



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# SOSIALISASI KURIKULUM 2017

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK - UMB**

# Masa Studi

- Program S1 Desain Produk dapat lulus setelah menempuh 144 SKS yang secara normal bisa diselesaikan dalam jangka waktu 4 tahun (8 semester)
- Ada evaluasi setiap semester berkenaan dengan keberhasilan studi (seperti terlampir)
- Cuti dan Aktif kembali harus izin pada Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua/Sekretaris Program Studi

# Sistem Penilaian

Nilai Akhir (NA)	Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Predikat
80 - 100	A	4	Istimewa
74 - 79,99	B+	3.5	Sangat Baik
68 - 73,99	B	3	Baik
62 - 67,99	C+	2.5	Cukup Baik
56 - 61,99	C	2	Cukup
45 - 55,99	D	1	Kurang
0 - 44,99	E	0	Tidak Lulus

# Evaluasi Studi

## MEMO KOORDINASI PROGRAM 2014 - No:02/1137/B-Skep/VII/2014

Mahasiswa Program Sarjana dinyatakan Putus Studi apabila:

- (1) Akhir Semester 2 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 15 SKS
- (2) Akhir Semester 3 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 22 SKS
- (3) Akhir Semester 4 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 30 SKS
- (4) Akhir Semester 5 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 37 SKS
- (5) Akhir Semester 6 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 45 SKS
- (6) Akhir Semester 7 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 60 SKS
- (7) Akhir Semester 8 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 75 SKS
- (8) Akhir Semester 9 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 90 SKS
- (9) Akhir Semester 10 IPS  $< 2.00$  Jumlah SKS lulus (C) 110 SKS

# Evaluasi Studi

SK. Rektor UMB No:01/289/B-Skep/V/2017

**Mahasiswa Program Sarjana dinyatakan Putus Studi apabila:**

- (1) Akhir Semester 1 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 15 SKS
- (2) Akhir Semester 2 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 30 SKS
- (3) Akhir Semester 3 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 45 SKS
- (4) Akhir Semester 4 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 60 SKS
- (5) Akhir Semester 5 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 75 SKS
- (6) Akhir Semester 6 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 90 SKS
- (7) Akhir Semester 7 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 105 SKS
- (8) Akhir Semester 8 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 120 SKS
- (9) Akhir Semester 9 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 129 SKS
- (10) Akhir Semester 10 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 135 SKS
- (11) Akhir Semester 11 IPS < 2.00 Jumlah SKS lulus (C) 138 SKS
- (12) Akhir Semester 12 IPS < 2.00 dan nilai tidak kurang dari C

# Putus Studi (DO)

- ▶ Mahasiswa dinyatakan putus studi apabila melakukan pelanggaran hukum/ peraturan/ tata tertib, sebagai berikut:
  1. Melanggar hukum yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia;
  2. Melanggar peraturan/ tata tertib yang berlaku di Universitas Mercu Buana yang ditetapkan oleh Surat Keputusan Rektor Universitas Mercu Buana;
- ▶ Mahasiswa dinyatakan putus studi apabila tidak dapat memenuhi ketentuan akademik, sebagai berikut:
  3. Mahasiswa yang habis masa studi;
  4. Melakukan plagiat tugas akhir maupun karya ilmiah lainnya.

# Pembimbing Akademik

Kewajiban bertemu Pembimbing Akademik 4 kali/Semster:

- ➔ Isi Kartu Rencana Studi untuk mendapatkan "*Pengesahan KRS*".
- ➔ Setelah UTS, untuk mencatat sekiranya ada hambatan Studi dan evaluasi hasil UTS.
- ➔ Sebelum UAS, deteksi dini tingkat kelulusan mahasiswa.
- ➔ Pengambilan Kartu Hasil Studi.

Waktu disepakati dengan dosen pembimbing dan tercatat dalam SIA Dosen Pembimbing Akademik

# Satuan Kredit Prestasi (SKP)

Mahasiswa S1 wajib mengumpulkan 100 Point SKP

- ➔ Toefl 450 atau Toeic 550
- ➔ Bidang Kewirausahaan (4-6 point)
- ➔ Bidang Seni Tradisional (4-6 point)
- ➔ Bidang Keprofesian (4-6 point)
- ➔ Bahasa Asing Lainnya (6-10 point)

Penyelenggara Universitas, Fakultas, Program Studi atau pihak lain yang memiliki kredibilitas dibidangnya.

