmuan, penelitian, perancangan arsitektur, dan praktik profesional yang berkelanjutan.

Masa dan Beban Studi

Kurikulum program studi Magister Arsitektur terdiri dari 36-38 SKS yang akan ditempuh dalam 4 semester. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah: kuliah mimbar, kuliah studio, kuliah lapangan dan kuliah laboratorium.

Kompetensi Program

Berdasarkan pada profil lulusan, struktur kurikulum Program Studi Arsitektur Program Magister terdiri dua alur, yaitu:

1. **Alur Desain Arsitektur**

   Alur Desain Arsitektur adalah konsentrasi bagi mahasiswa yang berminat mengembangkan kemampuan dan kualitas merancang arsitektur. Alur ini adalah alur yang berdasar pada kemampuan ilmiah dan kemampuan mengembangkan ide untuk mendapatkan terobosan (breakthrough) dalam menemukan solusi

desain dari masalah yang ditemui di lapangan. Alur desain menekankan cara berpikir lokal dan global secara bersamaan seiring perkembangan budaya global. Konsentrasi desain juga menekankan pada aspek ekologi yang dituangkan dalam sistem ruang dan bentuk arsitektur.

2. Alur Riset Arsitektur

Alur Riset Arsitektur merupakan alur yang memfokuskan pada bidang kajian ilmiah melalui penelitian yang berbasis arsitektur. Alur riset mempunyai alur riset, yaitu:

- Arsitektur,
- Teknik, Teknologi, dan Manajemen Bangunan Gedung,
- Permukiman dan Perumahan,
- Perkotaan,
- Kewirausahaan Arsitektur

Ke empat aspek tersebut dapat dikaji melalui aspek ekologi, sosial, budaya, psikologi, teknologi dan sebagainya. Penelitian karya arsitektur merupakan penelitian atau kajian suatu karya arsitektur yang dihasilkan oleh seorang arsitek baik penelitian tentang pandangan arsitek, gaya dan sejarah arsitektur. Karya tersebut meliputi fungsi hunian, fungsi keagamaan, fungsi sosial-budaya, fungsi perdagangan, dan lain-lain. Penelitian teknik, teknologi, dan manajemen bangunan gedung meliputi penelitian tentang fisika bangunan, utilitas, pelaksanaan dan pengawasan pembangunan, perawatan bangunan, dan lain-lain. Penelitian tentang manajemen desain, meliputi penelitian tentang proses desain, manajemen konstruksi dan lain-lain. Penelitian tentang permukiman dan perumahan meliputi penelitian tentang permukiman kumuh, permukiman tradisional, permukiman di perkotaan, dan lain lain. Penelitian tentang perkotaan, meliputi: tipologi dan morfologi perkotaan, dan lain-lain. Penelitian tentang kewirausahaan meliputi: manajemen konsultan, studi kelayakan investasi, studi kelayakan lokasi, dan lain lain. Penelitian tentang kebijakan adalah penelitian terhadap dampak kebijakan di dalam masyarakat.

Kompetensi Lulusan

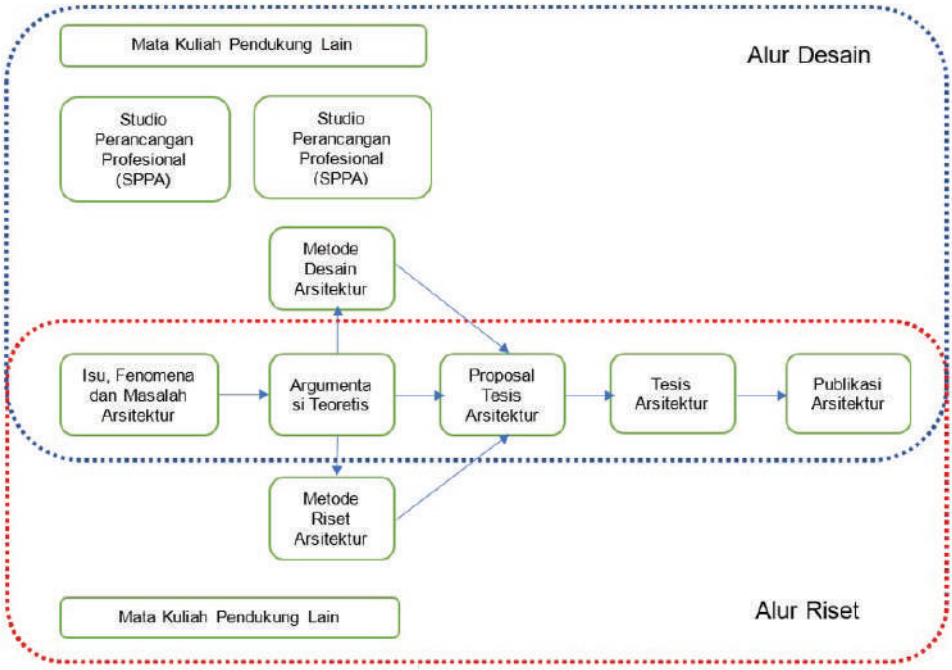
Program Magister Arsitektur diarahkan pada hasil lulusan yang memiliki kompetensi:

1. Aspek kemampuan di bidang kerja
    - Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi dan/atau seni dalam bidang arsitektur atau praktik profesional melalui riset dan desain untuk memecahkan permasalahan bidang arsitektur sehingga bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan, serta mampu menghasilkan karya inovatif, produktif dan berdaya saing;
    - Mampu menyusun masalah berdasarkan pada fenomena yang ditemui dan menyusun solusi masalah tersebut berdasarkan pada landasan teori dan metode.

- Mampu mengembangkan teori berdasarkan pada masalah dan mengelaborasi teori dan menghasilkan bagaimana membaca objek studi.

2. Aspek Kemampuan Pengetahuan
   - Menguasai prinsip dan lingkup arsitektur (fungsi, ruang, tempat dan bentuk) untuk menjamin kualitas wadah (container) kegiatan.
   - Mampu memahami aspek karakteristik kegiatan pengguna/penghuni/pelaku dalam arsitektur
   - Mampu menguasai sub bidang ilmu arsitektur yang berdasar pada pendekatan ekologi, bahasa, klimatologi, psikologi, sosial dan budaya.
   - Mampu mengimplementasikan teori di luar arsitektur ke dalam elemen arsitektur sehingga dapat memberikan perkembangan pengetahuan arsitektur.
3. Aspek kemampuan manajerial
   - Mampu mengelola riset dan desain secara efektif dan berhasil guna.
   - Mampu mengelola produk riset dan desain sehingga bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan

Skema Konsep Kurikulum Program Studi Arsitektur Program Magister



Persyaratan Pemilihan Alur Desain atau Riset

1. **Alur Desain**

   Persyaratan bagi calon mahasiswa yang masu dalam alur desain, adalah: Mahasiswa dari program studi sarjana arsitektur (alur tugas akhir)

2. **Alur Riset**

   Persyaratan bagi calon mahasiswa yang masuk dalam alur riset, adalah:
   - Mahasiswa dari program studi sarjana arsitektur (alur tugas akhir, skripsi, dan lain lain).
   - Mahasiswa dari program studi sarjana non program studi arsitektur dengan melalui pengambilan mata kuliah matrikulasi.

Mata kuliah Matrikulasi

Mata kuliah matrikulasi adalah mata kuliah yang dilaksanakan dan diambil oleh mahasiswa non S1 Arsitektur dan Sarjana Terapan Arsitektur, dengan tujuan untuk menyamakan persepsi tentang arsitektur. Hal ini bertujuan untuk memperlancar keikutsertaan di dalam pendidikan magister arsitektur di Unika Soegijapranata.
Muatan mata kuliah matrikulasi adalah melengkapi lingkup ilmu arsitektur bagi mahasiswa yang belum mendapatkan muatan tersebut khususnya mahasiswa tingkat Sarjana non arsitektur dan mahasiswa tingkat Sarjana Terapan Arsitektur. Muatan mata kuliah tersebut adalah:

- Substansi ilmu arsitektur dan ekologi
- Prinsip-prinsip kebutuhan dan keinginan
- Kinerja fungsi dalam arsitektur
- Ruang, tempat dan bentuk arsitektur
- Perkembangan arsitektur
- Teknoogi dan manajemen dalam pembangunan
- Problematika dan penataan lingkungan permukiman dan perumahan
- Problematika dan penataan lingkungan perkotaan (kawasan mezo dan makro)
- Profesi dan profesionalitas dalam arsitektur

Mata Kuliah Wajib Alur Desain dan Alur Riset

No.	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah Kurikulum	Jumlah sks	Alur Desain	Alur Riset
SEMESTER 1					
1	PSMA 131	Arsitektur dalam Konteks (Architecture in Context)	2	2	2
2	PSMA 132	Landasan Teori, Sejarah, dan Kritik Arsitektur (Base of Architectural Theory, History and Critics)	2	2	2
3	PSMA 123	Metode Riset Arsitektur (Architectural Research Methods)	2	0	2
4	PSMA 114	Metode dan Pendekatan Desain Arsitektur (Architectural Design Approach and Methods)	2	2	0
5	PSMA 115	Studio Perancangan Profesional Arsitektur (SPPA) Bangunan Hunian (Professional Architectural Design Studio – Residential Building)	6	6	0
6	PSMA	Mata Kuliah Pilihan 1 (Elective Course 1)	2	0	2
7	PSMA	Mata Kuliah Pilihan 2 (Elective Course 2)	2	0	2
SEMESTER 2					
1	PSMA 231	Proposal Tesis Arsitektur (Architectural Thesis Proposal)	2	2	2
2	PSMA 222	Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development)	2	0	2
3	PSMA 213	Etika Profesi Arsitektur dan Lingkungan (Architectural Professional and Environmental Ethics)	2	2	0
4	PSMA 214	Studio Perancangan Profesional Arsitektur (SPPA) Bangunan Umum (Professional Architectural Design Studio – Public Building)	6	6	0

5	PSMA 215	Studi Lingkungan Hidup (Environmental Studies)	2	0	2
6	PSMA 216	Arsitektur Bangunan Hijau/ Green Design (Green Design)	2	2	0
7	PSMA ...	Mata Kuliah Pilihan 3 (Elective Course 3)	2	0	2
8	PSMA ...	Mata Kuliah Pilihan 4 (Elective Course 4)	2	0	2
SEMESTER 3					
1	PSMA 331	Seminar Tesis Arsitektur (Architectural Thesis Seminar)	4	4	4
2	PSMA 332	Publikasi Arsitektur (Architecture Publications)	2	2	2
3	PSMA 313	Manajemen Konstruksi (Construction Management)	2	2	0
4	PSMA ...	Mata Kuliah Pilihan 5 (Elective Course 5)	2	0	0
5	PSMA...	Mata Kuliah Pilihan 6 (Elective Course 6)	2	0	2
SEMESTER 4					
1	PSMA 431	Tesis Arsitektur (Architectural Thesis)	6	6	6

Mata Kuliah Pilihan (Alur Desain Tidak Wajib Ambil Pilihan)

No.	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah Kurikulum	Jumlah sks
SEMESTER 1			
1	PSMA 1211	Desain Inklusif (Inclusive Design)	2
2	PSMA 1212	Desain Arsitektur Tropis (Tropical Architectural Design)	2
3	PSMA 1232	Teori Arsitektur Permukiman (Theory of Settlement Architecture)	2
4	PSMA 1232	Perencanaan Lingkungan Perumahan (Housing Environmental Planning)	2
5	PSMA 1241	Teori Arsitektur Lingkungan Perkotaan (Urban Environmental Architecture Theory)	2
6	PSMA 1242	Tipologi dan Morfologi Kota (UrbanTypology and Morphology)	2

7	PSMA 1251	Konsultan Kontemporer (Contemporary Consultant	2
8	PSMA 1252	Studi Kelayakan Investasi dan Lokasi (Investment and Location Feasibility Studies)	2
SEMESTER 2			
1	PSMA 2211	Cagar Budaya dan Konservasi Arsitektur (Cultural Heritage dan Architecture Heritage)	2
2	PSMA 2213	Makna Arsitektur (Architecture Meaning)	2
3	MARS 2222	Fisika Bangunan (Architectural Lighting)	2
4	PSMA 2221	Hukum Pranata dan Kebijakan Pembangunan (Development Policy and Institutions Law)	2
5	PSMA 2241	Perancangan Kawasan Urban (Urban Area Design)	2
6	PSMA 2251	Kewirausahaan Arsitektur (Architectural Entrepreneurship)	2
SEMESTER 3			
1	PSMA 3211	Desain Interior (Interior Design)	2
2	PSMA 3212	Arsitektur Visioner dan Masa Depan (The Future dan Visionary Architecture)	2
3	PSMA 3221	Pencahayaan Arsitektur (Architectural Lighting)	2
4	PSMA 3222	Manajemen Desain (Design Management)	2
5	PSMA 3241	Perencanaan Arsitektur Kawasan Wisata (Architectural Planning for Tourism)	2
6	PSMA 3242	Perancangan lingkungan kawasan Urban (Urban Environmental Design)	2

Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah : **Arsitektur dalam Konteks**
Kode/ SKS : **PSMA 131 / 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman mengenai hakikat, ruang lingkup, dan objek kajian arsitektur dalam berbagai konteks lingkungan, klimatologi, geografi, sosial, budaya, psikologi, dan ekonomi. Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu, fenomena, dan permasalahan arsitektur secara kritis sebagai dasar penyusunan latar belakang, rumusan masalah, dan pendahuluan proposal tesis.

Nama Mata Kuliah : **Landasan Teori, Sejarah, dan Kritik Arsitektur**
Kode/ SKS : **PSMA 132 / 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman mengenai teori, sejarah, dan kritik arsitektur sebagai landasan konseptual dalam pengembangan penelitian dan perancangan arsitektur. Mahasiswa mampu menyusun kerangka teori serta melakukan kritik arsitektur secara ilmiah sebagai dasar pengembangan desain dan proposal tesis.

Nama Mata Kuliah : **Metode Riset Arsitektur**
Kode/ SKS : **PSMA 123 / 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membahas prinsip, pendekatan, dan metode penelitian arsitektur yang meliputi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran. Mahasiswa dibekali kemampuan memilih metode, teknik pengumpulan data, serta menyusun desain penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian.

Nama Mata Kuliah : **Metode dan Pendekatan Desain Arsitektur**
Kode/ SKS : **PSMA 114 / 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membahas metode dan pendekatan dalam perancangan arsitektur yang menekankan proses berpikir logis, rasional, dan sistematis. Mahasiswa mampu menerapkan metode desain, analisis perancangan, serta pendekatan yang tepat untuk menghasilkan solusi desain yang kreatif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik

Nama Mata Kuliah : **Studio Perancangan Profesional Arsitektur Bangunan Hunian**
Kode/ SKS : **PSMA 115/ 6 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah studio yang mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang bangunan hunian melalui proses perancangan yang sistematis, profesional, dan berbasis riset. Perancangan menekankan aspek inklusivitas, kemanusiaan, kebutuhan pengguna, analisis tapak, serta pengembangan konsep hingga desain skematik..

Nama Mata Kuliah : **Proposal Tesis Arsitektur**
Kode/ SKS : **PSMA 231/ 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membimbing mahasiswa dalam menyusun proposal tesis yang mencakup identifikasi isu, rumusan masalah, kajian teori, metode penelitian atau perancangan, serta rencana pelaksanaan penelitian sebagai dasar pelaksanaan tesis.

Nama Mata Kuliah : **Pembangunan Berkelanjutan**
Kode/ SKS : **PSMA 222/ 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan implementasi pembangunan berkelanjutan dalam bidang arsitektur, dengan menekankan hubungan antara pembangunan, lingkungan, serta strategi untuk meminimalkan dampak negatif terhadap keberlanjutan lingkungan.

Nama Mata Kuliah : **Etika Arsitektur, Profesi, dan Lingkungan**
Kode/ SKS : **PSMA 213 / 3 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai etika profesi arsitek, tanggung jawab profesional, aspek hukum, serta tanggung jawab terhadap lingkungan dalam praktik perancangan dan pembangunan.

Nama Mata Kuliah : **Studio Perancangan Profesional Arsitektur Bangunan Umum**
Kode/ SKS : **PSMA 214 / 6 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah studio yang mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang bangunan publik melalui pendekatan berbasis isu, teori, metode, dan strategi desain. Mahasiswa menghasilkan rancangan yang inovatif, kontekstual, serta responsif terhadap perkembangan teknologi, lingkungan, dan kebutuhan masyarakat.

Nama Mata Kuliah : **Studi Lingkungan Hidup**
Kode/ SKS : **PSMA 215/ 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membahas konsep lingkungan hidup serta pengaruhnya terhadap perencanaan dan perancangan arsitektur, sehingga mahasiswa mampu mempertimbangkan aspek lingkungan dalam proses desain secara komprehensif.

Nama Mata Kuliah : **Arsitektur Bangunan Hijau**
Kode/ SKS : **PSMA 216 / 2 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip perancangan bangunan hijau yang berorientasi pada keberlanjutan melalui pengelolaan tapak, energi, air, udara, limbah, sampah, dan sumber daya alam secara efisien dan bertanggung jawab.

