

Mata Kuliah **Project Design**

PERTEMUAN 01

Akan **Belajar Apa Saja?**

P 2-7

- **Riset Data(pertemuan 2-4)**
 - Penjelasan Materi
 - Asistensi Data Riset

- **Project Timeline & Visual Concept (pertemuan 5-7)**
 - Penjelasan Materi
 - Asistensi Project Timeline

Pertemuan 8 : UTS

P 9-15

- **Visualisasi & Testing (P 9-12)**
 - Penjelasan Materi
 - Asistensi Project

- **Final Laporan Penulisan (P 13-15)**
 - Penjelasan Materi
 - Asistensi Final Laporan Project

Pertemuan 16 : UAS

Bobot Penilaian

Project Design

Nilai Tugas (NT)	=	20%
Ujian Tengah Semester (UTS)	=	20%
Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	=	20%
Bobot Etika (E)	=	20%
Presensi (P)	=	20%
Nilai Akhir	=	20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

Pengenalan Mata Kuliah
Project Design

Mata kuliah ***Project Design*** merupakan salah satu mata kuliah yang **memfokuskan pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam merencanakan, merancang, dan mengelola proyek desain dari awal hingga akhir.** Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang proses kreatif, perencanaan, serta eksekusi desain yang efektif dalam konteks proyek nyata.

Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan dibekali dengan keterampilan dalam **merancang solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan klien atau pengguna, sekaligus memperhatikan aspek waktu, biaya, dan sumber daya yang tersedia.** Mata kuliah ini mengintegrasikan teori desain dengan praktik langsung, memungkinkan mahasiswa untuk bekerja dalam tim, menghadapi tantangan dunia nyata, serta mengembangkan **keterampilan komunikasi, presentasi, dan manajerial** yang diperlukan dalam proyek desain profesional.

Contoh Project

<https://thinkingroominc.com/works>

<https://www.instagram.com/apix10/>

<https://www.tndon.id/report-inspo>

<https://www.instagram.com/studiyord/>

<https://www.instagram.com/studiowoork/>

https://www.instagram.com/6616_/?g=5

<https://www.instagram.com/wearefilamen/>

https://www.instagram.com/arafura_mediadesign/

<https://www.instagram.com/wanarastudio/>

<https://www.instagram.com/grafismasakini/>

https://www.instagram.com/nosigner_design/

Identifikasi Masalah Sekitar Kita

Mahasiswa menuliskan minimal **3 masalah desain** yang mereka temukan di sekitar (contoh: **poster event kampus yang tidak menarik, branding UKM yang lemah, website kampus yang sulit digunakan**).

Dari ketiga masalah tersebut, mahasiswa memilih **1 masalah utama** yang akan dijadikan topik proyek semester ini.

TUGAS PERTEMUAN 1

Laporan identifikasi masalah (1-2 halaman)

Format laporan minimal mencakup:

1. Judul Sementara Proyek.
2. Latar Belakang Masalah.
3. Rumusan Masalah.
4. Target Audiens.
5. Dokumentasi pendukung (foto, tangkapan layar, atau Moodboard).

PERUBAHAN JADWAL

SEBELUM

SENIN 07.30 - 10.30



SETELAH

JUMAT 13.00 - 16.00

Terima Kasih