

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2
Tanggal Berlaku : September 2012

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.27502 / Visual Storytelling
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 dapat <ul style="list-style-type: none"> • memahami tertib perkuliahan, materi dan rujukan 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> • menyepakati tertib perkuliahan, materi dan informasi terkait dengan mata kuliah 	Kontrak Kuliah dan Preview Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan manfaat mempelajari mata kuliah komik 2. Menjelaskan informasi kontrak kuliah, aturan perkuliahan, mekanisme penilaian, dan tujuan akhir mata kuliah 3. Menjelaskan ruang lingkup komik 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	100 menit		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Komik
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep mengenai model atau karakter 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep model atau karakter • Menggambarkan citra 	Model Sheet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-2 2. Menjelaskan hal-hal yang harus diketahui dalam model 	100 menit	1	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	karakter secara tepat		atau karakter 3. Menunjukkan contoh model/karakter sheet 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Mahasiswa dapat: • Memahami konsep mengenai Comic Script • Mengetahui cara menyusun Comic Script	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: • Menjelaskan konsep Comic Script • Membuat Comic Script dengan tepat	Comic Script	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-4 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberikan latihan kelas
Mahasiswa dapat: • Memahami konsep mengenai Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek • Mengetahui cara membuat Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: • Menjelaskan konsep mengenai Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek • Membuat Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek tepat	Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek dalam Komik	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-5 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberikan latihan kelas
Mahasiswa dapat: • Memahami dan mengetahui prosedur pembuatan komik secara sederhana secara individu	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: • Membuat komik secara sederhana secara individu	Pertemuan 6 dan 7 Tugas dan Asistensi	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-6 dan 7 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi dan Konsultasi
UJIAN TENGAH SEMESTER						

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep dan kegunaan Cover Komik Mengetahui cara pembuatan cover komik 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep dan kegunaan Cover Komik Membuat cara pembuatan cover komik 	Membuat Cover Komik	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-8 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberikan latihan kelas
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep dan kegunaan Cover Komik Mengetahui cara pembuatan cover komik 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep dan kegunaan Cover Komik Membuat cara pembuatan cover komik 	Team work dalam Produksi Komik	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-9 2. Menjelaskan tentang proses pembuatan komik secara tim 3. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 4. Menjelaskan luaran komik yang diharapkan 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberikan latihan kelas
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Memahami proses produksi komik sebagai bisnis Mengetahui manajemen bisnis komik dengan benar 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan proses produksi komik sebagai bisnis Menjelaskan manajemen bisnis 	Peluang Bisnis Komik untuk Pemula	1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-10 2. Menjelaskan tentang proses produksi komik sebagai bisnis 3. Menjelaskan hal-hal yang harus dan tidak boleh dilakukan dalam bisnis komik 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Pengkayaan hal terkait dengan kemampuan menggambar 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengikuti proses menggambar line-art 	Draw Better Line-art	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-10 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan mengetahui prosedur pembuatan komik secara sederhana secara Kelompok 	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat komik secara sederhana secara Kelompok 	Pertemuan 12, 13 dan 14 Tugas dan Asistensi	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-12, 13 dan 14 2. Menjelaskan tentang fabel dan karakter sinoptik cerita 3. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 4. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan Konsultasi
UJIAN AKHIR SEMESTER						



Daftar Referensi

Wajib :

1. Masdiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik, Jakarta, Creative Media
2. McCloud, Scott. 2001. Understanding Comics, Jakarta, KPG

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. S. Hadiati Nugraini M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur