**GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN (GBPP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah /sks | : | MK Pilihan / 3 sks |
| Deskripsi Singkat | : | Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan ketrampilan membuat komik sesuai dengan kaidah desain komunikasi visual |
| Standar Kompetensi | : | Mahasiswa mampu menjelaskan pemahaman umum media komik, serta mampu merancang media komik dari; perencanaan komik, pembuatan komik, hingga persiapan *final art-work* untuk kebutuhan naik cetak atau produksi masal, sesuai dengan kaidah desain komunikasi visual yang berlaku. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **Kompetensi Dasar dan indikator** | **Pokok Bahasan,**  **Sub P.Bahasan** | **Metode** | **Media** | **Estimasi Waktu** | **Sumber Kepustakaan** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | Mampu menjelaskan Pengertian Komik, berikut perkembagan, fungsi, jenis dan gayanya | Pengantar umum mata kuliah  Merencana Komik dan Kajian Teoritis komik:  Pengertian Komik, sejarah, Jenis dan Gaya Komik | Tatap Muka: ceramah diskusi | Komputer, LCD Projector, White Board | 150 menit | Mc Cloud, 2001  Bonneff, 1984  Tabrani, 2005 |
| 2 | Mampu menjelaskan Struktur Tata Rupa komik dan proses produksinya | Kajian Praktis Komik: Struktur tata rupa dan proses produksi komik | Tatap muka: ceramah dan diskusi | Komputer, LCD Projector, White Board | 150 menit | Mc Cloud, 2001  Bonneff, 1984  Tabrani, 2005 |
| 3 | Mampu merumuskan konsep perancangan buku komik berdasarkan naskah cerita (script writing) yang sudah ada | Tugas: Mencari cerita (bahan komik), Story-line, story telling dan script comic. | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit | Mc Cloud, 2001  Lee, 1984 |
| 4 | Mampu membuat desain karakter tokoh utama sesuai dengan tuntutan cerita komik. | Tugas: Desain Karakter: Tokoh Utama; deskripsi tokoh, studi karakter, eksplorasi. | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit | Mc Cloud, 2001  Lee, 1984 |
| 5 | Mampu membuat desain karakter tokoh pendukung sesuai dengan tuntutan cerita komik. | Tugas: Desain Karakter: Tokoh Pendukung; deskripsi tokoh, studi karakter, eksplorasi. | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit |
| 6 | Mampu membuat desain property sesuai dengan tuntutan cerita komik. | Tugas: Desain Karakter: Property; deskripsi tokoh, studi karakter, eksplorasi. | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit | Mc Cloud, 2001  Lee, 1984 |
| 7 | Mampu membuat desain latar/setting sesuai dengan tuntutan cerita komik. | Tugas: Desain Karakter: Setting / latar; deskripsi tokoh, studi karakter, eksplorasi. | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit | Mc Cloud, 2001  Lee, 1984 |
| 8 | UTS |  | Praktika |  | 300 ‘ |  |
| 9 | Mampu membuat Gambar sketsa lay-out komik | Tugas: Membuat gambar sketsa lay-out komik | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit | Mc Cloud, 2001  Lee, 1984 |
| 10 | Praktika |  | 50+200 menit |
| 11 | Mampu membuat gambar sketsa detail komik (penciling) | Tugas: Membuat gambar sketsa detail komik (penciling) | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit |  |
| 12 | Praktika |  | 50+200 menit |  |
| 13 | Mampu membuat gambar penintaan komik | Tugas: Membuat gambar tinta komik | Teori & Praktika | Alat tulis dan gambar | 50+200 menit |  |
| 14 | Praktika |  | 50+200 menit |  |
| 15 | Mampu membuat warna (coloring) pada komik melalui proses digital | Tugas: membuat warna (coloring) pada komik melalui proses digital | Teori & Praktika | Komputer&scanning | 50+200 menit |  |
| 16 | Praktika | Komputer&scanning | 50+200 menit |  |
| 17 | Mampu membuat Final art-work komik dan membuat model / dummy komik | Tugas: Membuat final art-work komik berikut model (dummy) komik nya. | Teori & Praktika | Komputer, Printer dan alat jilid buku | 50+200 menit |  |
| 18 | UAS |  | Praktika |  | 300 ‘ |  |

Sumber Kepustakaan:

1. Boneff, Marcel; Perkembangan Komik Indonesia, Kepustakaan Populer Gramedia, 2000
2. Lee, Stan & John Buschema: “How To Draw Comic Marvels”, Marvel, ….
3. McCloud, Scott: “Understanding Komik (Memahami Komik)”, Kepustakaan Populer Gramedia.
4. Primadi Tabrani, Prof. Dr. : “Bahasa Rupa”, Penerbit Kelir, 2005.