Nama Mata Kuliah : **Seminar Tesis Arsitektur**
Kode/ SKS : **PSMA 331/ 4 SKS**
Deskripsi :

Mata kuliah ini merupakan tahap lanjutan penyusunan tesis yang memfasilitasi mahasiswa dalam menyempurnakan hasil penelitian atau perancangan melalui seminar ilmiah sebagai bagian dari proses penyelesaian studi.

Nama Mata Kuliah	:	**Publikasi Arsitektur**
Kode/ SKS	:	**PSMA 332 / 2 SKS**
Deskripsi :		

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan mengolah hasil penelitian atau tesis menjadi artikel ilmiah yang layak dipublikasikan pada jurnal ilmiah atau forum seminar sebagai bentuk diseminasi karya akademik.

Nama Mata Kuliah	:	**Manajemen Konstruksi**
Kode/ SKS	:	**PSMA 313 / 2 SKS**
Deskripsi :		

Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip manajemen konstruksi yang meliputi pengelolaan mutu, waktu, biaya, sumber daya manusia, dan material pada pelaksanaan proyek bangunan, serta penerapan hasil perancangan ke dalam praktik konstruksi di lapangan.

Syarat Ujian Tesis

Pelaksanaan tesis pada Program Studi Magister Arsitektur merupakan tahapan akhir yang harus ditempuh mahasiswa. Proses evaluasi tesis dilaksanakan secara bertahap melalui Seminar Tesis dan Ujian Tesis, yang masing-masing memiliki persyaratan akademik dan administratif untuk menjamin kesiapan mahasiswa dalam mengikuti proses penilaian.

1. Persyaratan Seminar Tesis

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Tesis apabila telah memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Mencantumkan mata kuliah Tesis dalam Kartu Rencana Studi (KRS) pada semester berjalan.
- Naskah tesis (bahan seminar) telah memperoleh persetujuan dari kedua dosen pembimbing.
- Melunasi biaya Seminar Tesis sesuai ketentuan yang berlaku sebesar Rp.1.250.000,00.

2. Persyaratan Ujian Tesis

Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Tesis apabila telah memenuhi persyaratan sebagai berikut:

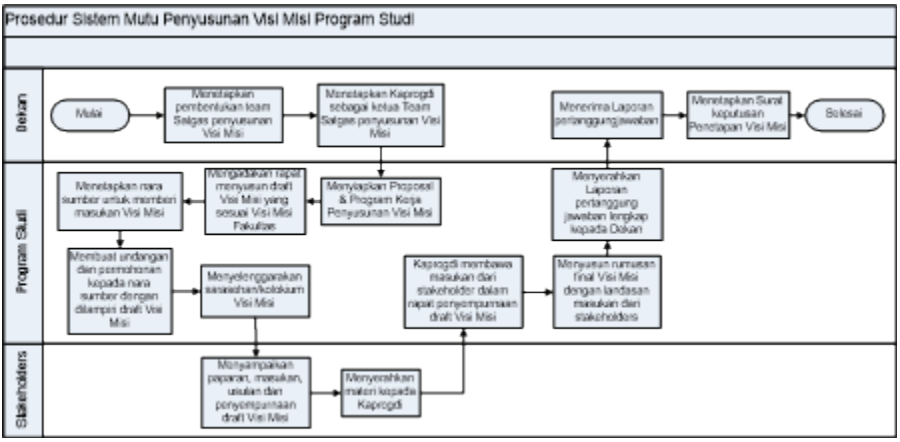
- Telah mengikuti Seminar Tesis.
- Tuntas seluruh mata kuliah sesuai kurikulum Program Studi Magister Arsitektur.
- Mencantumkan mata kuliah Tesis dalam Kartu Rencana Studi (KRS) pada semester berjalan.
- Naskah tesis (bahan ujian) telah memperoleh persetujuan dari kedua dosen pembimbing, dan diunggah dalam Dokumentasi Elektronik Tugas Akhir (DELTA).
- Melunasi biaya Ujian Tesis sesuai ketentuan yang berlaku sebesar Rp. 1.250.000,00.

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 penyusnan 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:



VISI Fakultas

Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan desain dan teknologi berkelanjutan, yang peduli terhadap lingkungan dan kemanusiaan melalui Tri Dharma perguruan tinggi berlandaskan nilai-nilai kristiani

VISI Program Studi Doktor Arsitektur

Menjadi komunitas akademik di bidang arsitektur yang inovatif dan unggul sesuai dengan kemajuan teknologi digital serta dilandasi nilai Kristiani dan kepedulian terhadap lingkungan

MISI Program Studi Doktor Arsitektur

1. Menyelenggarakan Pendidikan Program Studi Doktor Arsitektur yang berkualitas secara akademik didukung pengembangan kepribadian yang utuh dengan memanfaatkan teknologi arsitektur digital
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 doktoral berupa sebuah teori bagi perkembangan keilmuan dan dunia Arsitektur
5. Meningkatkan Kerjasaman 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 mebggunakan tools berupa program simulasi komputer pada proses peneleitian doktoralnya.
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 aristektur 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 penmanfaatan 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 kompentensi 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 perlibatan 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	Jesnis 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 memenfaatkan 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	• 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 landasaran Pancasila dan menghargai keragaman berdasar Bhineka Tunggal Ika	d, e, f	• 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 bermasyar akat, 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	• 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.		• 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 jornal 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	• 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 pngembangan ilmu pengetahuan secara runtut dan logis	a, d, e, f, g, h	• 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	• 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 kemasyarakatan, berdasarkan hasil kajian tentang ketersediaan sumberdaya internal maupun eksternal.	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	• 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	b, c, d, e, f, g, h	• 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	• 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 disertasi 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-LincolnMichael 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: 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 strukstur 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, Horisontal Span Building maupun juga bangunan umum seperti rumah tanggal, 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 Structrual 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 ditaarkan untuk Memberikan bekal pemahaman bagi penelitian Manajemen Konsruksi 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 ditaarkan untuk Memberikan bekal pemahaman bagi penelitian Manajemen Konsruksi dengan pendekatan penggunaan softwareAPlikasi yang bermanfaat menunjang profesi Manajemen Konstruksi dan penelitian prlaksanaan 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, U*rban 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 Konsentraso Arsitektur Digital ini diwajibkan mempubliasikan karya penelitiannya dalam jurnal internasional beruputasi dengan syarat terindex Scopus/Copernicus/Microsoft Academic Search, agar karya penelitian dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

PETA KURIKULUM



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 ijasah 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 menyeleaikan 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 melaui 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 serifikat 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 Soegijaparanata, maka dibuat Buku Pedoman akademik yang dibagikan kepada seluruh dosen dan mahasiswa Program Studi Doktor Arsitektur Konsentrasi Arsitektur Digital Universitas Katolik Soegijaparanata

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 danpengabdian 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

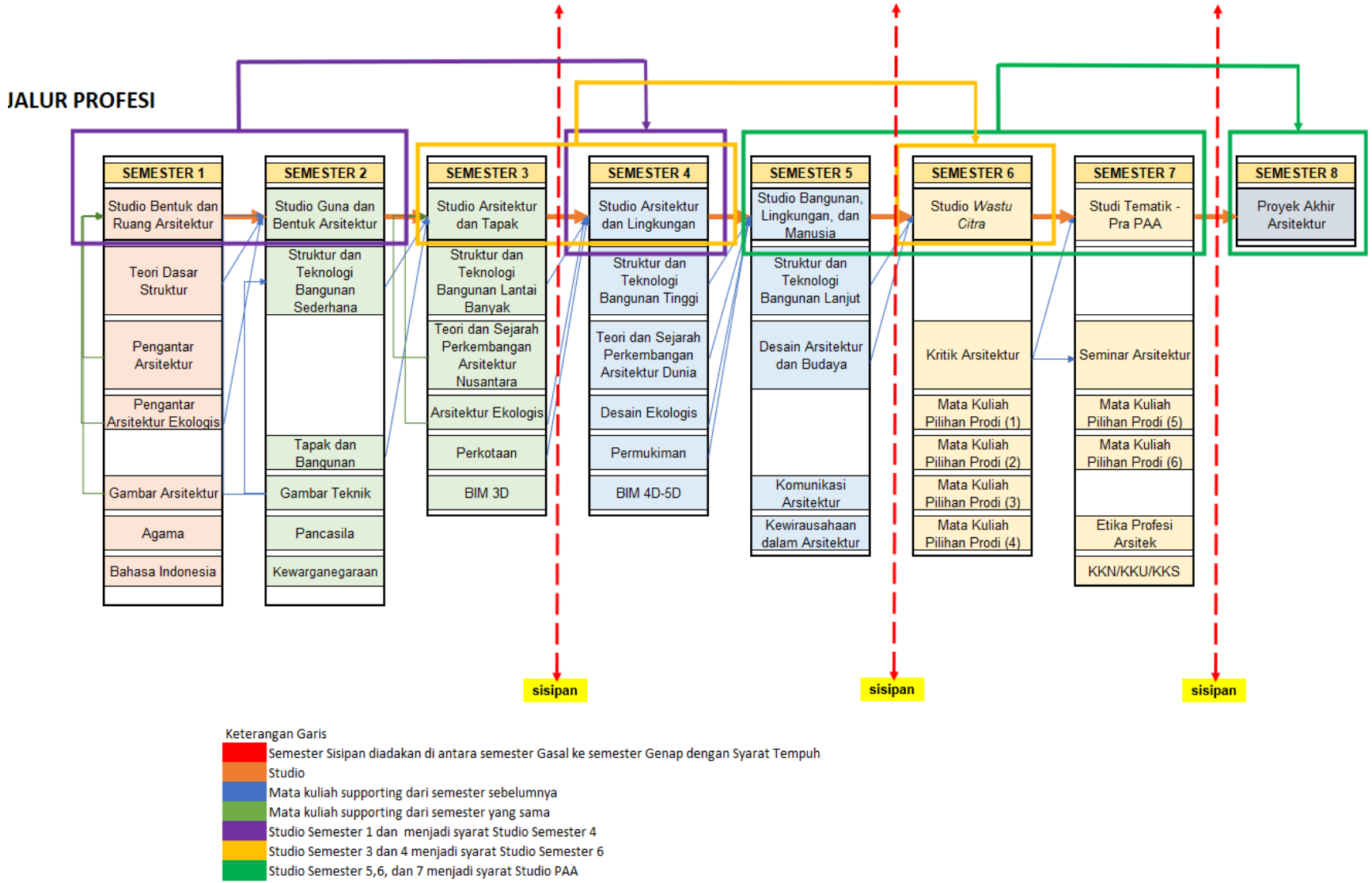
1. Memeriksa dan mencoba perlengkapan presentasi, seperti: LCD projector, Komputer/Laptop dsb.
2. Menyiapkan presentasi selama maksimal 30 menit yang mengandung esensi hasil penelitian, meliputi apa saja yang telah dilakukan orang lain, apa yang menarik bagi promovendus dan mengapa, garis besar penelitian 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


