

SILABUS DAN SATUAN ACARA PERKULIAHAN
Revisi : PTA 2010/2011 (1- Sept - 2010)

Mata Kuliah: Desain Pemodelan Grafik (IT045132) # (Mata kuliah Softskil)
 Sasaran: Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika
 Kompetensi lulusan: Mahasiswa mampu membuat, mengerti dan memahami creative visual design, new media dan eksplorasi field grafis

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

| Pertemua ke- | Pokok Bahasan dan TIU | Sub Pokok Bahasan dan TIK | Teknik Pembelajaran | Media Pembelajaran | Tugas | Referensi |
|--------------|--|---|---------------------|--------------------|---|-----------|
| 1 | Konsep Pemodelan Grafik TIU: Mahasiswa dapat menggambarkan field grafis secara umum | <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Desain dan Pemodelan Grafis - Prinsip dan Unsur Desain Grafis | Ceramah dan Diskusi | Projector | Membahas perbedaan grafis secara umum misalnya karikatur, dll | |

| Pertemuan ke- | Pokok Bahasan dan TIU | Sub Pokok Bahasan dan TIK | Teknik Pembelajaran | Media Pembelajaran | Tugas | Referensi |
|---------------|--|---|---------------------|--------------------|--|-----------|
| 2. | <p>Pengaruh teknologi terhadap perkembangan grafis dan permodelan yang ada serta pengaruh grafis terhadap perubahan teknologi.</p> <p>TIU : Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan teknologi yang mempengaruhi pemodelan grafis</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan Desain Grafis di berbagai media - Pengaruh kebudayaan dan teknologi dalam membuat Desain Pemodelan Grafis - Desain Pemodelan Grafis dari segi Interaksi Manusia dan Komputer | Ceramah dan Diskusi | Projector | Membuat makalah mengenai perkembangan grafis dan pemodelan beserta pengaruhnya contohnya pesan grafis sebagai media penyampaian informasi dengan menggunakan new media atau pun media yang sudah ada | |
| 3 | <p>Komunikasi Desain Visual</p> <p>TIU : Membahas mengenai arti dari suatu grafis serta tujuan penggunaannya dan tahap pencapaiannya.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Sejarah dan Pengertian Desain Komunikasi Visual - Perbedaan Desain Komunikasi Visual dan Seni Murni - Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual | Ceramah dan Diskusi | Projector | Membuat logo/karakter dan beserta arti dari lambang/karakter tersebut | |

| Pertemuan ke- | Pokok Bahasan dan TIU | Sub Pokok Bahasan dan TIK | Teknik Pembelajaran | Media Pembelajaran | Tugas | Referensi |
|---------------|--|---|---------------------|--------------------|--|-----------|
| 4 | Pemodelan Grafis untuk Games TIU : Mahasiswa mampu memahami pemodelan grafik untuk pembuatan game/karakter animasi 2D / 3D | <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar karakter (Kostum, mimik, gerak) - Menggambar anatomi (kondisi contoh : perang,damai, histori) - Menggabungkan karakter dan environment beserta animasi | Ceramah dan Diskusi | Projector | Membuat karakter beserta lingkungannya menggunakan animasi | |

DAFTAR PUSTAKA

1. Gavin Ambrose and Paul Harris.2009. The fundamental of graphics. Ava Publishing
2. Wahana Komputer, *3D Studio Max 2010 Untuk Pemodelan 3 Dimensi Profesional*, C.V Andi Offset, Yogyakarta, 2010.
3. <http://tukanganimasi.blogspot.com/2010/02/tahapan-pembuatan-animasi-3d-karakter.html>
4. <http://srini.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/4140/3+Grafik+Komp-Konsep+Dasar.pdf>
5. <http://journal.uii.ac.id/index.php/media-informatika/article/viewFile/13/12%3Cbr%20/%3E>
6. <http://www.creativebrain.web.id/media.php?action=readnews&id=82&title=Pemodelan%20Karakter#ixzz11USde4tb>
7. <http://www.scribd.com/doc/19550869/Garis-Waktu-Sejarah-Desain-Grafis>