**Satuan Acara Pembelajaran (SAP)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah  | : | Komputer Multimedia |
| Kode Mata Kuliah | : | DKV 108 |
| SKS  | : | 3 |
| Waktu Pertemuan | : | 2.30 / 150 menit jam/menit |
| Pertemuan ke  | : | 1 |
|  |  |  |
| A. Kompetensi dasar dan Indikator |  |  |
| 1. Kompetensi dasar  | : | Pengenalan dasar dan aplikasi perangkat lunak program komputer mutimedia, karakterisasi dan penggunaannya.  |
| 2. Indikator  | : | Mahasiswa memahami secara umum penggunaan perangkat lunak komputer multimedia pada proses perancangan digital desain dan multimedia. |
| B. Pokok Bahasan | : | Pengantar dan aplikasi Komputer Multimedia |
| C. Sub Pokok Bahasan  | : | Memperkenalkan berbagai perangkat lunak komputer 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 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%2C_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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
4. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Aplikatif 3D Studio Max 8”, Penerbit Andi, Indonesia, ISBN: 9797638049
5. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman%2C_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%2C_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%2C_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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DTri%20Yudianto%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DTri%20Yudianto%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DTri%20Yudianto%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DTri%20Yudianto%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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 berlangsungMengumumkan 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 SemesterMembuat 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%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 2007, “Panduan Praktis Adobe Photoshop CS2”, Penerbit Andi, Indonsia, ISBN: 9789792900750
2. [Tri Yudianto](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DTri%20Yudianto%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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%26author%3DSulhan%20Setiawan%26advancedSearch%3D1), 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%26author%3DSulhan%20Setiawan%26advancedSearch%3D1), 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%2C_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%26author%3DSuparno%20Sastra%20M%26advancedSearch%3D1), 2007, “12 Jam Belajar AutoCAD 2005”, Penerbit Andi, Indonsia ,ISBN: 9797631036
4. [LPKBM Madcoms](http://www.bookoopedia.com/cari-buku%26author%3DLPKBM%20Madcoms%26advancedSearch%3D1), 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%2C_st.-2.html), “The Magic Of Adobe After Affscts”, Penerbit Informatika.
2. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman%2C_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%2C_st.-2.html), “The Magic Of Adobe After Affscts”, Penerbit Informatika.
2. [Hendi Hendratman, ST.](http://penerbit-informatika.com/penulis-hendi_hendratman%2C_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%2C_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%2C_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 UjianDaftar Hadir MahasiswaPenyebaran 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  | : |  |