




SILABUS, RPP, RPS

GRAFIKA KOMPUTER

Program Studi Informatika
FAKULTAS TEKNIK- UNIVERSITAS PGRI SEMARANG


 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-01-AKD-1516
	FORMAT SILABUS	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Fakultas / Program Studi	: TEKNIK/ INFORMATIKA – S1
Mata Kuliah	: GRAFIKA KOMPUTER
Kode Mata Kuliah	: 6715332437
Semester	: III
SKS	: 3 SKS (2 Teori + 1 Praktek)
Mata Kuliah Prasyarat	: PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI
Capaian Pembelajaran. Mt. Kuliah	: Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (<i>digital imaging and drawing</i>) dan terampil menggunakan <i>software</i> pengolah grafis.
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini membahas mengenai teknik manipulasi dasar pada image digital, pada grafis vektor dan raster, serta melakukan manajemen warna
Bahan Kajian	: Grafis Komputer, Produksi Grafis, Tipografi & Nirmana, Software Corel Draw, Grafis Vektor, Efek Grafis Vektor, Tracing Object, Adobe Photosop, Cropping, Text Tools, Picture Editing, Blending Effect.
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> • Dhani Yudhiantoro. 2007. <i>Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X3</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi. • Edy S. Mulyanta , <i>Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS</i>, Andi, Yogyakarta, 2006 • Harrington. 2007. <i>Photoshop for Video</i>. 3rd Edition. Canada: Focalpress. • Wahana Komputer. 2007. <i>Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Dosen Pengampu,

**Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433**

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-02-AKD-1516
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 6

Fakultas / Prodi : Teknik/ Informatika – S1
 Mata Kuliah : Grafika Komputer
 Kode Mata Kuliah : 6715332437
 Semester : III
 SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
 Mata Kuliah Prasyarat : Pengantar Teknologi Informasi
 Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai teknik manipulasi dasar pada image digital, pada grafis vektor dan raster, serta melakukan manajemen warna
 Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (digital imaging and drawing) serta terampil menggunakan software pengolah grafis berbasis vektor dan raster

Pertemuan Ke	Kemampuan akhir yang direncanakan	Indikator	Bahan Kajian	Metode & Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu		Metode Penilaian	Bobot Penilaian
						TM	TT		
1	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat membedakan dan menjelaskan serta mendeskripsikan jenis grafis komputer	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan vektor dan raster Mampu membedakan jenis grafis vektor dan raster 	Konsep dan Deskripsi Jenis Grafis komputer	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Menyelesaikan soal tentang grafis dan vektor Membedakan grafis vektor dan raster	2x50	2x60	Tes responsi	5%
2	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan metode –	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan Pengetahuan tentang 	Metode Produksi Grafika	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Menyelesaikan soal tentang media, alat dan bahan untuk	2x50	2x60	Tes responsi	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

No. Revisi


Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

2 dari 6

	metode dalam memproduksi grafis komputer.	berbagai bahan untuk cetak (kertas, plastik dan material lainnya)			mencetak grafis komputer				
3	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan dan menerapkan prinsip dan konsep dari Tipografi dan Nirmana	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan konsep tipografi dan nirmana 	Tipografi dan Nirmana	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Menyelesaikan soal tentang tipografi dan nirmana	2x50	2x60	Tes responsi	5%
4	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat membedakan dan menjelaskan Penggunaan Software berbasis Vector dengan Software berbasis Pixel.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan perbedaan penggunaan Software berbasis Vector dengan Software berbasis Pixel/raster/bitmap 	Software berbasis vector dan pixel	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Menyelesaikan soal tentang software pengolah grafis	2x50	2x60	Tes responsi	5%
5	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat Menjelaskan dan menggunakan Software Corel Draw untuk mengolah grafis jenis vektor	<ul style="list-style-type: none"> Dapat melakukan setting pada lembar kerja corel draw Dapat menjelaskan fungsi menu bar dalam corel draw 	<ul style="list-style-type: none"> Software CorelDraw Basic Software Corel Draw Layar Kerja Fungsi Menu Bar 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	mendemonstrasikan penggunaan tools, setting area kerja dalam corel draw	2x50	2x60	Unjuk kerja	10%

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR			No.Dokumen	FM-02-AKD-1516
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER			No. Revisi	
				Tanggal Berlaku	01 September 2015
				Halaman	3 dari 6

6-7	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa dapat membuat kurva terbuka, kurva tertutup, huruf dan mengelola pallet warna	<ul style="list-style-type: none"> • Terampil membuat karya dengan kurva terbuka dan tertutup • Dapat mengolah text dalam corel draw • Terampil mengolah pallete warna untuk dipadukan dengan kurva dan text 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurva Terbuka • Kurva tertutup • Text • Pallet warna 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	Membuat objek garis dan bidang Memberi warna pada garis dan bidang Membuat desain logo dan kartu nama	2x50	2x60	Proyek	5%
8	UTS								
9	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan dan melakukan <i>tracing object</i> dengan <i>tools</i> yang ada dalam software pengolah grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Terampil menggunakan <i>tools</i> tracing object dan mampu melakukan tracing object dengan <i>coreldraw</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracing Object 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	Melakukan tracing objek gambar yang sudah ada	2x50	2x60	Unjuk kerja	5%
10	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa dapat	<ul style="list-style-type: none"> • Terampil membuat karya grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Artistik media • Blend 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan	Praktik membuat logo dan tulisan yang dilengkapi	2x50	2x60	Portofolio	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

No. Revisi


Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman


4 dari 6

	menjelaskan dan mengaplikasikan efek pengelolaan grafis vektor	dengan dilengkapi penggunaan efek-efek grafis vektor	<ul style="list-style-type: none"> • Countour • Envelop • Extrude • Trim 	pembelajaran berbasis proyek	dengan efek countur,extrude dll				
11	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan software adobe photosop untuk pengolah grafis berbasis raster/ bitmap	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan setting pada lembar kerja Photosop • Dapat menjelaskan fungsi menu bar dalam Photosop • Terampil dalam mengolah layer 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Adobe Photosop • Basic Software • Layar Kerja • Fungsi Menu Bar • Fungsi Tools • Layer 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	Melakukan setting pada halaman kerja adobe photosop Menambah dan menghapus layer	2x50	2x60	Unjuk kerja	5%
12	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan terampil membuat tulisan dengan tools pada adobe photosop dilengkapi efek dan tekstur serta material yang beragam	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menggunakan text tools untuk membuat tulisan • Terampil menggunakan blending effect untuk mengolah text dan object. 	<ul style="list-style-type: none"> • Text Tools • Blending Effect 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	Membuat tulisan dilengkapi dengan efek blending	2x50	2x60	Unjuk kerja	10%

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-02-AKD-1516
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	5 dari 6

13	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat mengedit foto dan gambar yang sudah ada	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengkombinasikan penggunaan tools untuk seleksi objek, pemotongan foto dan memberikan effect dalam foto serta masking gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik Cropping • Teknik seleksi gambar • Masking 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	Praktik memotong gambar, foto dengan tools yang disediakan adobe photosop	2x50	2x60	Unjuk kerja	10%
14-15	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat mengkombinasikan penggunaan software pengolah grafis berbasis vektor dengan software pengolah grafis berbasis raster	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat membuat karya grafis yang mengkombinasikan penggunaan corel draw dan adobe photosop 	<ul style="list-style-type: none"> • Export File • Import File • Flatten Image 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum dan pembelajaran berbasis proyek	Praktik membuat desain gambar header untuk website	2x50	2x60	Proyek dan Portofolio	15%
16	UAS								

Disusun oleh :	Disahkan oleh :	
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Dekan Fakultas Teknik
Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom	Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom	Drs. Bambang Supriadi, MP

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 1**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. mampu menjelaskan vektor dan raster
2. mampu membedakan jenis grafis vektor dan raster

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat membedakan dan menjelaskan serta mendeskripsikan jenis grafis komputer

IV. MATERI POKOK

Konsep dan Deskripsi Jenis Grafis komputer

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan cakupan materi konsep dan deskripsi jenis grafis komputer
2. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi konsep dan deskripsi jenis grafis komputer

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai konsep grafis komputer
2. Menjelaskan jenis grafis komputer vektor dan raster
3. Menyajikan contoh grafis komputer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	2 dari 26

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang grafis komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CoreIDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Tes Responsi

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	3 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 2**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Dapat menjelaskan Pengetahuan tentang berbagai bahan untuk cetak (kertas, plastik dan material lainnya)

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan metode – metode dalam memproduksi grafis komputer.

IV. MATERI POKOK

Metode Produksi Grafika

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review terhadap materi sebelumnya mengenai konsep dan jenis grafis komputer
2. Menjelaskan cakupan materi metode dalam memproduksi grafis komputer
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi konsep dan deskripsi jenis grafis komputer

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai metode memproduksi grafis komputer
2. Menjelaskan jenis alat unruk memproduksi grafis komputer
3. Menjelaskan tentang bahan yang digunakan dalam memproduksi grafis komputer
4. Menyajikan contoh hasil produksi grafis komputer
5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	4 dari 26

2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
1. Memberikan komentar
 2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang metode produksi grafis komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CoreIDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Tes Responsi

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	5 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 3**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan konsep tipografi
2. Mampu menjelaskan konsep, kaidah dan prinsip nirmana.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan dan menerapkan prinsip dan konsep dari Tipografi dan Nirmana

IV. MATERI POKOK

Tipografi dan Nirmana

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi metode dalam memproduksi grafis komputer
2. Menjelaskan cakupan materi Tipografi dan Nirmana
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi tipografi dan nirmana

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai konsep tipografi
2. Menjelaskan konsep dan prinsip nirmana
3. Menyajikan contoh penggunaan tipografi dan nirmana dalam grafis komputer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	6 dari 26

3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang konsep tipografi dan prinsip nirmana

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Tes Responsi

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	7 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 4**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan perbedaan penggunaan Software berbasis Vector dengan Software berbasis Pixel/raster/ bitmap

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat membedakan dan menjelaskan Penggunaan Software berbasis Vector dengan Software berbasis Pixel/ raster/ bitmap

IV. MATERI POKOK

Software berbasis vector dan pixel/ bitmap/ raster

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi konsep tipografi dan prinsip nirmana
2. Menjelaskan cakupan materi software pengolah grafis
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi software pengolah grafis

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai software pengolah grafis berbasis vektor
2. Menjelaskan mengenai software pengolah grafis berbasis raster/ bitmap/ pxel
3. Menyajikan contoh software pengolah grafis berbasis vektor dan bitmap
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	8 dari 26

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang software pengolah grafis komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CoreIDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Tes Responsi

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	9 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 5**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

III. Dapat melakukan setting pada lembar kerja Corel Draw

IV. Dapat menjelaskan fungsi menu bar dalam Corel Draw

V. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan dan menggunakan Software Corel Draw untuk mengolah grafis berbasis vektor

VI. MATERI POKOK

1. Software CorelDraw
2. Basic Software Corel Draw
3. Layar Kerja
4. Fungsi Menu Bar

VII. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VIII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi Software pengolah grafis komputer
2. Menjelaskan cakupan materi software software corel draw untuk mengolah grafis berbasis vektor
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi software corel draw

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai software corel draw
2. Menjelaskan mengenai basic software corel draw
3. Menyajikan contoh setting layar kerja dan menjelaskan dan mempraktekkan menggunakan fungsi-fungsi menu bar
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	10 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang software pengolah grafis komputer

IX. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

X. PENILAIAN

Tes Responsi

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	11 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 6-7**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Terampil membuat karya dengan kurva terbuka dan tertutup
2. Dapat mengolah text dalam corel draw
3. Terampil mengolah pallete warna untuk dipadukan dengan kurva dan text

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Diharapkan mahasiswa dapat membuat kurva terbuka, kurva tertutup, huruf dan mengelola pallet warna

IV. MATERI POKOK

1. Kurva Terbuka
2. Kurva tertutup
3. Text
4. Pallet warna

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi Software coreldraw untuk pengolah grafis komputer berbasis vektor
2. Menjelaskan cakupan materi kurva terbuka, kurva tertutup, huruf dan mengelola pallete warna
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi kurva terbuka, kurva tertutup, huruf dan mengelola pallete warna


