

## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 3  
 Tanggal Berlaku : September 2015

### A. Identitas

1. Kode Nama Matakuliah : A14.27203/ Komputer Grafis I
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
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,	1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1. 2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah komputer grafis I dalam berkarya 3. Menjelaskan informasi kontrak kuliah 4. Menjelaskan welcoming screen dan user interface 5. Penjelasan fungsi tool yang ada di corel draw 6. Menginformasikan materi pertemuan	100 menit	1,3	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan materi pertemuan 1 komputer grafis I

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
		saving, dan closing	selanjutnya.			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengenalan shape : basic shape, advance shape, perfect shape, dan shape tools.</li> <li>b. Pengenalan line</li> <li>c. Pengenalan penggunaan arranging, grouping, lock, duplicating objek dan Symbol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan shape :basic shape, advance shape, perfect shape, dan shape tools</li> <li>2. Mengenalkan line's</li> <li>3. Mengenalkan penggunaan arranging, grouping, lock, duplicating pada objek, dan symbol</li> <li>4. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> <li>5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	100 menit	1,3	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>b. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengenalan dan penggunaan layer di dalam corel draw</li> <li>b. Melihat hasil karya dengan view mode, preview manager</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenalkan layer dan penggunaannya di dalam corel draw</li> <li>2. Menjelaskan cara melihat hasil karya dengan view mode, preview manager</li> <li>3. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya</li> </ul>	100 menit	1,3	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
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	1. Menjelaskan penggunaan shaping dalam corel draw : powerclip, envelope, dan corner 2. Menjelaskan penggunaan teks (artistic teks dan paragraf teks) beserta cara pengeditan teks di corel draw 3. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	100 menit	1,3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah
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	1. Menjelaskan penggunaan ial (image adjustment lab) dalam corel draw 2. Menjelaskan penggunaan effect pada gambar bitmap 3. Tanya jawab mengenai materi 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1,3	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pokok Bahasan/Materi</b>	<b>Strategi Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Referensi</b>	<b>Evaluasi</b>
Menggunakan Interactive tools (basic effect) dan menggunakan effect di corel draw	Mahasiswa dapat menggunakan interaktif tool dan mengetahui effect yang dimiliki corel draw (advance)	a. Pengenalan interaktif tool yang ada di dalam corel draw b. Pengenalan mengenai effect yang ada di dalam corel draw beserta aplikasinya	1. Menjelaskan penggunaan interaktif tool yang ada di dalam corel draw beserta aplikasinya 2. Mengenalkan effect yang ada di dalam corel draw 3. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah	100 menit	1,3	Melakukan tanya jawab dan memberikan tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
Latihan membuat karya sebelum pelaksanaan	Mahasiswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian tengah	Latihan membuat karya	1. Latihan membuat karya 2. Menginformasikan sosialisasi Ujian tengah semester	100 menit		Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
<b>Ujian Tengah Semester</b>						
Sistem navigasi dan user interface	Mahasiswa dapat mengetahui sistem navigasi dan user interface yang ada pada adobe illustrator	a. Pengenalan user interface yang ada pada adobe illustrator (menu, tools, dan palette) b. Mengatur tampilan menu pada sistem navigasi pada adobe	1. Menjelaskan user interface yang ada pada adobe illustrator (menu, tools, dan palette) 2. Menjelaskan cara mengatur tampilan menu pada sistem navigasi pada adobe illustrator	100 menit	2,3	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
		illustrator c. Zoom dan hand tool's untuk memudahkan pergerakan pada saat mendesain	3. Menjelaskan penggunaan Zoom dan hand tool's untuk memudahkan pergerakan pada saat mendesain			
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	1. Mengenalkan layer dalam adobe illustrator 2. Menjelaskan mengenai guide sistem 3. Menjelaskan mengenai line art (cut,join, lopping, align) 4. Menjelaskan mengenai penggunaan pen tool	100 menit	2,3	Melakukan tanya jawab mahasiswa dan memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah
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	1. Menjelaskan color fill dan pattern fill 2. Menjelaskan stroke 3. Menjelaskan color pallete, color library	100 menit	2,3	Melakukan tanya jawab mahasiswa
3D effect	Mahasiswa dapat membuat 3D dalam illutrator dan mengaplikasikan desain kedalam 3D objek	a. Membuat 3D objek b. Mengaplikasikan karya desain pada 3D objek	1. Menjelaskan cara membuat 3D objek 2. Menjelaskan cara mengaplikasikan karya desain pada 3D objek	100 menit	2,3	Melakukan tanya jawab mahasiswa dan memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah
Pengenalan symbol dan Mesh tool	Mahasiswa dapat menggunakan symbol dan menggunakan	a. Pengenalan symbol yang ada didalam adobe illustrator	1. Mengenalkan symbol yang ada di dalam adobe illustrator	100 menit	2,3	Melakukan Tanya jawab mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	mesh tool dengan baik sehingga dapat membuat karya desain yang realis dan natural	b. Penggunaan mesh tools untuk meraih hasil karya yang lebih natural	2. Menjelaskan penggunaan mesh tools untuk meraih hasil karya yang lebih natural			
Latihan membuat karya sebelum pelaksanaan UAS	Mahasiswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian akhir semester	Latihan membuat karya	1. Latihan membuat karya	100 menit		Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
<b>Ujian Akhir Semester</b>						

**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

<b>Disusun oleh :</b>	<b>Diperiksa oleh :</b>		<b>Disahkan oleh :</b>
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom	Dzuha Hening Yanuarsari M.Ds	Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur