**Deskripsi Singkat**

Kuliah umum adalah jenis kuliah yang biasanya diajarkan kepada siswa atau mahasiswa dari berbagai jurusan atau disiplin ilmu. Kuliah ini memiliki cakupan pengetahuan yang lebih umum dan luas, dan tujuannya adalah memberikan pemahaman dasar atau wawasan umum tentang topik tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau kebutuhan akademik yang lebih luas.

Berikut merupakan Tamu kuliah umum yang telah diselenggarakan oleh program studi Desain Komunikasi Visual :

* **Muklay dan Sony Wicaksana (ilustrasi)**

Sebagai seorang ilustrator Muklay dan Sony membagikan pengalamannya bagaimana pekerjaan di bidang seni visual dapat menjadi profesi yang bisa menghidupi diri dan lingkungan sekitarnya. Tidak hanya itu, mereka juga menjelaskan betapa luasnya ilustrasi diaplikasikan ke banyak media dan apresiasi karya mereka pun sudah melanglang buana ke kancah internasional.

* **Roy Genggam (fotografi periklanan)**

Comercial Photography, jagongan kreatif kali ini akan mengulas mengenai Comercial Photography bersama praktisi fotografi "Roy Genggam" yang sudah menekuni dunia fotografi professional selama puluhan tahun.

* **Afton Brewok (Videografi)**

Afton Brewok merupakan salah satu local hero yang ada di Kabupaten Banyumas. Mengangkat tema “Kreatif di Era Digital”, beliau membicarakan kiat-kiat menghadapi dunia yang serba digital dan berkembang semakin pesat. Melalui media video, informasi yang disampaikan terasa lebih mudah dan sajian audio visual yang tidak biasa. Di sisi lain teknologi saat ini hampir semua baralih pada media audio visual. Sehingga kita harus selalu bisa dan siap beradaptasi serta menyesuaikan diri di era digital

* **Hanes dan Gilang (Video Maping dan Video Jokey)**

Acara talk show tntg Video Mapping. / Video mapping adalah teknik seni visual dgn pendekatan video / motion graphic yg di proyeksikan untuk menciptakan ilusi optic pada objek. Pembicara video mapping kali ini adalah yg mengerjakan video mapping Asean games 2018 di Monas dan pernah mewakili Indonesia di festival video mapping dunia di Rusia.

* **Hadi lsmanto (Creativepreneur)**

“Banyumas : Menuju Kota Creative Culture (?)” bersama Rege Luhur Indtrastudianto (Ketua ADGI) dan Hadi Ismanto (Founder of Manual Jakarta). Membahas bagaimana menggali potensi lokal dengan ide kreatif sehingga memberikan daya tarik kota yang memiliki ciri khas dengan nilai budaya yang Lestari.

* **Adin ‘Hysteria’ (Ekosistem Kreatif)**

Menghidupi kolektif di kota besar (Semarang) tidaklah mudah. Namun Adin dapat membuktikan bahwa eksistensi kolektif Hysteria akan terus menyala. Hingga saat ini beliau masih aktif dalam aktivasi kegiatan kampung-kampung yang ada di kota Semarang dan sekitarnya.

* **Misbachul Munir (Fotografi Periklanan)**

Strategi dalam menjual foto dalam *microstock* merupakan salah solusi ketika karya foto hanya diarsipkan di *hard drive* penyimpanan. Misbachul Munir memberikan cara bagaimana menyimpan foto dengan resolusi tinggi namun juga mendapatkan pendapatan pasif. Beliau adalah salah satu orang yang aktif dan memiliki reputasi yang baik pada platform *shutterstock.* Tidak hanya itu, fotografi ternyata dapat digunakan sebagai media periklanan dan menjadikan sebuah lini bisnis yang cukup menghasilkan.

* **Richard Huang (Animasi)**

Pada pembahasan ini, Richard Huang memberikan informasi gambaran tentang ruang lingkup animator pada lingkungan kerja animasi serta membagikan pengalaman dirinya berkarir sebagai seorang pekerja animasi. Selain itu, Richard memberikan tips dan trik mempermudah kerja sebagai seorang animator.

