**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 2.30 / 150 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 1 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar | : | Pengenalan Umum perangkat lunak program komputer grafis dan mutimedia, karakterisasi dan penggunaannya. |
| 2. Indikator | : | Mahasiswa memahami secara umum penggunaan perangkat lunak komputer grafis dan multimedia pada proses perancangan media grafis dan multimedia. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengantar Komputer dasar Grafis Dan Multimedia |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Memperkenalkan berbagai perangkat lunak komputer grafis dan multimedia yang umum digunakan di dunia profesional, karakterisasi serta cara penggunaannya |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Ceramah dan Diskusi |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Mata Kuliah Komputer Dasar Grafis & Multimedia (KDGM):   * Tata Acara Perkuliahan * Peraturan Perkuliahan * Materi Kuliah KDGM dalam 1 semester. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Memperkenalkan berbagai program perangkat lunak komputer Grafis dan multimedia yang berlaku di dunia profesional, karakterisasi dan cara penggunaannya:   * Perangkat Lunak Grafis (vektor dan Bitmap) * Perangkat Lunak Multimedia (video & Interaktif) | Menyimak, mencatat dan berdiskusi |  |
| **Penutup** | Instruksi menyusun sistem manajemen Data pada Mahasiswa | Membuat sistem manajemen data untuk masing-masing personal mahasiswa peserta, hingga selesai | PC komputer pada masing-masing komputer lab. yang akan digunakan oleh mahasiswa. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan pembuatan akun manajemen data pada masing-masing komputer labratorium yang digunakan mahasiswa. |
| D. Referensi | : | 1. Suparno Sastra M**,**  [2010, “Inovasi Kreatif Desain Grafis dengan CorelDraw”,](http://www.tokobukukomputer.com/product.php?category=6&product_id=16) PT. Elex Media Komputindo. 2. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. 3. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 4. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Aplikatif 3D Studio Max 8”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797638049 5. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Adobe Premiere Pro”, Penerbit Informatika 6. Wahana Komputer, 2007, “Special membuat Presentasi Interaktif dengan Macromedia Flash 8”, Penerbit Andi, ISBN: 9797636925 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 2 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis vektor. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan berbagai citra grafis melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi memperkenalakan beberapa perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi membuat atau mengolah citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor yang telah dipersiapkan.  Mengawasi, memberi petunjuk dan bimbingan pada mahasiswa. | Membuat citra grafis sederhana dengan menggunakan perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor pada komputer lab yang telah dipersiapkan, hingga selesai. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis vektor pada masing-masing komputer lab. yang akan digunakan oleh mahasiswa. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas mengolah citra grafis berbasis vektor. |
| D. Referensi | : | 1. Suparno Sastra M**,**  [2010, “Inovasi Kreatif Desain Grafis dengan CorelDraw”,](http://www.tokobukukomputer.com/product.php?category=6&product_id=16) PT. Elex Media Komputindo. 2. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 3 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis vektor. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan Tipografi dan Lay-out rancang media grafis melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Mengolah tipografi dan lay-out media grafis dengan menggunakan prangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi mengolah citra tipografi dan membuat rancangan sederhana media gafis melalui perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor | Mengolah citra tipografi dan membuat rancangan media grafis sederha dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis vektor pada masing-masing komputer lab. yang akan digunakan oleh mahasiswa. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas mengolah rancang media grafis berbasis vektor. |
| D. Referensi | : | 1. Suparno Sastra M**,**  [2010, “Inovasi Kreatif Desain Grafis dengan CorelDraw”,](http://www.tokobukukomputer.com/product.php?category=6&product_id=16) PT. Elex Media Komputindo. 2. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 4 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan manipulasi citra fotografi melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Mengolah citra fotografi dengan menggunakan prangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi mengolah manipulasi citra fotografi melalui perangkat lunak komputer grafis berbasis vbitmap | Mengolah manipulasi citra fotografi dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis vektor pada masing-masing komputer lab. yang akan digunakan oleh mahasiswa. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas mengolah citra fotografi dengan perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Referensi | : | 1. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Tri%20Yudianto&advancedSearch=1), 2007, “Special Workshop Efek Teks dengan Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797635848 3. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 5 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan citra grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Mengolah citra grafis sederhana dengan menggunakan prangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi mengolah citra grafis sederhana melalui perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap | Mengolah citra grafis dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis bitmap pada masing-masing komputer lab. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas mengolah citra grafis sederhana dengan perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Referensi | : | 1. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Tri%20Yudianto&advancedSearch=1), 2007, “Special Workshop Efek Teks dengan Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797635848 3. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 6 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra tipografi melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan citra tipografi melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Mengolah citra tipografi menggunakan prangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi mengolah citra Tipografi melalui perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap | Mengolah citra tipografi dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis bitmap pada masing-masing komputer lab. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas Mengolah Tipografi, melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis vektor. |
