

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : -
 Tanggal Berlaku : September 2015

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.27106 / Sketsa
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa menyepakati hal-hal yang menjadi penunjang keberhasilan perkuliahan.	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat: menyepakati kontrak kuliah, referensi yang digunakan dan aturan perkuliahan	Kontrak Kuliah dan Pengenalan Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1. 2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah sketsa dan hubungannya dengan mata kuliah lain seperti Menggambar I, Menggambar II, Ilustrasi, dan <i>Visual Storytelling</i>. 3. Menjelaskan kontrak kuliah dan cakupan materi/penilaian mata kuliah sketsa 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian sketsa 5. Menginformasikan materi 	100 menit	1 dan 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kontrak kuliah dengan mahasiswa • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan mata kuliah sketsa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
			pertemuan selanjutnya.			
Mahasiswa dapat : <ul style="list-style-type: none"> Belajar senam jari, yaitu syarat mutlak mahasiswa supaya menguasai dan terampil dalam membuat sketsa. Memahami peralatan dan media yang digunakan 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Praktek senam jari membuat garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, dan kombinasi berbagai jenis garis. 	Sketsa Senam Jari dengan media kering	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-2 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1 dan 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek senam jari
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Bereksperimen dengan bermacam-macam media yang digunakan dalam perkuliahan seperti tinta bak, pensil, spidol, drawing pen, dan media gambar lain. 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mahir dan menguasai berbagai macam media yang digunakan untuk membuat sketsa. 	Eksperimen berbagai media	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-3 2. Menjelaskan hal-hal yang harus dibuat eksperimen 3. Menjelaskan luaran eksperimen yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa dengan berbagai media
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa gedung atau <i>landscape</i> yang dilakukan diluar (<i>outdoor</i>) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai menggambar sketsa dengan tema <i>landscape</i> dengan menggunakan peralatan secara tepat diluar (<i>outdoor</i>)	Praktek sketsa <i>landscape (outdoor)</i> #1	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-4 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan dalam sketsa 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa <i>landscape (outdoor)</i>

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa gedung atau <i>landscape</i> yang dilakukan diluar (<i>outdoor</i>), dalam hal ini adalah <i>heritage</i> di kota Semarang 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek menggambar sketsa dengan tema <i>landscape</i> dengan menggunakan peralatan secara tepat diluar (<i>outdoor</i>)	Praktek sketsa landscape (<i>outdoor</i>) #2	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-5 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa <i>landscape (outdoor)</i>
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa Kendaraan bermotor (<i>outdoor</i>), penekanan pada sketsa yang detail pada area mesin, kaki-kaki, tangki, dan keseluruhan bagian pada kendaraan bermotor. 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa kendaraan bermotor (<i>outdoor</i>)	Praktek sketsa kendaraan bermotor (<i>outdoor</i>)	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-6 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa kendaraan bermotor (<i>outdoor</i>)
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa tanaman hias (<i>indoor</i>) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa tanaman hias (<i>indoor</i>)	Praktek sketsa tanaman hias	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-7 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa tanaman hias (<i>indoor</i>)
UJIAN TENGAH SEMESTER PRAKTEK						
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa Pasar tradisional (<i>outdoor</i>) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa pasar tradisional (<i>outdoor</i>)	Praktek sketsa pasar tradisional (<i>outdoor</i>)	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-8 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa Pasar tradisional (<i>outdoor</i>)

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
			yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui bagaimana menganalisis sehingga mahasiswa mendapatkan bahan banding untuk mengapresiasi karya sketsanya. Proses <i>review</i> karya akan menjadi topik bahasan yang menarik dalam aktivitas diskusi yang dilaksanakan 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan mengetahui bagaimana cara menilai kualitas sebuah karya	Review/ mengulas karya-karya mahasiswa #1	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-9 2. Menjelaskan hal-hal yang harus <i>direview/</i> ulas 3. Menjelaskan luaran ulasan yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> Proses analisis sebagai bahan banding untuk mengapresiasi karya sketsa mahasiswa
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa Manusia (anatomis) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa Manusia (anatomis)	Praktek sketsa manusia (anatomis)	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-10 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	2, 4, 6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa Manusia (anatomis)
Mahasiswa dapat: Menggambar sketsa model Manusia (<i>sketch on location</i>)	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa model Manusia secara <i>live</i>	Praktek sketsa model manusia	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-11 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	2, 4, 6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa model Manusia (<i>sketch on location</i>)
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa binatang jenis unggas (anatomis) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa binatang jenis unggas (anatomis)	Praktek sketsa binatang (anatomis) #1	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-12 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan	100 menit	3, 4, dan 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa binatang jenis unggas (anatomis)

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
			3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menggambar sketsa binatang berkaki 4 (anatomis) 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa mahir dan menguasai praktek sketsa binatang berkaki 4 (anatomis)	Praktek sketsa binatang (anatomis) #2	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-13 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan	100 menit	3, 4, dan 7	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan praktek sketsa binatang berkaki 4 (anatomis)
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui bagaimana menganalisis sehingga mahasiswa mendapatkan bahan banding untuk mengapresiasi karya sketsanya. Proses <i>review</i> karya akan menjadi topik bahasan yang menarik dalam aktivitas diskusi yang dilaksanakan 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan mengetahui bagaimana cara menilai kualitas sebuah karya	Review/ mengulas karya-karya mahasiswa #2	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-14 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran sketsa yang diharapkan	100 menit	2, 3, 4, 6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> Proses analisis sebagai bahan banding untuk mengapresiasi karya sketsa mahasiswa
UJIAN AKHIR SEMESTER PRAKTEK						

Daftar Referensi

1. Apriyatno, V. 2013. *Cepat dan Mudah Belajar Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Kita
2. Brooks, W (ed). 1965. *The Art of Drawing*. New York: M.Grumbacher.
3. Hamm, J. 1982. *How to Draw Animals*. New York: Six Previous Grosset & Dunlap Printings.
4. Loomis, A. 1949. *Figure Drawing for All its Worth*. New York: The Viking Press.
5. Priatna, A. 2013. *Jago Gambar Pake Pensil dari Nol*. Jakarta: Wahyu Media
6. Probyn, P. 1966. *The Complete Drawing Book*. London: Studio Vista.
7. Raynes, J. 1986. *Figure Drawing and Anatomy for The Artist*. New York: Bonanza Books.

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur