

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: A14.27203/ Komputer Grafis I	Revisi ke	: 3
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	:
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 2 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku	: September 2015
		Penyusun	: Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom
Jml Jam kegiatan laboratorium	: 14 x 100 menit	Penanggung jawab Keilmuan	: -

Deskripsi Mata kuliah : Mahasiswa akan mempelajari software Corel Draw dan Adobe Illustrator dalam membuat karya yang menggunakan vector

Standar Kompetensi : Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mahasiswa dapat atau mampu menggunakan software Corel Draw dan Adobe Illustrator dengan mahir sehingga dapat menghasilkan desain vector yang baik.

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Introduction, kontrak kuliah , pengenalan sofeware yang akan digunakan serta pengenalan tampilan menu dalam corel draw	Mahasiswa dapat memahami system perkuliahan komputer grafis I serta dapat mengetahui menu-menu yang ada didalam corel draw sehingga dapat mengoperasikan tools yang ada di corel draw	a. Pembahasan kontrak kuliah dan system penilaian b. Sosialisai software yang akan digunakan dalam mata kuliah komputer grafis I(half semester : corel draw, end semester : adobe illustrator) c. Penjelasan mengenai welcoming screen , user interface dan penjelasan mengenai fungsi tools yang ada di corel draw d. Membuat file baru, saving, dan closing	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1. 2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah komputer grafis I dalam berkarya	1,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 3. Menjelaskan informasi kontrak kuliah , sistem penilaian dan sofeware yang akan digunakan. 4. Menjelaskan welcoming screen , user interface dan penjelasan mengenai fungsi tools yang ada	
				<p><u>Penutup</u></p> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
2	Membuat objek dari bentuk dasar dan Bekerja dengan objek	Mahasiswa dapat membuat bentuk-bentuk dasar yang ada pada corel draw sehingga dapat diimplementasikan ke dalam karya desain serta dapat mengetahui menu apa saja yang dapat digunakan saat kita berhadapan dengan suatu objek	a. Pengenalan shape : basic shape, advance shape, perfect shape, dan shape tools. b. Pengenalan line c. Pengenalan penggunaan arranging, grouping, lock, duplicating objek dan Symbol	<p><u>Pendahuluan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-2 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-2 <p><u>Penyajian</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan mengenai shape: basic shape, advance shape, perfect shape, dan shape tools. Menjelaskan mengenai line dan cara menggunakannya Menjelaskan penggunaan arranging, grouping, lock, duplicating objek dan Symbol <p><u>Penutup</u> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</p>	1,3
3	Pengenalan layer dan melihat hasil karya dalam corel draw	Mahasiswa dapat mengetahui dan menggunakan layer dengan baik serta dapat melihat hasil karya secara lebih dalam di corel draw	a. Pengenalan dan penggunaan layer di dalam corel draw b. Melihat hasil karya dengan view mode dan preview manager	<p><u>Pendahuluan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-3. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-3. <p><u>Penyajian</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengenalan dan cara penggunaan layer Menjelaskan cara melihat hasil karya menggunakan view mode dan preview manager 	1,3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				Penutup Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
4	Shaping objek dan teks tool	Mahasiswa dapat mengaplikasikan shaping tools dan teks tool	a. Penggunaan shaping dalam corel draw : powerclip, envelope dan corner b. Penggunaan teks (artistic teks dan paragraf teks) beserta cara pengeditan teks di corel draw	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-4. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-4. Penyajian 3. Mengenalkan shaping dalam corel draw : powerclip, envelope dan corner 4. Menjelaskan Penggunaan teks (artistic teks dan paragraf teks) beserta cara pengeditan teks di corel draw Penutup 5. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 6. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1,3
5	Bekerja dengan gambar bitmap	Mahasiswa dapat mengedit gambar bitmap dalam corel draw tanpa harus menggunakan software	a. Penggunaan ial (image adjustment lab) dalam corel draw b. Pemberian effect dan corner	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-5. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-5. Penyajian 3. Mengenalkan ial (image adjustment lab) dalam corel draw	1,3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				<p>4. Menjelaskan penggunaan effect untuk gambar bitmap</p> <p>Penutup Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</p>	
6	Menggunakan Interactive tools (basic effect) dan menggunakan effect di corel draw	Mahasiswa dapat menggunakan interaktif tool dan mengetahui effect yang dimiliki corel draw (advance)	<p>a. Pengenalan interaktif tool yang ada didalam corel draw</p> <p>b. Pengenalan mengenai effect yang ada didalam corel draw beserta aplikasinya</p>	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-6. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-6. <p>Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengenalkan interaktif tool Mengenalkan effect <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya 	1,3
7	Latihan membuat karya sebelum pelaksanaan UTS	Mahasiswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian tengah semester	Latihan membuat karya	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan materi pertemuan ke-13 <p>Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> Latihan membuat karya <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Menginformasikan materi selanjutnya Menginformasikan sosialisasi Ujian tengah semester 	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
UTS (Ujian tengah Semester)					
8	Sistem navigasi dan user interface	Mahasiswa dapat mengetahui sistem navigasi dan user interface yang ada pada adobe illustrator	a. Pengenalan user interface yang ada di pada adobe illustrator (menu, tools, dan pallete) b. Mengatur tampilan menu pada sistem navigasi pada adobe illustrator c. Zoom dan hand tool's untuk memudahkan pergerakan pada saat mendesain	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-15	2,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 2. Mengenalkan user interface yang ada di pada adobe illustrator (menu, tools, dan pallete) 3. Menjelaskan cara Mengatur tampilan menu pada sistem navigasi pada adobe illustrator 4. Menjelaskan tools Zoom dan hand tool's untuk memudahkan pergerakan pada saat mendesain	
				<p><u>Penutup</u></p> 5. Menginformasikan materi selanjutnya	
9	Guide, Pen tools dan Line art	Mahasiswa dapat menggunakan guide sistem , Line art dan mahir dalam menggunakan pen tools	a. Pengenalan layer b. Penjelasan mengenai guide sistem c. Penjelasan mengenai line art (cut, join, lopping, align) d. Penjelasan dalam penggunaan pen tools	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-9	2,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 2. Mengenalkan layer 3. Menjelaskan guide sistem 4. Menjelaskan line art (cut, join, lopping, align) 5. Menjelaskan penggunaan pen tools	
				<p><u>Penutup</u></p> 6. Menginformasikan materi selanjutnya	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
10	Fill, Stroke, and Color	Mahasiswa dapat dengan lancar menggunakan fill, stroke, and color	a. Penjelasan mengenai color fill dan pattern fill b. Penjelasan mengenai stroke c. Penjelasan mengenai color pallete, color library	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-10	2,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 2. Menjelaskan color fill dan pattern fill 3. Menjelaskan stroke 4. Menjelaskan color pallete, color library	
				<p><u>Penutup</u></p> 5. Menginformasikan materi selanjutnya	
11	Text dan path transform	Mahasiswa dapat menggunakan text secara maksimal dan dapat mengedit serta mengubah bentuk objek	a. Pemberian effect pada text : group and layer, beveled text, bend letters form, select by baseline, warp text b. Penjelasan mengenai transforming objek	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-11	2,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 2. Menjelaskan cara pemberian effect pada text : group layer, dan beveled text, bend letters form, select by baseline, warp text 3. Menjelaskan transforming objek	
				<p><u>Penutup</u></p> 4. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah 5. Menginformasikan materi selanjutnya	
12	3D effect	Mahasiswa dapat membuat 3D dalam illutator dan mengaplikasikan desain kedalam 3D objek	a. Membuat 3D objek b. Mengaplikasikan karya desain pada 3D objek	<p><u>Pendahuluan</u></p> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-12	2,3
				<p><u>Penyajian</u></p> 2. Menjelaskan cara membuat 3D objek	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				3. Menjelaskan cara mengaplikasikan karya desain pada 3D objek Penutup 4. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah 5. Menginformasikan materi selanjutnya	
13	Pengenalan symbol dan Mesh tool	Mahasiswa dapat menggunakan symbol dan menggunakan mesh tool dengan baik sehingga dapat membuat karya desain yang realis dan natural	a. Pengenalan symbol yang ada didalam adobe illustrator b. Penggunaan mesh tools untuk meraih hasil karya yang lebih natural	Pendahuluan 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-13 Penyajian 2. Mengenalkan symbol yang ada di dalam adobe illustrator 3. Menjelaskan penggunaan mesh tools untuk meraih hasil karya yang lebih natural Penutup 4. Menginformasikan materi selanjutnya	2,3
14	Latihan membuat karya sebelum pelaksanaan UAS	Mahasiswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian akhir semester	Latihan membuat karya	Pendahuluan 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-14 Penyajian 2. Latihan membuat karya Penutup 3. Menginformasikan sosialisasi Ujian akhir semester	
UAS (Ujian Akhir Semester)					

Level Taksonomi :

Kognitif		Psikomotor		Afektif	
Pengetahuan (knowledge)	20 %	Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	10 %	Manipulasi (manipulation)	10 %	Menanggapi (responding)	10 %
Penerapan (application)	10 %	Ketepatan (precision)	10 %	Menilai (valuing)	10 %
Analisis (analysis)	15 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	
Sintesis (synthesis)		Pengalamiahan (naturalization)		Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)	5 %				

Komposisi Penilaian :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	30 %
Tugas Mandiri	40 %
Kuis	-
Kehadiran Mahasiswa	-
Sikap	-
Total	100 %

Daftar Referensi

Wajib :

1. Suparno Sastra M, 2010, "Inovasi Kreatif Desain Grafis dengan CorelDraw", PT. Elex Media Komputindo.
2. Edi Suhendi, ST., Ginanjar Rizki Perdana, "Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator", Penerbit Informatika.
3. Hendratan hendi, 2015, "Computer Graphic Design", Penerbit Informatika Bandung



Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
<u>Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom</u> NPP.0686.11.2014.572	-	<u>Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D</u> <u>NPP. 0686.11.1997.139</u>	<u>Dr. Abdul Syukur, MM</u> <u>NPP. 0686.11.1992.017</u>