* **Febryan Tricahyo (Managemen Umum)**

Sharing Sessions seputar manajemen pada kreatif industry dengan pembicara Febryan Tricahyo. Memberikan pandangan bahwa kerja yang baik adalah kerja yang terstruktur dan memiliki pengaturan waktu yang baik.

* **Aditya Febrian (visual merchandise)**

Display dan ruang telah mengkonsepsikan dirinya sebagai situs yang mampu mengarahkan pada tindakan konsumen, pengalaman, dan kesenangan. Dengan cara inilah hasil desain dari merchandising pada ruang konsumsen, membuatnya tampak menjadi solusi, pilihan, dan terobosan yang masuk akal dan tak dapat di hindarkan.

* **Ipung Kurniawan (Metode Perancangan)**

Berbagai macam definisi yang lazim terdengar saat ini seperti; kampung wisata, village tourism, ecotourism merupakan pendekatan pengembangan kepariwisataan yang berupaya untuk menjamin agar wisata dapat dilaksanakan di daerah tujuan wisata bukan perkotaan. Dengan pendekatan desain komunikasi visual citra kampung tidak hanya berpusat pada ‘kunjungan wisata’ tapi kampung juga menjadi kegiatan yang melibatkan masyarakat sehingga mampu berdampak ekonomi yang membuat masyarakat setempat mengalami metamorphose dalam berbagai aspeknya. Untuk membicarakan lebih lanjut tentang proses kreatif dalam membangun komunikasi visual kampung wisata Prodi DKV ITTP mengadakan webinar dengan tema:\*“Implemetasi konsep (Acceptable + Relevance) sebagai Pendekatan Komunikasi Visual dalam Revitalisasi Kawasan Urban Joho Kampoeng Hepi.”

* **Lukman Hidayat (Tipografi)**

Creative Sharing Font dalam Kehidupan memberikan pandangan alternatif terhadap aplikasi desain tulisan pada berbagai media. Lukman Hidayat memberikan gambaran bahwa tipografi memiliki makna serta fungsi yang luas. Apa lagi hal sederhana ini dapat membantu banyak kegiatan dan aktivitas seluruh kehidupan manusia.

* **Syamsul Barry (Sinematografi)**

"Mengapa (masih) Penting Mempertahankan Citizen Movie Hari ini?" merupakan headline yang sangat menarik untuk dikaji dan didiskusikan. Beliau yang kerap disapa Mas Icul merupakan salah satu pengajar di Kampus ISBI Bandung. Dalam lingkar penelitiannya mas Icul juga aktif dalam berkunjung ke komunitas-komunitas film yang ada di Indonesia.

* **Takuro Kotaka (Videografi)**

TAKURO KOTAKA merupakan sutrada film dan seniman kontemporer yang berkarya secara lintas media. Karya-karyanya banyak mengangkat tema yang melekat pada narasi keseharian seperti mitos, rumor, simbol-simbol yang sudah mulai dilupakan dan disajikan dengan pendekatan humor, scient fiction dan fiksi/dokumenter.

* **Kukuh Rizal (Creativepreneurship)**

Sun Eater adalah sebuah perusahaan musik hibrida pada industri hiburan, bertujuan untuk membawa talenta masa depan Indonesia untuk maju. Berdiri pada tahun 2019, Sun Eater telah melihat sebuah pertumbuhan eksponensial sebagai bisnis dengan memanfaatkan dua media paling kuat di zaman sekarang: teknologi dan narasi dengan sebuah pendekatan yang berfokus pada penggemar untuk menumbuhkan penonton dan mengembangkan relevansi yang mendalam bagi artisnya. Hari ini mereka mewakili talenta muda indonesia - dari Hindia, .Feast, Agatha Pricilia, Lomba Sihir, Mantra Vutura, Aldrian Risjad hingga Rayhan Noor. Dengan tambahan terbaru menjadi band musik virtual G/A/T/E. Pilar bisnis independen Sun Eater saat ini dipanggil Sun Eater Group (SEG) dibagi menjadi SEG label untuk label rekaman dan produksi musik, SEG+ untuk memproduksi konten kreatif, produk, pertunjukan dan seluruh komersil lintas IPs, dan kedepan platform SEG untuk menampung komunitas fanbase.