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai kurva terbuka
2. Menjelaskan mengenai kurva tertutup
3. Menyajikan contoh membuat kurva terbuka, kurva tertutup, text dan menggunakan palet warna
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	12 dari 26

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang software pengolah grafis komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Unjuk kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	13 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 8**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Tengah Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


Sumber(referensi) :

VIII.PENILAIAN

Tes Formatif & Unjuk kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	14 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 9**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Terampil menggunakan tools tracing object
2. mampu melakukan tracing object dengan coreldraw

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan dan melakukan *tracing object* dengan *tools* yang ada dalam *software* pengolah grafis

IV. MATERI POKOK

Tracing Object

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review dan evaluasi terhadap hasil UTS
2. Menjelaskan cakupan materi tracing object
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi tracing object

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai tracing object
2. Menjelaskan dan menunjukkan tools untuk tracing object dalam corel draw
3. Menyajikan contoh tracing object
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	15 dari 26

3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang tracing object

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Unjuk kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	16 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 10**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

Terampil membuat karya grafis dengan dilengkapi penggunaan efek-efek grafis vektor

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Diharapkan mahasiswa dapat menjelaskan dan mengaplikasikan efek pengelolaan grafis vektor

IV. MATERI POKOK

1. Artistik media
2. Blend
3. Countour
4. Envelop
5. Extrude
6. Trim

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang tracing object
2. Menjelaskan cakupan materi effect pengelolaan grafis vektor
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi effect grafis vektor


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai effect-effect dalam pengelolaan grafis komputer antara lain artistik media, blend, contour, envelop, extrud dll
2. Menjelaskan dan menunjukkan tools untuk effect artistik media, blend, contour, envelop, extrud dll
3. Menyajikan contoh penggunaan effect
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	17 dari 26

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan penugasan berkaitan dengan materi effect
4. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang effect-effect dalam pengelolaan grafis vektor

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Portofolio

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	18 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 11**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Dapat melakukan setting pada lembar kerja Photosop
2. Dapat menjelaskan fungsi menu bar dalam Photosop
3. Terampil dalam mengolah layer

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan software adobe photosop untuk pengolah grafis berbasis raster/ bitmap

IV. MATERI POKOK

1. Software Adobe Photosop
2. Basic Software
3. Layar Kerja
4. Fungsi Menu Bar
5. Fungsi Tools
6. Layer

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang software pengelola grafis berbasis vektor
2. Menjelaskan cakupan materi software pengelola grafis berbasis raster/bitmap
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi software adobe photosop untuk pengolah grafis berbasis raster/ bitmap


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai software adobe photosop dan basic software
2. Menjelaskan mengenai menu bar, layar kerja, layer, tools dan menunjukkan setting layar kerja
3. Menyajikan contoh menambah layer, menghapus layer, mencopy layer dan memindah layer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	19 dari 26

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang software adobe photoshop

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Unjuk Kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	20 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 12**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

1. Dapat menggunakan text tools untuk membuat tulisan dalam adobe photosop
2. Terampil menggunakan blending efect untuk mengolah text dan object.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan terampil membuat tulisan dengan tools pada adobe photosop dilengkapi efek dan tekstur serta material yang beragam

IV. MATERI POKOK

1. Text Tools
2. Blending Effect

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang basic software adobe photosop dan setting lembar kerja
2. Menjelaskan cakupan materi text tools dan blending efect
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi text tools & blending efect

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai text tools
2. Menjelaskan mengenai blending efect
3. Menyajikan contoh membuat text dan menambahkan blending efect
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	21 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang text tools dan blending effect

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Unjuk Kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	22 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 13**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrin Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

Dapat mengkombinasikan penggunaan tools untuk seleksi objek, pemotongan foto serta memberikan effect dalam foto.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat mengedit foto dan gambar yang sudah ada

IV. MATERI POKOK

1. Teknik Seleksi objek
2. Teknik Cropping
3. Masking

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang text dan effect blending
2. Menjelaskan cakupan materi teknik seleksi objek, cropping dan masking
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi seleksi objek, cropping & masking

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai teknik seleksi objek dan cropping
2. Menjelaskan tools untuk seleksi objek dan cropping
3. Menyajikan contoh seleksi objek, cropping dan masking
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	23 dari 26

