



**INTERIOR
DESIGN**
Institut Informatika & Bisnis Darmajaya

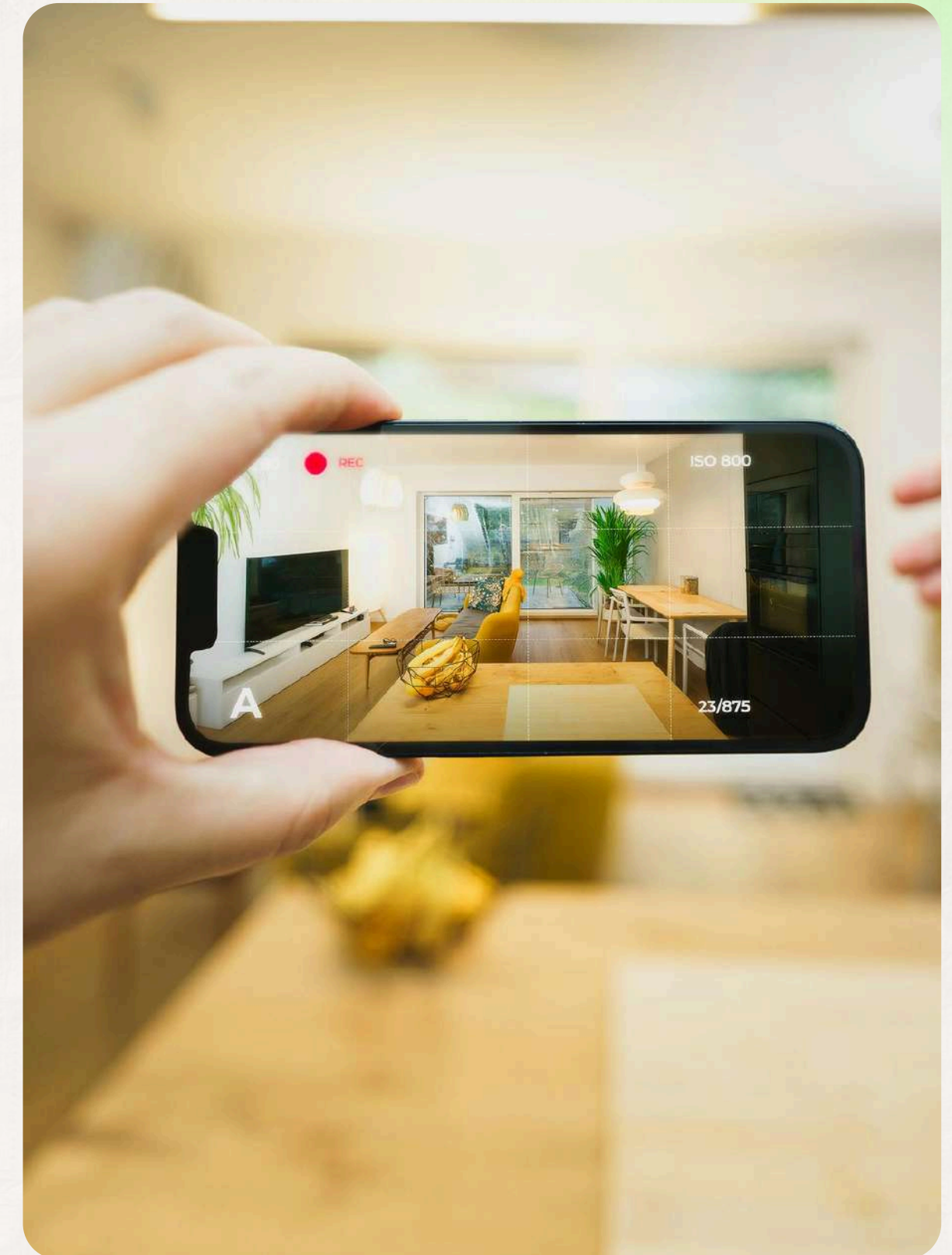
DIGITAL INTERAKTIF INTERIOR

PRODI DESAIN INTERIOR • TAHUN 2026 / 2027

Victorina Geraldine, S.Ds., M.Ds.

TENTANG MATA KULIAH

Digital Interaktif Interior merupakan mata kuliah yang mempelajari pemanfaatan teknologi digital interaktif dalam menyampaikan, mengeksplorasi, dan mempresentasikan desain interior. Pembelajaran menggabungkan pemahaman desain interior dengan media digital untuk menghasilkan pengalaman ruang yang lebih interaktif dan komunikatif.



FOKUS PEMBELAJARAN

01 DIGITAL SEBAGAI MEDIA DESAIN

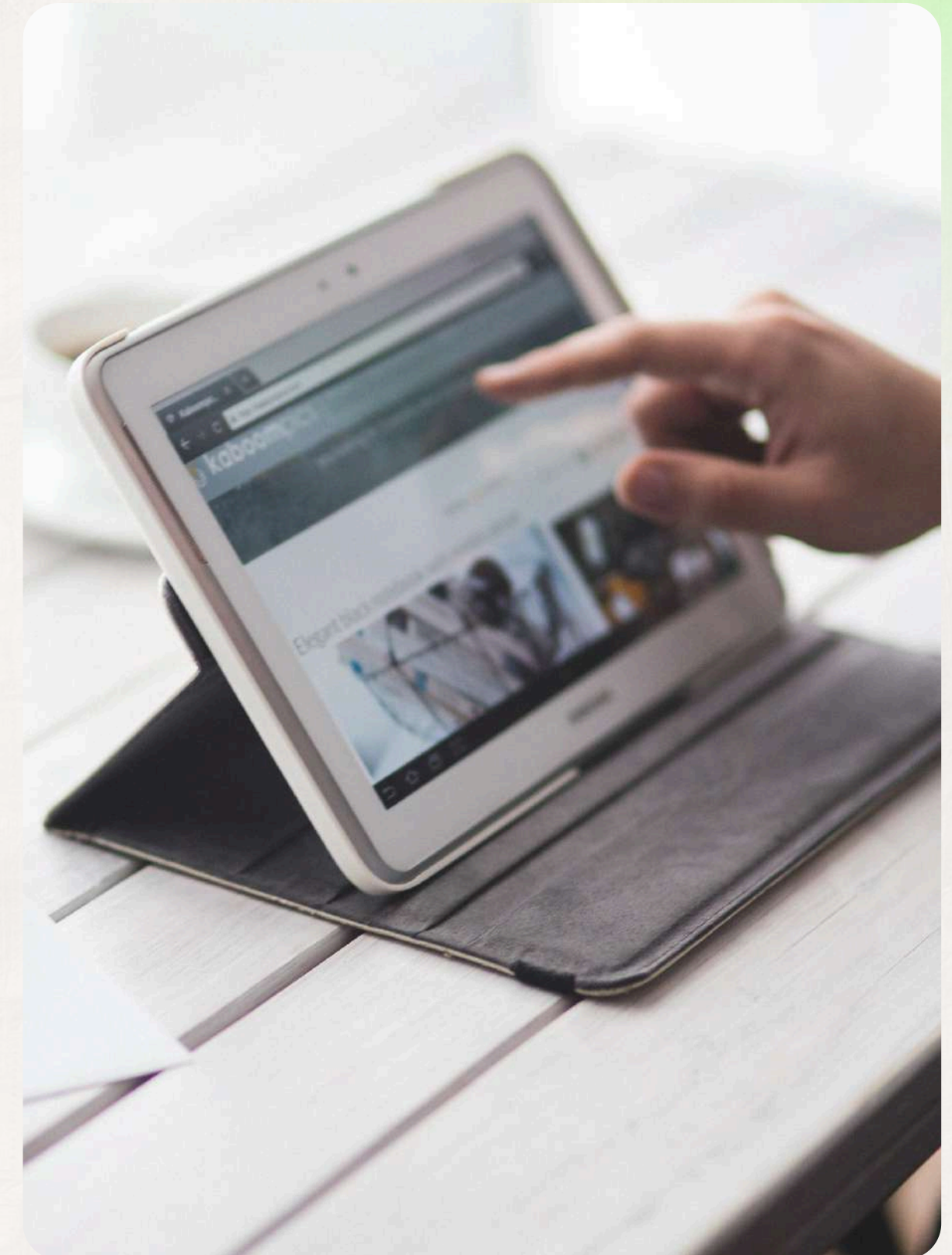
Mempelajari pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan, mengeksplorasi, dan memvisualisasikan desain interior.

Contoh: *digital modeling, rendering & visualisasi, animasi / walkthrough, AR/VR, atau media interaktif.*

02 DIGITAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DESAIN

Mempelajari pemanfaatan media digital untuk mengolah, menyampaikan, dan mempresentasikan informasi desain interior secara komunikatif dan menarik.