Sosialisasi lebih detail akan diselenggarakan Direktorat Kemahasiswaan Bulan Februari 2018



# Pelaksanaan Perkuliahan

- ➡ 3 Mata Kuliah bersifat Tatap Muka pada hari sabtu (9 SKS)
- ➡ 3 Mata Kuliah bersifat e-Learning (9 SKS)
- ➡ 1 Mata Kuliah pada Semester Pendek (3 SKS)
  
- ➡ Jumlah 21 SKS/Semester

# **KURIKULUM 2017**

# Maksud dan Tujuan

Setiap 4 Tahun sekali Program Studi wajib mengevaluasi Kurikulum yang berjalan hingga sesuai dengan peraturan pemerintah dan tuntutan industri. Berdasarkan hal tersebut maka Program Studi Desain Produk melakukan evaluasi pada kurikulum berjalan. Proses evaluasi kurikulum telah berjalan selama 1 tahun dan melewati beberapa tahap yaitu, mendapatkan masukan dari dunia industry, studi banding ke universitas lain (ITS dan PETRA Surabaya), Renstra UMB & Visi Misi UMB, Studi literature dari berbagai sumber dan berpedoman peraturan pemerintah (Permen DIKTI No.44 Tahun 2015). Kurikulum baru telah dikukuhkan dalam Surat Keputusan Rektor Nomor :01/340/B-Skep /VI/2017 dan akan diterapkan pada semester genap tahun akademik 2017-2018.

# Visi

## *Program Studi Desain Produk*

Menjadi Program Studi yang Unggul dan Terkemuka di Indonesia dan menghasilkan Sumber Daya Manusia dengan kemampuan desain produk yang inovatif dan sadar nilai lokal dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan industri dan masyarakat dalam persaingan global Tahun 2024.

# Misi

## *Program Studi Desain Produk*

1. Menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan yang memadai tentang dunia industri, manajemen, peraturan, dan tata-cara yang berkaitan dengan proses penerjemahan konsep perancangan desain produk ke dalam bentuk pelaksanaannya sesuai dengan tuntutan industri.
2. Menciptakan dinamika pembelajaran untuk menghasilkan rancangan produk yang memenuhi ukuran estetika dan persyaratan teknis serta memanfaatkan teknologi, berwawasan lingkungan dan sadar akan kearifan lokal
3. Menyelenggarakan kegiatan yang memadai tentang perencanaan dan perancangan produk industri serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat.
4. Mengadakan pengkajian secara periodik mengenai kurikulum berkaitan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sesuai dengan kebutuhan masyarakat industri.
5. Membuat jalinan kerjasama yang baik dengan pihak perusahaan swasta dan instansi pemerintah

# Profil Lulusan

## *Program Studi Desain Produk*

1. **Desainer Produk.** Lulusan dapat berperan sebagai desainer, yaitu orang yang menghasilkan karya berupa produk massal, terutama desain produk dalam bidang Desain Produk Fashion Industri, Desain Produk mainan (toys and games), serta Desain Kemasan
2. **Entepreneur Desain Produk.** Lulusan dapat menjadi Entepreneur yang bergerak di bidang desain produk massal, mulai dari skala home industri hingga industri besar.
3. **Peneliti/Penulis/Reviewer Desain Produk.** Lulusan dapat menjadi peneliti yang mendalami tentang desain produk massal dari berbagai sudut pandang dan bidang kehidupan secara ilmiah. Lulusan dapat menjadi penulis atau reviewer dalam ranah desain produk.

# Capaian Pembelajaran

*Program Studi Desain Produk*

1. Aspek Sikap dan Tata Nilai
2. Aspek Pengetahuan
3. Aspek Keterampilan Umum
4. Keterampilan Khusus
5. Aspek Wewenang dan Tanggung Jawab

# Capaian Pembelajaran

## *Program Studi Desain Produk*

### **Aspek Sikap dan Tata Nilai**

- **ST 1.** Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.
- **ST 2.** Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
- **ST 3.** Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.
- **ST 4.** Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
- **ST 5.** Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
- **ST 6.** Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- **ST 7.** Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
- **ST 8.** Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
- **ST 9.** Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang desain produk industri secara mandiri.
- **ST 10.** Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
- **ST 11.** Mampu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap profesi desainer produk.
- **ST 12.** Memiliki peran dalam pelestarian budaya nusantara dan lingkungan.



# Capaian Pembelajaran

## *Program Studi Desain Produk*

### **Aspek Pengetahuan**

- **P1.** Memahami alur berfikir dan tahapan-tahapan yang harus ditempuh untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan desain
- **P2.** Memahami berbagai konteks bidang kehidupan yang dapat mempengaruhi upaya penyelesaian sebuah pekerjaan desain.
- **P3.** Memahami perkembangan teknologi dan material yang dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan desain
- **P4.** Memahami kearifan lokal yang mungkin dapat diangkat kedalam sebuah pekerjaan desain
- **P5.** Memahami tahapan dalam memproduksi dan mewujudkan sebuah karya desain
- **P6.** Memahami ilmu manajemen dan marketing yang dapat diaplikasikan dalam mengelola sebuah bidang usaha, khususnya yang berhubungan dengan desain produk.
- **P7.** Memahami tahapan dan metode meneliti secara ilmiah
- **P8.** Memahami cara-cara menyampaikan sebuah pemikiran kepada khalayak baik secara lisan maupun tulisan

# Capaian Pembelajaran

## *Program Studi Desain Produk*

### **Aspek Keterampilan Umum**

- **KU1.**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 desain produk industri.
- **KU2.**Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- **KU3.**Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan 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.
- **KU4.**Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- **KU5.**Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang desain produk industri, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
- **KU6.**Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- **KU7.**Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja baik secara mandiri ataupun kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
- **KU8.**Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
- **KU9.**Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

# Capaian Pembelajaran

## *Program Studi Desain Produk*

### **Aspek Keterampilan Khusus**

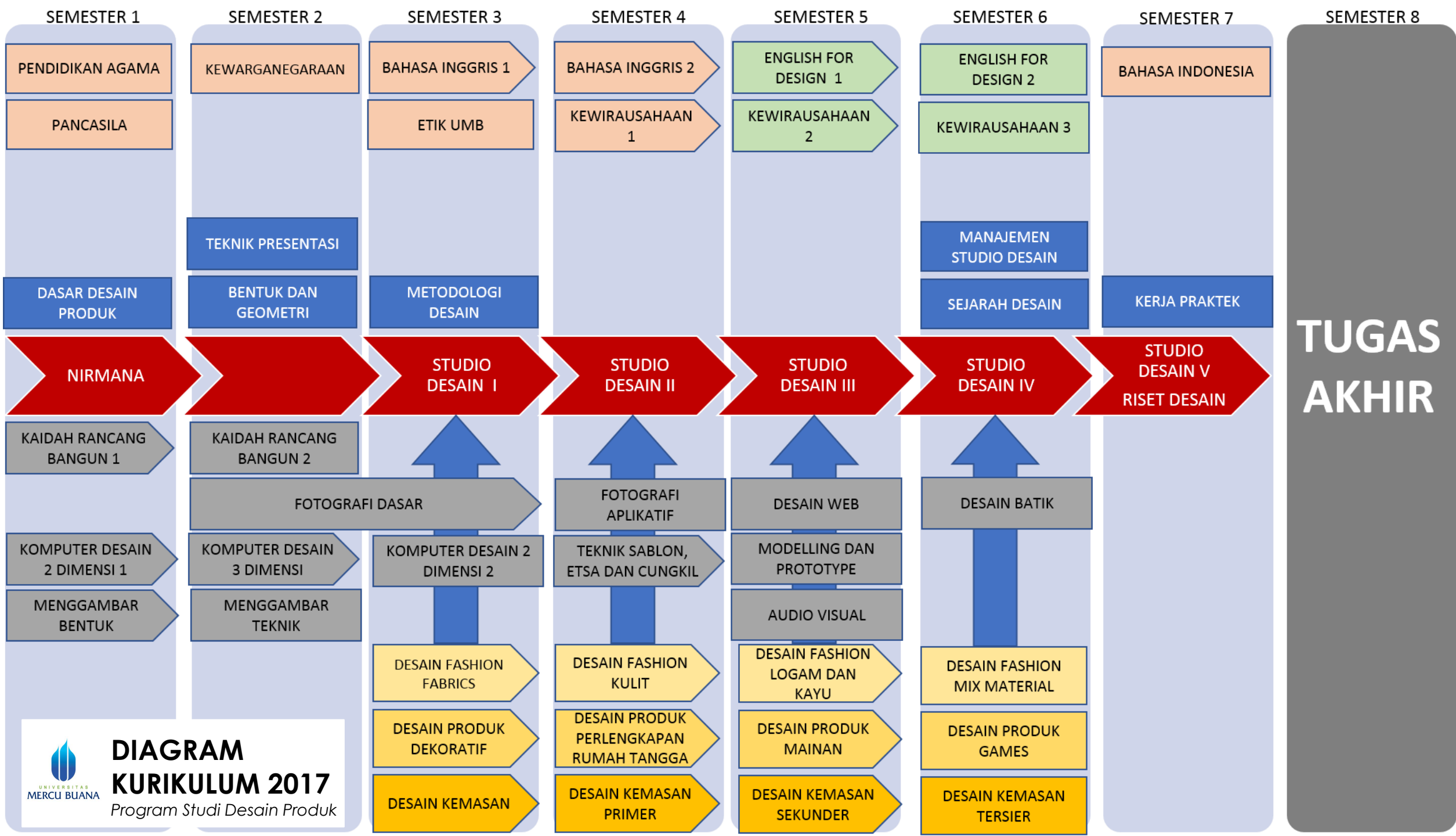
- **KK1.**Mampu menguasai berbagai aspek yang berhubungan dengan desain
- **KK2.**Mampu mensarikan keinginan klien menjadi requirement desain
- **KK3.**Mampu mewujudkan tanggapan awal menjadi gagasan desain
- **KK4.**Mampu membuat desain yang dapat diproduksi secara massal
- **KK5.**Mampu melaksanakan penelitian ilmiah dibidang desain produk industri dan mampu mempresentasikannya.
- **KK6.**Mampu menggunakan peralatan operasional maupun alat bantu (manual/elektrikal) dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan desain
- **KK7.**Mampu membuat proposal bisnis untuk keperluan kewirausahaan dan mampu mempresentasikannya dengan baik
- **KK8.**Mampu mengelola dan menjalankan sebuah perusahaan, khususnya yang bergerak dibidang desain
- **KK9.**Mampu mengoperasikan alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan desain, baik secara manual maupun digital

# Capaian Pembelajaran

## *Program Studi Desain Produk*

### **Aspek Wewenang dan Tanggung Jawab**

- **WT1.**Memahami posisi, peran, wewenang dan tanggung jawab dalam sebuah pekerjaan, khususnya dibidang desain produk
- **WT2.**Mampu bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja institusi atau organisasi dengan mengutamakan keamanan dan keselamatan kerja
- **WT3.**Mampu mengambil keputusan tepat berdasarkan analisis dalam melakukan supervisi dan evaluasi terhadap pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya
- **WT4.**Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri hingga dapat mengembangkan potensi dirinya
- **WT5.**Mampu mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat di dalam maupun di luar institusi




**DIAGRAM KURIKULUM 2017**  
 Program Studi Desain Produk

SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8	JMHSKS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>PENDIDIKAN AGAMA (2 SKS)</li> <li>PANCASILA (2 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KEWARGANEGARAAN (2 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ETIK UMB (2 SKS)</li> <li>BAHASA INGGRIS 1 (3 sks)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KEWIRAUSAHAAN 1 (3 SKS)</li> <li>BAHASA INGGRIS 2 (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KEWIRAUSAHAAN 2 (3 SKS) [PILIHAN]</li> <li>ENGLISH FOR DESIGN 1 (3 SKS) [PILIHAN]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KEWIRAUSAHAAN 3 (3 SKS) [PILIHAN]</li> <li>ENGLISH FOR DESIGN 2 (3 SKS) [PILIHAN]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>BAHASA INDONESIA (2 SKS)</li> </ul>		25/31	MKCU
<ul style="list-style-type: none"> <li>KAJIDAH RANCANG BANGUN 1 (3 SKS)</li> <li>DASAR DESAIN PRODUK (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KAJIDAH RANCANG BANGUN 2 (3 SKS)</li> <li>BENTUK DAN GEOMETRI (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>METODOLOGI DESAIN (3 SKS)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>MANAJEMEN STUDIO DESAIN (3 SKS)</li> <li>SEJARAH DESAIN (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KERJA PRAKTEK (3 SKS)</li> </ul>		24	TEORI
<ul style="list-style-type: none"> <li>MENGGAMBAR BENTUK (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MENGGAMAR TEKNIK (3 SKS)</li> <li>TEKNIK PRESENTASI (3 SKS)</li> </ul>							9	KEMP. DASAR
<b>NIRMANA (3 SKS)</b>		<b>STUDIO DESAIN I (6 SKS)</b>	<b>STUDIO DESAIN II (6 SKS)</b>	<b>STUDIO DESAIN III (6 SKS)</b>	<b>STUDIO DESAIN IV (6 SKS)</b>	<b>STUDIO DESAIN V (6 SKS) RISET DESAIN (3 SKS)</b>	<b>TUGAS AKHIR (8 SKS)</b>	<b>44</b>	<b>CORE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>KOMPUTER DESAIN 2 DIMENSI 1 (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>FOTOGRAFI DASAR (3 SKS)</li> <li>KOMPUTER DESAIN 3 DIMENSI (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KOMPUTER DESAIN 2 DIMENSI 2 (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEKNIK SABLON, ETSA DAN CUNGKIL (3 SKS)</li> <li>FOTOGRAFI APLIKATIF (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AUDIO VISUAL (3 SKS)</li> <li>MODELLING DAN PROTOTYPE (3 SKS)</li> <li>DESAIN WEB (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DESAIN BATIK (3 SKS)</li> </ul>			30	WORK SHOP
		<ul style="list-style-type: none"> <li>DESAIN FASHION FABRICS (3 SKS)</li> <li>DESAIN PRODUK DEKORATIF (3 SKS)</li> <li>DESAIN KEMASAN (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DESAIN FASHION KULIT (3 SKS)</li> <li>DESAIN PRODUK PERLENGKAPAN RUMAH TANGGA (3 SKS)</li> <li>DESAIN KEMASAN PRIMER (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DESAIN FASHION LOGAM DAN KAYU (3 SKS)</li> <li>DESAIN PRODUK MAINAN (3 SKS)</li> <li>DESAIN KEMASAN SKUNDER (3 SKS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DESAIN FASHION MIX MATERIAL (3 SKS)</li> <li>DESAIN PRODUK GAMES (3 SKS)</li> <li>DESAIN KEMASAN TERSIER (3 SKS)</li> </ul>			12/36	KEMP. KHUSUS
<b>19</b>	<b>20</b>	<b>20/26</b>	<b>21/27</b>	<b>21/30</b>	<b>21/30</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	<b>144/174</b>	<b>TOTAL SKS</b>

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
	KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017			Tetap	Berubah	
<b>SEMESTER I</b>									
1	90002	Pendidikan Agama	2		Pendidikan Agama	2	√		-
2	90037	Pancasila	2		Pancasila	2	√		-
3	19005	Menggambar Bentuk	3		Menggambar Bentuk	3	√		-
4	19043	Dasar-Dasar Desain 1	3		Nirmana	3		√	Mata Kuliah Baru
5	19045	Kaidah Rancang Bangun	3		Kaidah Rancang Bangun 1	3		√	Berubah nama dengan tambahan angka 1 (konten masih sama)
6	19044	Persepsi Bentuk	3		Dasar Desain Produk	3		√	Mata Kuliah Baru
7	19004	Komputer Desain 2 Dimensi	3		Komputer Desain 2 Dimensi 1	3		√	Berubah nama dengan tambahas angka 1 (konten masih sama)
		<b>Jumlah</b>	<b>19</b>		<b>Jumlah</b>	<b>19</b>			