2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
1. Memberikan komentar
 2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan cropping, seleksi gambar dan masking

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Unjuk Kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	24 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 14-15**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

Dapat membuat karya grafis yang mengkombinasikan penggunaan corel draw dan adobe photosop.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat mengkombinasikan penggunaan *software* pengolah grafis berbasis vektor dengan *software* pengolah grafis berbasis raster

IV. MATERI POKOK

1. Export File
2. Import File
3. Flatten Image

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang cropping & typeface
2. Menjelaskan cakupan materi export file, import file & flatten image
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi export file, import file dan flatten image

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai export file dalam corel draw dan adobe photosop
2. Menjelaskan mengenai import file dalam corel draw dan adobe photosop
3. Menjelaskan mengenai flatten image dalam adobe photosop
4. Menyajikan contoh export file, import file dan flatten image
5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti
2. Mempraktekkan apa yang dicontohkan dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	25 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan tugas project akhir semester membuat karya untuk header web, backdrop, kartu nama, flayer dan poster
4. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan export file, import file dan flatten image

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Dhani Yudhiantoro. 2007. *Teknik Profesional Menggambar Vektor Grafis dengan CorelDRAW X6* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edy S. Mulyanta , *Menjadi Desain Lay Out Andal Dengan Adobe InDesign CS*, Andi, Yogyakarta, 2006
- Harrington. 2007. *Photoshop for Video*. 3rd Edition. Canada: Focalpress.
- Wahana Komputer. 2007. *Panduan Praktis Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

VIII.PENILAIAN

Proyek & Portofolio

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	26 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 16**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu mengolah gambar dan foto secara digital (*digital imaging and drawing*) dan terampil menggunakan *software* pengolah grafis.

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Akhir Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

Sumber(referensi) :

VIII.PENILAIAN

Test Formatif & Unjuk Kerja

Dosen Pengampu,

Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
NPP. 148201433

LEMBAR PENILAIAN HASIL BELAJAR

Fak/Program Studi : Teknik/ Informatika – S1
 Nama Mata Kuliah : Grafika Komputer

SKS: 3 SKS
 Pertemuan ke : 2-5

Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M.Kom

Kriteria untuk indikator Ketepatan Penjelasan :

Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah Standard
Kelengkapan Konsep	Lengkap (3 konsep) diungkapkan dan sangat sinergi dan terpadu	Lengkap (3 konsep) dan diungkapkan secara sinergi dan terpadu	Kurang lengkap terungkap namun sinergi	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja, dan kurang sinergi	Tidak ada konsep
Kebenaran Konsep	Diungkapkan dengan tepat, aspek penting tidak dilewatkan, bahkan analisis dan sintesisnya membantu memahami konsep	Diungkapkan dengan tepat, analisis dan sintesis secara deskriptif cukup mendukung pemahaman	Sebagian besar konsep sudah terungkap, analisis dan sintesis dilakukan namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, ada analisis saja, tidak ada proses sintesis	Tidak ada konsep yang disajikan

LEMBAR PENILAIAN

Kelas : 3A

No	NIM	Nama Mahasiswa	Skor Ketepatan Penjelasan	Skor.....
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

LEMBAR PENILAIAN

Kelas : 3B

No	NIM	Nama Mahasiswa	Skor Ketepatan Penjelasan	Skor.....
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI TUGAS LAPORAN KELOMPOK

Kelompok :
Anggota : 1)
 2)
 3)
 4)
 5)
Nilai : :

Nilai	Deskripsi
4	Substansi yang disajikan sangat lengkap. Teknik saji sangat baik. Media saji sangat tepat dan menarik. Semua anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi
3	Substansi yang disajikan lengkap. Teknik saji baik . Media saji tepat dan menarik. Semua anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi
2	Substansi yang disajikan kurang lengkap. Teknik saji cukup baik. Media saji kurang tepat dan menarik. Sebagian besar anggota kelompok aktif dalam diskusi
1	Substansi yang disajikan tidak lengkap. Teknik saji tidak baik. Tidak menggunakan media saji. Anggota kelompok tidak terlibat aktif dalam diskusi