

SATUAN ACARA PERKULIAHAN
MATA KULIAH : DESAIN PEMODELAN GRAFIK #
FAKULTAS / JURUSAN : TEKNOLOGI INDUSTRI / TEKNIK INFORMATIKA
KODE / SKS : IT-045132 / 2

Pertemuan ke-	Pokok Bahasan dan TIU	Sub Pokok Bahasan dan TIK	Teknik Pembelajaran	Media Pembelajaran	Tugas	Referensi
1	<p>Konsep Pemodelan Grafik</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat menggambarkan field grafis secara umum</p>	<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	
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	

Pertemuan ke-	Pokok Bahasan dan TIU	Sub Pokok Bahasan dan TIK	Teknik Pembelajaran	Media Pembelajaran	Tugas	Referensi
3	Komunikasi Desain Visual TIU : Membahas mengenai arti dari suatu grafis serta tujuan penggunaannya dan tahap pencapaiannya.	- 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	
4	Pemodelan Grafis untuk Games TIU : Mahasiswa mampu memahami pemodelan grafik untuk pembuatan game/karakter animasi 2D / 3D	- 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>