



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**SILABUS  
MATA KULIAH: DESAIN INTERIOR III**

FRM/FBS/18-00      Revisi: 00      24 September 2008      Hal. 1

Fakultas : Bahasa dan Seni  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Mata Kuliah & Kode : Desain Interior III      Kode : PSR 445  
Jumlah SKS : Teori 1 SKS      Praktik : 3 SKS  
Semester : Genap  
Mata Kuliah Prasyarat & Kode :  
Dosen : Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn

### I. DESKRIPSI MATA KULIAH

Pembuatan gambar kerja desain interior dengan aplikasi komputer (AutoCad dan 3dMax).

### II. STANDARDISASI KOMPETENSI MATA KULIAH

Mahasiswa mampu membuat gambar kerja desain interior dengan penerapan program komputer desain yaitu AutoCad dan 3dMax.

### III. POKOK BAHASAN DAN RINCIAN POKOK BAHASAN

Minggu ke	Pokok Bahasan	Rincian Pokok Bahasan	Waktu
I-II	Pengenalan Program AutoCad	Mahasiswa mengenal Perangkat AutoCad dan pengenalan beberapa menu <i>shortcut</i> serta cara penggunaannya	270"
III-IV	Mendeskripsikan menu utama dan menu toolbar	Mahasiswa mengenal dan mampu menggunakan menu utama dan menu toolbar dalam program AutoCad	270"
V-VI	Mendiskripsikan	Mahasiswa mampu membuat	270"

	cara pembuatan Objek-objek dasar 2 Dimensi	obje-objek dasar 2 Dimensi menggunakan program AutoCad	
VII	Mendeskripsikan cara pembuatan objek sederhana, bekerja dengan Teks dan mengatur dimensi serta mencetak gambar	Mahasiswa mampu membuat objek sederhana, bekerja dengan teks dan mengatur dimensi pada gambar kerja Desain Interior dan mencetak gambar	135"
VIII	Pengenalan Program 3DMax	Mahasiswa mengenal Perangkat 3D Max dan pengenalan beberapa menu <i>shortcut</i> serta cara penggunaannya	135"
IX	Mendeskripsikan <i>menu bar</i> dan <i>tab panel</i> serta <i>command panel</i>	Mahasiswa mengenal dan mampu menggunakan <i>menu bar</i> , <i>tab panel</i> dan <i>command panel</i> dalam program 3DMax	135"
X	Mendiskripsikan cara pembuatan Objek-objek dasar	Mahasiswa mampu membuat objek-objek dasar menggunakan program 3DMax	135"
XI	Mendeskripsikan cara pembuatan objek sederhana	Mahasiswa mampu membuat objek sederhana dengan menggunakan program 3Dsmax	135"
XII	Mendeskripsikan cara memasukkan material pada objek	Mahasiswa mampu memberi material pada objek	135"
XIII	Mendeskripsikan cara memberi pencahayaan pada objek	Mahasiswa mampu memberi pencahayaan pada objek	135"
XIV	Mendeskripsikan cara merender Gambar	Mahasiswa mampu melakukan render pada gambar	135"

#### IV. REFERENSI/SUMBER BAHAN

**A. Wajib :**

Dedi Taryadi. 2004. *Belajar Autodidak AutoCad 2004*. Bandung: Informatika  
\_\_\_\_\_. 2003. *Panduan Menggunakan 3D Studio Max 5,0*. Yogyakarta: Penerbit

Andi Offset.

**B. Anjuran :**

#### V. EVALUASI

NO	JENIS TAGIHAN	BOBOT (%)
1.	Partisipasi Kuliah	10
2.	Tugas –Tugas	20
3.	Ujian Mid Semester	30
4.	Ujian Akhir Semester	40
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>

Yogyakarta, 24 September 2008

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Dosen,

B Muria Zuhdi, M.Sn  
NIP. 131666726

Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn  
NIP. 132259217