SOEGIJAPRANATA
CATHOLIC UNIVERSITY

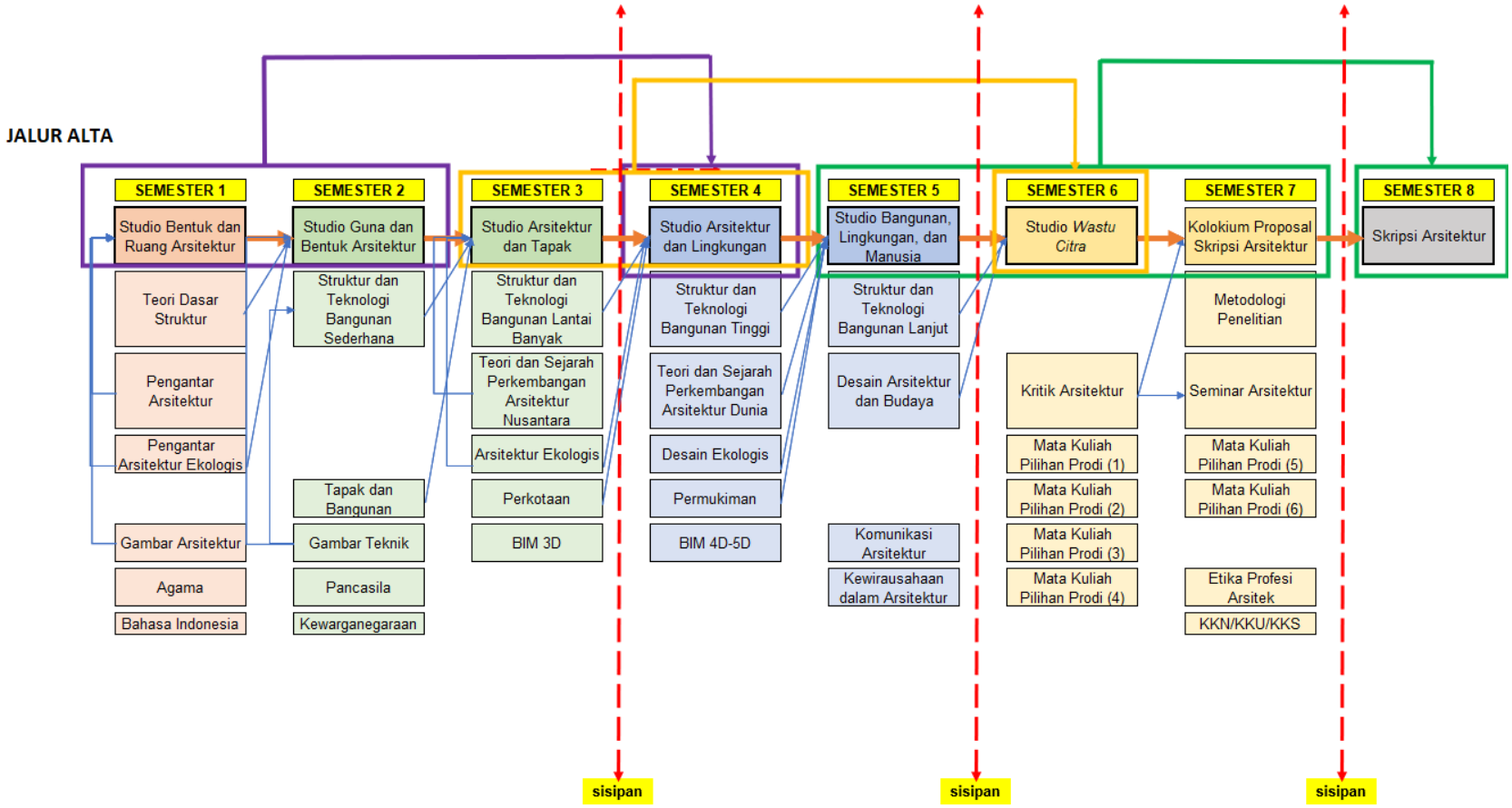
Struktur Kurikulum Jalur Proyek Akhir Arsitektur (PAA)



Keterangan (PAA) :

- Mata kuliah Studio: Merupakan mata kuliah utama dalam kurikulum yang diambil secara bertahap setiap semester. Mata kuliah ini menjadi inti dari proses pembelajaran di setiap jenjang studi.
- Mata kuliah Supporting: Mata kuliah pendukung yang bisa diambil di semester yang sama atau sebelumnya untuk membantu mempersiapkan mahasiswa dalam studio.
- Syarat Tempuh Studio:
- Studio semester 4: Harus menyelesaikan Studio semester 1 dan 2.
- Studio semester 6: Harus menyelesaikan Studio semester 3 dan 4.
- Studio PAA (Proyek Akhir Arsitektur): Harus menyelesaikan Studio semester 5, 6, dan 7.
- Semester Sisipan: Semester Sisipan adalah semester tambahan yang dapat diambil mahasiswa untuk memperbaiki nilai atau memenuhi syarat tempuh yang belum terpenuhi. Semester ini diadakan di antara semester gasal dan genap, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengejar ketertinggalan.

Struktur Kurikulum Jalur Skripsi Arsitektur



Buku Pedoman Fak Arsitektur & Desain

Keterangan:

- Mata kuliah Studio: Merupakan mata kuliah utama dalam kurikulum yang diambil secara bertahap setiap semester. Mata kuliah ini menjadi inti dari proses pembelajaran di setiap jenjang studi.
- Mata kuliah Supporting: Mata kuliah pendukung yang bisa diambil di semester yang sama atau sebelumnya untuk membantu mempersiapkan mahasiswa dalam studio.
- Syarat Tempuh Studio:
- Studio semester 4: Harus menyelesaikan Studio semester 1 dan 2.
- Studio semester 6: Harus menyelesaikan Studio semester 3 dan 4.
- Skripsi Arsitektur: Harus menyelesaikan Studio semester 5, 6, serta MK. Metodologi Penelitian, MK. Kolokium Proposal di semester 7
- Semester Sisipan: Semester Sisipan adalah semester tambahan yang dapat diambil mahasiswa untuk memperbaiki nilai atau memenuhi syarat tempuh yang belum terpenuhi. Semester ini diadakan di antara semester gasal dan genap, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengejar ketertinggalan.