| D. Referensi | : | 1. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Tri%20Yudianto&advancedSearch=1), 2007, “Special Workshop Efek Teks dengan Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797635848 3. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4.10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 7 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu membuat rancangan media grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Membuat rancangan media grafis melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi membuat rancangan media grafis dengan menggunakan prangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | Menyimak, mencatat dan berdiskusi dengan dosen | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi membuat rancangan media grafis melalui perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap | Membuat rancangan media grafis dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis bitmap pada masing-masing komputer lab. |
| **Penutup** | Mempresentasikan hasil kerja mahasiswa, memberi komentar dan masukan | Menyimak, mencatat dan berdiskusi | PC Komputer, LCD Projector + Screen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Tugas rancangan media grafis sederhana dengan perangkat lunak program komputer grafis berbasis bitmap. |
| D. Referensi | : | 1. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Tri%20Yudianto&advancedSearch=1), 2007, “Special Workshop Efek Teks dengan Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797635848 3. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 5 jam/300 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 8 (Ujian Tengah Semester) |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer grafis |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra tipografi dan membuat rancangan media grafis sederhana melalui program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer grafis |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Menguji kemampuan penguasan dasar perangkat lunak komputer grafis berbasis program vektor dan bitmap mahasiswa. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi pelaksanaan Ujian Tengah Semester:   * Tata acara dan peraturan ujian * Penyampaian Materi bahan ujian * Menyebarkan daftar kehadiran Mahasiswa | Menyimak | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi Pelaksanaan Ujian.  Mengawasi Pelaksanaan Ujian.  Mencatat kejadian selama ujian berlangsung  Mengumumkan batas waktu ujian. | Mengolah citra tipografi dan membuat rancangan media grafis dengan program perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap. | PC Komputer + Software Program komputer grafis berbasis vektor dan bitmap pada masing-masing komputer lab. |
| **Penutup** | Mengumpulkan hasil kerja Ujian Tengah Semester  Membuat laporan berita acara Ujian | Mengumpulkan hasil kerja UTS. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750 2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Tri%20Yudianto&advancedSearch=1), 2007, “Special Workshop Efek Teks dengan Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797635848 3. [Edi Suhendi, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-edi_suhendi,_st.-114.html), [Ginanjar Rizki Perdana](http://penerbit-informatika.com/penulis-ginanjar_rizki_perdana-118.html), “Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator”, Penerbit Informatika. |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 9 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer animasi (citra Gerak)multimedia |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan citra gerak obyek sederhana melalui program perangkat lunak komputer animasi 2 dimensi berbasis vektor |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi dan membimbing (asistensi) pembuatan citra gerak (animasi) obyek sederhanan melalui program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | Mengolah citra gerak obyek sederhanan melalui program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | PC Komputer + Software Program komputer animasi multimedia berbasis vektor |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Ariesto Hadi Sutopo](http://www.kutukutubuku.com/2008/article/read/418/ariesto_hadi_sutopo), “Animasi Dengan Macromedia Flash + Action Script”, Penerbit Salemba 2. [Sulhan Setiawan](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Sulhan%20Setiawan&advancedSearch=1), 2007, “Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797636437 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 10 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer animasi (citra Gerak) multimedia. |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan citra gerak dengan cerita pendek melalui program perangkat lunak komputer animasi 2 dimensi berbasis vektor |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi dan membimbing (asistensi) pembuatan citra gerak (animasi) bercerita pendek melalui program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | Mengolah citra gerak berdasarkan story-board (cerita pendek) melalui program perangkat lunak komputer animasi multimedia berbasis vektor | PC Komputer + Software Program komputer animasi multimedia berbasis vektor |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Ariesto Hadi Sutopo](http://www.kutukutubuku.com/2008/article/read/418/ariesto_hadi_sutopo), “Animasi Dengan Macromedia Flash + Action Script”, Penerbit Salemba 2. [Sulhan Setiawan](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Sulhan%20Setiawan&advancedSearch=1), 2007, “Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797636437 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 11 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer animasi (citra Gerak)multimedia |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pengolahan citra gerak membangun model sederhana melalui program perangkat lunak komputer animasi 3 Dimensi multimedia |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer animasi 3 Dimensi | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi dan membimbing (asistensi) pembuatan model sederhana citra gerak (animasi) melalui program perangkat lunak komputer animasi 3 Dimensi | Mengolah citra gerak model sederhana melalui program perangkat lunak komputer animasi 3 Dimensi | PC Komputer + Software Program komputer animasi 3 Dimensi |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of 3D Max”, Penerbit Informatika 2. [Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer](http://www.kutukutubuku.com/2008/article/read/4305/tim_penelitian_dan_pengembangan_wahana_komputer), “Permodelan 3 Dimensi dengan 3D Max”, Penerbit Salemba. 3. [Suparno Sastra M](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=Suparno%20Sastra%20M&advancedSearch=1), 2007, “12 Jam Belajar AutoCAD 2005”, Penerbit Andi, Indonsia ,ISBN: 9797631036 4. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku&author=LPKBM%20Madcoms&advancedSearch=1), 2007, “Panduan Aplikatif 3D Studio Max 8”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797638049 5. Wartman, Carsten, Panduan Lengkap Menggunakan Blender, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 12 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer editing video |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Teknik dasar sunting (editing) gambar gerak video melalui program perangkat lunak komputer editing multimedia. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer editing multiedia | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi Tutorial dan teknik pengumpulan bahan (suara dan Gambar)keperluan editing video multimedia | Mengikuti intruksi tutorial dan mengumpulkan bahan untuk kebutuhan editing | PC Komputer + Software Program komputer editing video |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Adobe After Affscts”, Penerbit Informatika. 2. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Adobe Premiere Pro”, Penerbit Informatika 3. Drs. H. Widada Hr, 2010, “Cara Mudah Editing Video dengan ULEAD STUDIO VIDEO”, Penerbit Gava Media, **ISBN:** 979-602-8545-12-9 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 13 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer editing video |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Teknik dasar sunting (editing) gambar gerak video melalui program perangkat lunak komputer editing multimedia. |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer editing multiedia | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Instruksi dan asistensi editing gambar video melalui program perangkat lunak komputer editing multimedia | Mengolah gambar video melalui program perangkat lunak komputer editing video multimedia. | PC Komputer + Software Program komputer editing video |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Adobe After Affscts”, Penerbit Informatika. 2. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Adobe Premiere Pro”, Penerbit Informatika 3. Drs. H. Widada Hr, 2010, “Cara Mudah Editing Video dengan ULEAD STUDIO VIDEO”, Penerbit Gava Media, **ISBN:** 979-602-8545-12-9 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 14 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer multimedia Interaktif |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pembuatan media presentasi interkatif sederhana melalui program perangkat lun ak komputer multimedia interaktif, proses pengumpulan data (gambar dan suara) |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer multimedia interaktif | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Tutorial dan instruksi pembuatan media interaktif melalui program perangkat lunak multimedia interkatif | Mengikuti instruksi dan mengumpulkan data berupa teks, gambar dan suara. | PC Komputer + Software Program komputer multimedia interkatif |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Macromedia Director”, Penerbit Informatika. 2. [Ariesto Hadi Sutopo](http://www.kutukutubuku.com/2008/article/read/418/ariesto_hadi_sutopo), “Animasi Dengan Macromedia Flash + Action Script”, Penerbit Salemba. 3. Wahana Komputer, 2007, “Special membuat Presentasi Interaktif dengan Macromedia Flash 8”, Penerbit Andi, ISBN: 9797636925 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 4,10 jam/250 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 15 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengenalan program perangkat lunak komputer multimedia Interaktif |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Pembuatan media presentasi interkatif sederhana melalui program perangkat lun ak komputer multimedia interaktif, proses desain dan pemrograman interaktif (autoring) |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Teori dan Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi program perangkat lunak komputer multimedia interaktif:  Desain dan authoring | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Tutorial dan asistensi pembuatan desain dan pemograman interkatif presentasi sederhana | Merancang media presentasi sederhana dan pemograman interaktifnya | PC Komputer + Software Program komputer multimedia interkatif |
| **Penutup** | Evaluasi hasil kerja mahasiswa | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian pada kehadiran dan dan Hasil UTS. |
| D. Referensi | : | 1. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman,_st.-2.html), “The Magic Of Macromedia Director”, Penerbit Informatika. 2. [Ariesto Hadi Sutopo](http://www.kutukutubuku.com/2008/article/read/418/ariesto_hadi_sutopo), “Animasi Dengan Macromedia Flash + Action Script”, Penerbit Salemba. 3. Wahana Komputer, 2007, “Special membuat Presentasi Interaktif dengan Macromedia Flash 8”, Penerbit Andi, ISBN: 9797636925 |

**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 1208 |
| SKS | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 5 jam/300 menit jam/menit |
| Pertemuan ke | : | 16 (Ujian Akhir Semester) |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| *1. Kompetensi dasar* | : | Penguasaan dasar perangkat lunak program komputer Multimedia |
| *2. Indikator* | : | Mahasiswa mampu mengolah citra gerak melalui program perangkat lunak komputer Multimedia, serta mampu mengembangkannya pada bentuk pencitraan yang lebih rumit. |
| B. Pokok Bahasan | : | UJIAN AKHIR SEMESTER |
| C. Sub Pokok Bahasan | : | Portofolio Tugas Komputer Dasar Grafis Dan Multimedia |
| D. Kegiatan Pembelajaran | : | Praktika. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Kegiatan Dosen** | **Kegiatan Mahasiswa** | **Media dan Alat Pembelajaran** |
| **Pendahuluan** | Introduksi Ujian Akhir Semester:  Tata tertib Ujian  Daftar Hadir Mahasiswa  Penyebaran Soal UAS | Menyimak, mencatat dan berdiskusi. | PC Komputer, LCD Projector + Screen, White Board, spidol + penghapus |
| **Penyajian** | Mengawasi dan mencatat kejadian selama UAS | Mengerjakan Tugas berdasarkan soal UAS | PC Komputer |
| **Penutup** | Membuat laporan Berita acara Ujian | Mengumpulkan tugas UAS |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E. Evaluasi | : | Penilaian Akhir ditentukan oleh: kehadiran(10%), nilai tugas(40%), UTS (20%) dan UAS(30%) |
| D. Referensi | : |  |