Contoh: Penyusunan portofolio digital, presentasi proyek, personal branding, dan sebagainya





TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa mampu :

1. Memahami konsep dan prinsip digital interaktif dalam konteks desain interior.
2. Mengeksplorasi berbagai media dan teknologi digital untuk mendukung proses desain dan visualisasi interior.
3. Menerapkan teknologi digital dalam mengembangkan visualisasi dan pengalaman interaktif pada desain interior.
4. Mengolah dan mengomunikasikan informasi desain interior melalui media digital secara efektif dan menarik.
5. Menyusun dan mempresentasikan karya interior dalam bentuk portofolio dan media digital interaktif.

GAMBARAN KEGIATAN PERKULIAHAN :

01 PEMAHAMAN

Memahami konsep, prinsip, dan teknologi digital interaktif dalam desain interior

02 EKSPLORASI

Mengeksplorasi berbagai media, tools, dan kemungkinan interaksi digital.

03 PENERAPAN

Menerapkan teknologi digital dalam proses desain, visualisasi, dan pengalaman interior.

04 KOMUNIKASI

Mengomunikasikan ide dan karya desain melalui media digital, termasuk portofolio dan presentasi interaktif.

TATA TERTIB PERKULIAHAN

01.

Kehadiran

- **Minimal 75% kehadiran** selama perkuliahan (3x tidak masuk kelas).
- Tidak hadir tanpa keterangan, maka **Alpa**.
- Tidak hadir karena **sakit/izin, maka wajib memberikan keterangan** (hubungi melalui chat WA).
- Menjadi **tanggung jawab mahasiswa** untuk mengejar materi dan tugas yang tertinggal.

02.

Ketepatan Waktu

- Perkuliahan dimulai pukul **13.00 WIB**.
- Toleransi keterlambatan hingga **15 menit**
- Keterlambatan setelah 15-30 menit perkuliahan, maka **wajib disertai izin**.
- Lewat dari 45 menit perkuliahan, maka **tidak diperkenankan mengikuti kelas**.

03.

Tugas & Deadline

- Tugas dikumpulkan sesuai deadline yang telah ditentukan.
- Keterlambatan dapat memengaruhi nilai.
- Tugas **WAJIB** hasil pemikiran dan karya sendiri.
- **Dilarang plagiarisme**, yakni menyontek, menjiplak, atau menggunakan karya orang lain tanpa sumber.
- **AI boleh digunakan sebagai alat bantu**, bukan untuk menghasilkan tugas secara keseluruhan.

04.

Etika Kelas

- Saling menghargai dosen dan teman.
- Fokus & tidak mengganggu selama pembelajaran.
- Aktif bertanya, berdiskusi, dan terbuka terhadap kritik.
- Menjaga kebersihan dan fasilitas kelas.
- Komunikasi melalui Grup WhatsApp.
- Sertakan nama & kelas saat menghubungi dosen.

SISTEM PENILAIAN

- TUGAS : 20%
- UTS : 20%
- UAS : 20%
- KEHADIRAN : 20%
- ETIKA : 20%

No.	Nilai Mutu	Range	Bobot	Rincian
1	A	80 - 100	4	Tugas superior sesuai dengan kriteria penilaian
2	A -	75 - 79,5	3,75	Tugas sesuai dengan kriteria penilaian
3	B +	70 - 74,5	3,5	Tugas cukup memenuhi kriteria penilaian
4	B	65- 69,5	3	Tugas memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas
5	C	55 - 64,5	2	Tugas hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi
6	D	30 - 54,5	1	Tugas hanya memenuhi 1 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi
7	E	< 30	0	Tidak mengerjakan tugas

SELALU CATAT TANGGAL PENTING!

DEADLINE TUGAS • UTS • UAS

Sesuai ketentuan



OUTPUT :

- **PRODUK DIGITAL**
- **PORTOFOLIO**

Minggu ke 8 Perkuliahan



**TEORI &
PRAKTEK**

Minggu ke 16 Perkuliahan



**TEORI &
PRAKTEK**



**INTERIOR
DESIGN**
Institut Informatika & Bisnis Darmajaya

THANK YOU ANY QUESTIONS?

Contacts :

- Nama: Victorina Geraldine A.P., S.Ds., M.Ds.
- Email: victorinagrldine@gmail.com
- IG: @victogral