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013				KURIKULUM 2017					
<b>SEMESTER II</b>									
1	90003	Kewarganegaraan	2		Kewarganegaraan	2	√		-
2	19010	Teori Dasar Dan Praktik Fotografi	3		Fotografi Dasar	3		√	Berubah nama
3	19046	Dasar-Dasar Desain 2	3		Kaidah Rancang Bangun 2	3		√	Mata Kuliah Baru
4	19048	Menggambar Teknik	3		Menggambar Teknik	3	√		
5	19047	Tipografi Aplikatif	3		Bentuk dan Geometri	3		√	Mata Kuliah Baru
6	19009	Komputer Desain 3 Dimensi	3		Komputer Desain 3 Dimensi	3	√		-
7	81003	Teknik Presentasi	3		Teknik Presentasi	3	√		-
		<b>Jumlah</b>	<b>20</b>		<b>Jumlah</b>	<b>20</b>			



# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017						
<b>SEMESTER III</b>									
1	90004	Etik UMB	2		Etik UMB	2	√		-
2	90006	Bahasa Inggris 1	3		Bahasa Inggris 1	3	√		-
3	19011	Studio Desain 1	6		Studio Desain 1	6	√		-
4	19013	Metode Produksi Grafika	3		Komputer Desain 2 Dimensi 2	3		√	Mata Kuliah Baru
5	19014	Metodologi Desain	3		Metodologi Desain	3	√		-
6	19060	Teknik Sablon (pilihan)	3		Desain Fashion Fabrics (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
7	10965	Aplikasi Games Online (Pilihan)	3		Desain Produk Dekoratif (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
8	19064	Video Art (Pilihan)	3		Desain Kemasan (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
		<b>Jumlah</b>	<b>20</b>		<b>Jumlah</b>	<b>20/26</b>			

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017						
<b>SEMESTER IV</b>									
1	90042	Kewirausahaan 1	3		Kewirausahaan 1	3	√		-
2	90007	Bahasa Inggris 2	3		Bahasa Inggris 2	3	√		-
3	19016	Studio Desain 2	6		Studio Desain 2	6	√		-
4	19068	Fotografi Aplikatif	3		Fotografi Aplikatif	3	√		-
5	19054	Teknik Etsa dan Cungkil (Pilihan)	3		Teknik Sablon, Etsa dan Cungkil			√	Perubahan nama mata kuliah
6	19050	Animasi	3		Desain Fashion Kulit (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
7	19049	Folklore			Desain Produk Perlengkapan Rumah Tangga (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
8	19061	Anatomi Buku (Pilihan)	3		Desain Desain Kemasan Primer (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
		<b>Jumlah</b>	<b>21</b>		<b>Jumlah</b>	<b>21/27</b>			

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017						
<b>SEMESTER V</b>									
1	90024	Kewirausahaan 2	2		Kewirausahaan 2	3	√		
2	90026	Bahasa Inggris 3	2		English for Design 1	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
3	19020	Studio Desain 3	6		Studio Desain 3	6	√		
4	19067	Modelling & Prototype	3		Modelling & Prototype	3	√		
5	19052	Audio Visual	3		Audio Visual	3	√		
	19056	Desain Web (Pilihan)			Desain Web	3	√		
6	19053	Teknologi Multimedia	3		Desain Fashion Logam dan Kayu (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
7	19055	Komik (Pilihan)	3		Desain Produk Mainan (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
8	19033	Digital Imaging (Pilihan)	3		Desain Kemasan Sekunder (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
		<b>Jumlah</b>	<b>19</b>		<b>Jumlah</b>	<b>21/27</b>			

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017						
<b>SEMESTER VI</b>									
1	90025	Kewirausahaan 3	2		Kewirausahaan 3	3	√		
2	90027	Bahasa Inggris 4	2		English for Design 2	3		√	Mata Kuliah Baru
3	19024	Studio Desain 4	6		Studio Desain 4	6	√		
4	19051	Sejarah Desain	3		Sejarah Desain	3	√		
5	19066	Desain Batik (Pilihan)	3		Desain Batik	3		√	Menjadi mata kuliah wajib
6	19017	Manajemen Studio Desain	3		Manajemen Studio Desain	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
7	19059	Produksi Audio (Pilihan)	3		Desain Fashion Mix Material (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
8	19058	Desain Games (Pilihan)	3		Desain Produk Games (Pilihan)	3		√	Mata Kuliah Pilihan Baru
9	19037	Motion Graphic (Pilihan)	3		Desain Kemasan Tersier (Pilihan)	3			Mata Kuliah Pilihan Baru
			<b>22</b>		<b>Jumlah</b>	<b>21/27</b>			

# Konversi mata kuliah

Kurikulum 2013 -2017

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Status		Keterangan )*
							Tetap	Berubah	
KURIKULUM 2013			KURIKULUM 2017						
<b>SEMESTER VII</b>									
1	90008	Bahasa Indonesia	2		Bahasa Indonesia	2	√		
2	19062	Riset Desain	6		Riset Desain	3	√		Jumlah SKS Jadi berubah menjadi 5 SKS
3	19057	Eksplorasi Grafika Marketing	3		Studio Desain 5	6		√	Mata Kuliah Baru
4	90014	Kerja Praktek	3		Kerja Praktek	3		√	-
			<b>11</b>		<b>Jumlah</b>	<b>14</b>			
<b>SEMESTER VIII</b>									
1		Tugas Akhir	8		Tugas Akhir	8		√	
		<b>Jumlah</b>	<b>8</b>		<b>Jumlah</b>	<b>8</b>			

# Frequently Ask Question

## *Penerapan Kurikulum 2017*

- *Apakah kurikulum sebelumnya (Kurikulum 2013) masih digunakan?...*

Kurikulum 2013 sudah tidak digunakan lagi, dan digantikan sepenuhnya dengan kurikulum 2017, atau dengan kata lain mahasiswa seluruh angkatan menggunakan Kurikulum 2017.

- *Bagaimana penerapan kurikulum bagi mahasiswa yang sudah meraih sejumlah SKS?...*

Mata kuliah dan jumlah SKS yang sudah diambil akan tetap seperti apa adanya (baik itu yang diperoleh dari perkuliahan ataupun dari konversi untuk mahasiswa pindahan). Tidak bertambah ataupun berkurang. Dan melanjutkan mata kuliah semester berikutnya sesuai dengan kurikulum 2017.

- *Bagaimana jika ada mata kuliah mengulang di semester sebelumnya, namun mata kuliah telah dihapuskan atau diganti*

Mahasiswa mengambil mata kuliah pengganti sesuai daftar yang tertera pada tabel konversi mata kuliah.

# Frequently Ask Question

## *Penerapan Kurikulum 2017*

### ➤ *Hal apa saja yang harus dicermati dalam penerapan kurikulum baru?...*

Ada beberapa hal yang harus dicermati dalam penerapan kurikulum 2017 ini, yaitu nama mata kuliah, jumlah SKS dan Sifat mata kuliah. Jumlah SKS dan Sifat mata kuliah (wajib/pilihan) akan mengikuti sifat mata kuliah pada kurikulum 2017.

### ➤ *Mata Kuliah Ciri Universitas jadi Mata Kuliah Ciri Fakultas?...*

Mata Kuliah Bahasa Inggris 3 dan Bahasa Inggris 4 menjadi Mata Kuliah English For Design 1 dan English For Design 2. Sifat mata kuliah masih sama yaitu (Mata Kuliah Pilihan). Namun di sarankan mengambil mata kuliah ini.

### ➤ *Mata Kuliah Aplikasi Komputer dihapuskan diganti apa?...*

Mata Kuliah Aplikasi Komputer dihapuskan oleh Unit MKCU dan tidak ada penggantinya. Namun secara keseluruhan SKS lebih didistribusikan kepada mata kuliah MKCU lainnya yang mengalami perubahan dari 2 SKS menjadi 3 SKS.

TERIMA KASIH

**Materi Presentasi ini dapat didownload di**  
***[www.fdisk.mercubuana.ac.id](http://www.fdisk.mercubuana.ac.id)***