



MODUL PRAKTIKUM



MATA KULIAH GAMBAR DESAIN



Disusun oleh:
Jhon Viter M. S.Des.,M.Des



UNIVERSITAS ESA UNGGUL



2017





KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Gambar Desain Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain produk
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis, dan analisis profesional dalam praktek desain produk
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain produk

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 19 Juli 2017
Universitas Esa Unggul

Penyusun
Jhon Viter M.



DAFTAR ISI

	Halaman
Isi	
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Pendahuluan	4
Tujuan Instruksional Umum	4
Capaian Pembelajaran	4
Sasaran Pembelajaran	4
Sumber Pembelajaran	4
Sumber Daya	5
Ruang Lingkup	5
Alat dan Kelengkapan	5
Pengendalian dan Pemantauan	6
Pelaksanaan	6



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

PENDAHULUAN

Teori dan Praktika Dasar mengenai :

Memperkenalkan prinsip menggambar desain untuk keperluan sarana komunikasi serta memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar gambar proyeksi, ilmu perspektif, ruang dan sudut pandang (view) dalam menggambar desain. Melatih mahasiswa agar mampu dan trampil menggambar desain yang kreatif dan komunikatif melalui cara kerja yang sistematis. Mempelajari proses kreatif gambar desain dengan mengembangkan kemampuan merancang bentuk desain komunikasi visual melalui beberapa *product knowledge* Gambar Desain.

✚ Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu :

- a) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan dasar tentang Gambar Proyeksi, ilmu Perspektif, Ruang, sudut pandang menggambar desain, untuk mendukung mata kuliah Desain Produk
- b) Memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, baik secara rasional
- c) maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tsb menjadi gambar desain untuk mendukung mata kuliah
- d) Memiliki kepekaan dan kemampuan dasar dan teknis menggambar desain –guna mendukung proses kreatif dalam membuat desain.

✚ Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum ini adalah mahasiswa S1 Desain Produk semester 5 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

✚ Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

- a) Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder, 1992, *Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Designers*, Mc.Graw Hill, Wm.C. Brown Publisher, New York.
- b) Zelanski, Paul & Marry Pat Fisher, 1984 “ *Design, Principles and Problems* “ Holt, Rinehart & Winston, New York.
- c) Richard & Judith Wilde, 1991 “ *Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving* ”, Watson-Guption Publication, New York.

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

✚ **Narasumber:**

1. Dosen mata kuliah
2. Observasi lapangan
3. Para pakar dan ahli bidang Produk Desain

✚ **Sumber Daya**

A. Sumber daya manusia:

Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang

B. Sarana dan Prasarana

Ruang Studio lab Desain Produk

Ruang workshop Desain Produk

C. Dosen Tetap

✚ **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup praktikum Gambar Desain meliputi penjelasan tentang:

Penjelasan secara rinci tentang tentang :

1. Definisi gambar desain
2. definisi gambar proyeksi
3. ilmu perspektif
4. sudut pandang dalam menggambar desain
5. ilmu keruangan
6. teknik menggambar desain
7. presentasi karya gambar desain

✚ **Alat dan Kelengkapan**

1. White board, LCD projector, computer 3D Modeling design, alat peraga

2. Media: Wall Writing Board, Overhead Projector, Digital Camera, Slide Projector, Polychromos Drawing Pencils, Colors Chalk for Drawing, Marker Set, Airbrush Set, Ellipses Rulers Set, Curves Rulers Set, Baby Powder, Cotton, Wash Benzine, Drawing Paper DIN A4, A3 & A2, 60 -100 grams, Vellum Paper, Black and colors Drawing Tape, Photo Copy, Foam

Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Form asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

Pelaksanaan

Pada mata kuliah Gambar Desain ini memiliki tugas proyek mingguan yang dikerjakan secara mandiri dan saat di studio.

Adapun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Meja, kursi, white board, LCD projector, dan komputer untuk praktikum.
2. Alat pendukung seperti buku sketsa, kertas gambar, alat gambar, dan alat pewarnaan, disiapkan oleh masing-masing peserta didik selama masa perkuliahan.
3. Form asistensi selama berlangsung perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik.

TANGGAL	ASISTENSI	TANDA TANGAN	
		MAHASISWA	DOSEN

4. Menentukan konsep dan desain khas masing-masing peserta didik yang dikerjakan secara manual.
5. Asistensi rutin setiap pertemuan kelas untuk menciptakan proses desain, laporan hasil observasi, menggambar manual dan digital.