**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 150 menit |
| Pertemuan ke | : |  |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami pengertian Komik, berikut perkembangan, fungsi, jenis dan gayanya |
| 2. Indikator | : | Mampu menjelaskan Pengertian Komik, berikut perkembangan, fungsi, jenis dan gayanya |
| B. Pokok Bahasan | : | *Visual narrative* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Komik |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* artefak komik dari berbagai kultur secara kronologis. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Membahas berbagai jenis, fungsi, gaya dan formatnya. | Mencatat dan mendengarkan. | *Infocus* dan *handbook.* |
| **Penutup** |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : |  |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 150 menit |
| Pertemuan ke | : | 2 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami struktur tata Rupa komik dan proses produksinya |
| 2. Indikator | : | Mampu menjelaskan Struktur Tata Rupa komik dan proses produksinya |
| B. Pokok Bahasan | : | Produksi komik dan tata rupanya |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Proses merancang komik. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* mengenai proses merancang komik dari berbagai negara. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Menjelaskan mengenai relasi antara proses produksi masing-masing komik dengan fungsi dan kultur. | Mencatat dan mendengarkan. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Kuis |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : |  |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 3 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Mampu merumuskan konsep perancangan buku komik berdasarkan naskah cerita (*script*) yang telah ada |
| 2. Indikator | : | Mencari *story* sebagai *script* awal komik. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Script writing* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Script writing* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Review* terhadap *storyline* yang populer. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Penjelasan mengenai *narratemes* Propp. | Mencatat dan mendengarkan. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 4 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik dan teori desain karakter. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat desain karakter tokoh. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Desain karakter |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* terhadap karakter-karakter populer dan mencari *selling point*-nya. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teori membuat desain karakter, studi karakter, eksplorasi karakter.  -Tugas 1: *character design* | Praktek tugas 1: *design character* | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, *tracing table* dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Koreksi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 5 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik dan teori desain karakter. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat desain karakter tokoh. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Desain karakter |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* terhadap karakter-karakter pendukung populer dan mencari *selling point*-nya. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teori membuat desain karakter, studi karakter, eksplorasi karakter.  -Tugas 2: *character design* | Praktek tugas 1: *design character* | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, *tracing table* dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Koreksi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 6 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik dan teori desain properti dan setting. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat desain properti dan setting. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Environment design* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* terhadap *environment,* setting pada komik komik populer. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Teori VS pada properti dan *environment* komik. | Tugas 3: *Environment design* | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 7 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teori desain latar/setting sesuai dengan tuntutan cerita komik. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat desain latar/setting sesuai dengan tuntutan cerita komik. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Environment design* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* mengenai peran *setting/background* terhadap VS dan *storyline* komik. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teori *background design*.  -Tugas 4: membuat latar/*setting/background*. | Praktek tugas 4: membuat latar/*setting/background*. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 8 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami dasar-dasar perencanaan komik: *character design, script writing,background design* |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat dasar-dasar perencanaan komik: *character design, script writing,background design* |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic concept making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : |  |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | UTS |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** |  |  |  |
| **Penyajian** |  | UTS | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dinilai dengan *range* A/B/C/D. Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 9 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami dasar pengaturan *page lay-out* komik. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat komik sebuah *lay-out* halaman komik yang terencana dan tereksekusi dengan baik. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Page lay-out* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Panelling*, *flow of action*, dan *pace*. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* mengenai variasi-variasi *page lay-out.* | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Teori mengenai *panelling*, *flow of action*, dan *pace*.  Tugas 5: membuat sebuah *page lay-out* komik. | Praktek tugas 5: membuat sebuah *page lay-out* komik. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 10 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami dasar pengaturan *page lay-out* komik. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat komik sebuah *lay-out* halaman komik yang terencana dan tereksekusi dengan baik. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Page lay-out* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Panelling*, *flow of action*, dan *pace*. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* mengenai variasi-variasi *page lay-out.* | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Teori mengenai *panelling*, *flow of action*, dan *pace*.  Tugas 5: membuat sebuah *page lay-out* komik. | Praktek tugas 5: membuat sebuah *page lay-out* komik. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 11 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik *comic pencilling*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman *comic pencil artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Pencilling* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic pencil artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *pencilling*. | Praktek tugas 6: membuat sebuah halaman komik (*pencil*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 12 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik *comic pencilling*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman *comic pencil artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Pencilling* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic pencil artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *pencilling*. | Praktek tugas 6: membuat sebuah halaman komik (*pencil*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 13 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik *comic inking*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman *comic ink artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Inking* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic ink artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *inking*. | Praktek tugas 7: membuat sebuah halaman komik (*ink*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 14 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik *comic inking*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman *comic ink artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Inking* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic ink artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *inking*. | Praktek tugas 7: membuat sebuah halaman komik (*ink*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 15 |
| Pertemuan ke | : |  |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik digital *comic coloring*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman digital *comic coloring artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Digital coloring* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic color artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *coloring*. | Praktek tugas 8: membuat sebuah halaman komik (*coloring*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll.  PC dan software grafis. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 16 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami teknik-teknik digital *comic coloring*. |
| 2. Indikator | : | Mampu membuat satu halaman digital *comic coloring artwork*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Digital coloring* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *comic color artwork*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | -Teknik-teknik *comic* *coloring*. | Praktek tugas 8: membuat sebuah halaman komik (*coloring*) | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll.  PC dan software grafis. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 50 + 200 menit |
| Pertemuan ke | : | 17 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami prosedur produksi komik. |
| 2. Indikator | : | Mampu memproduksi sebuah *dummy comic*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Final artwork* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan praktek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | *Visual brainstorming* *final art* *comic*. | Mencatat dan mendengarkan | *Infocus*. |
| **Penyajian** | Teknik dan tips untuk membuat *finish impression* pada halaman komik. | Praktek tugas 9: *final artwork* | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll.  PC dan software grafis. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Merencana Komik |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV Pilihan |
| SKS | : | 3 SKS |
| Waktu Pertemuan | : | 300 menit |
| Pertemuan ke | : | 18 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Memahami prosedur produksi komik. |
| 2. Indikator | : | Mampu memproduksi sebuah *dummy comic*. |
| B. Pokok Bahasan | : | *Comic making* |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | *Final artwork* |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | UAS |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** |  |  |  |
| **Penyajian** | Asistensi tugas 9. | Praktek tugas 9: *final artwork*. | *Infocus* dan *handbook.*  Kertas A3, pensil, penghapus, rapido, mistar, dll.  PC dan software grafis. |
| **Penutup** | Evaluasi dan diskusi | Revisi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Hasil dinilai dengan range A/B/C/D. Hasil dibawa pulang untuk dikompilasi. |
| D. Referensi | : |  |

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.