

**RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN
PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)**



**MATAKULIAH DESAIN WEB
(DREAMWAVER)**

DISUSUN OLEH:
Annas Marzuki S., S.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL S1
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
Maret 2012**

- A. NAMA MATAKULIAH** : Metode Reproduksi Grafika
1. **KODE / SKS** : - / 2 SKS
2. **SEMESTER** : 2 (Dua) / Genap
3. **STATUS MATAKULIAH** : Wajib
4. **MATA KULIAH PRASYARAT** : -
5. **DESKRIPSI SINGKAT MATAKULIAH** :

Mahasiswa akan mempelajari software coreldraw dan adobe illustrator dalam membuat karya yang menggunakan vektor.

B. SILABUS MATAKULIAH

Materi Komputer Grafis I : pembelajaran coreldraw meliputi: , dan pembelajaran adobe illustrator meliputi: .

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

Mampu menggunakan software coreldraw dan adobe illustrator dengan mahir sehingga dapat menghasilkan desain vector yang baik.

D. OUTCOME PEMBELAJARAN:

Setelah memenuhi tujuan pembelajaran mata kuliah ini mahasiswa diharapkan:

- a. Mahir menggunakan coreldraw dan adobe illustrator.
- b. Mampu membuat desain vektor yang baik.

E. METODE PEMBELAJARAN DAN ALOKASI WAKTU

Kegiatan di dalam kelas (2 SKS x 14 minggu):

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| a. Teori & Praktek | = 24 jam (12 pertemuan) |
| b. Ujian | = <u>4 jam (2 pertemuan)</u> |
| Total | = 28 jam (14 pertemuan) |

Yang dimaksud dengan jam di sini adalah jam pelajaran (50 menit) sesuai dengan definisi SKS.

F. ATURAN PERKULIAHAN

Peserta kuliah wajib mengikuti perkuliahan minimal 75% dari jumlah pertemuan dalam satu semester sebagai persyaratan untuk dapat mengikuti ujian akhir. Mahasiswa yang tidak memenuhi batas kehadiran minimal mengikuti ketentuan yang berlaku di akademik.

G. RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RKBM)

Per-temuan ke	Kopetensi Dasar	Indikator	Materi / Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran
1	Introduction, pengenalan Kontrak kuliah dan system penilaian serta pengenalan Metode Reproduksi Grafika 2 dan pengenalan software yang digunakan.	Mahasiswa dapat memahami system perkuliahan Metode Reproduksi Grafika 2.	a. Pembahasan kontrak kuliah dan system penilaian. b. Pembahasan tata cara pengerjaan dan pengumpulan tugas/karya. c. Sosialisasi software yang akan digunakan dalam mata kuliah Metode Reproduksi Grafika 2 (Adobe Indesign)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori, menggunakan media LCD dan Komputer
2	Elemen-elemen layout, prinsip-prinsip layout dan	Mahasiswa dapat membuat web hierarchy dan menentukan tingkatan menu yang akan dipakai pada sebuah website	a. Apa itu web hierarchy / site map. b. Apa kegunaan hierarchy /site map dalam sebuah web dan pengaruhnya untuk sebuah desain web. c. Bagaimana membuat web hierarchy/ sitemap untuk sebuah web.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer ▪ Pemberian Tugas: membuat web hierarchy
3	Web Concept and Layout	Mahasiswa dapat membuat konsep yang baik untuk sebuah web dan dapat memaksimalkan layout desain web.	a. Menentukan konsep yg akan dipakai dalam desain sebuah web. b. Menentukan layout yang akan dipakai dalam desain sebuah web.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer ▪ Perlihatkan web referensi ▪ Pemberian Tugas: Membuat Layout desain dengan landasan konsep yang ada.
4	Mendesain Web I	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian satu).	Dengan konsep yang telah ada mahasiswa mulai mendesain website.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori ▪ Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
5	Mendesain Web II	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian dua).	Penyempurnaan desain yang ada.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori ▪ Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer

6	Mendesain Web III	Mahasiswa mulai dapat memotong dan menentukan setiap bagian dalam desain yang akan dipindahkan kedalam dream weaver.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan bagian-bagian pada desain yang akan dijadikan image dan text b. Menyimpan hasil potongan dengan baik sehingga sesuai dengan format dan memiliki besar file yang ringan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah Teori ▪ Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
7	UTS	Mahasiswa dapat memperlihatkan sebuah karya desain web.	Pemberian soal ujian.	Pemberian soal ujian dalam bentuk hasil akhir sebuah karya.
8	Mendesain Web IV	Mahasiswa mulai dapat menata potongan-potongan yang sudah dibuat di Pothoshop kedalam Dreamweaver	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan layout table yang akan digunakan untuk menempatkan potongan gambar b. Memasukkan potongan gambar pada bidang layout sesuai dengan bentuk desain yang sudah ada. 	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
9	Mendesain Web V	Mahasiswa mulai dapat membuat style dengan CSS untuk mengatur bentuk font dan desain yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengatur teks dengan CSS b. Mengatur bentuk layout dengan CSS sesuai dengan bentuk desain yang diinginkan. 	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
10	Mendesain Web VI	Mahasiswa mulai dapat membuat desain halaman web baru dengan format HTML	Membuat desain halaman web format HTML dengan dreamweaver	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
11	Mendesain Web VII	Mahasiswa mulai dapat membuat link untuk navigasi	Menentukan link untuk navigasi web agar dapat menghubungkan halaman web yang sudah dibuat sesuai dengan site map yang sudah dibuat	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
12	Mendesain Web VIII	Mahasiswa mulai dapat menggunakan script sederhana dan animasi untuk memperindah tampilan web	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan script sederhana untuk memperindah tampilan web b. Menggunakan animasi untuk memperindah tampilan web c. Finishing desain web. 	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer
13	Upload Desain web ke Server	Mahasiswa dapat mengupload web yang sudah jadi ke server	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengecek desain web yang sudah jadi sehingga tidak ada kesalahan b. Menguploada desain web yang sudah jadi ke server 	Ceramah Teori Demo & Praktek dengan menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Cek final design
14	UAS	Mahasiswa dapat memperlihatkan sebuah web	Pemberian soal ujian.	Pemberian soal ujian dalam bentuk hasil akhir sebuah karya.

		yang dapat diakses.		
--	--	---------------------	--	--

H. KOMPONEN PENILAIAN

Komposisi penilaian :*

Tugas	: 50 %
Absensi	: 10 %
Ujian Tengah Semester	: 20 %
Ujian Akhir Semester	: 20 %

*Komposisi nilai dapat berubah sesuai ketentuan dan kebijaksanaan dosen pengampu

Standar konversi nilai yang direncanakan:

A	: 85 – 100
B	: 70 – 84
C	: 60 – 69
D	: 50 – 59
E	: 00 – 49

DRAFT RPKPS FASILKOM

HALAMAN PENGESAHAN

RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)

Judul Matakuliah : Komputer Grafis I
(CORELDRAW dan ADOBE ILLUSTRATOR)

Penyusun : Auria Farantika Yogananti, S.Sn, MTD[design]
(Dosen Tetap Desain Komunikasi Visual, Fasilkom-Udinus)

Semarang, 12 Maret 2012

Mengetahui:
Ketua Program Studi

Penyusun,

Aripin M.Kom
NPP. 0686.11.1996.101

Auria F. Yogananti, S.Sn, MTD
NPP. 0686.11.2011.408

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Ir. Dwi Eko Waluyo
NPP. 0686.11.1992.019

DRAFT RPKPS FASILKOM