



KONTRAK PERKULIAHAN SEM. GENAP 2025_2026

Wahju Tri Widadijo, M.Sn

NIDN. 0526047001

- 1. Form Kontrak Kuliah Animasi 3D_S1_B**
- 2. Form Kontrak Kuliah Komputer Grafis 2 (D3)**
- 3. Form Kontrak Kuliah Komputer Animasi 2D D3**
- 4. Form Kontrak Kuliah Komp Multimedia S1**

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025 / 2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang **S1**
2. Nama Mata Kuliah / Kode : **ANIMASI 3D / Kode SK401**
3. Semester / SKS : **4 / 3 SKS**
4. Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah **Animasi 3D** mempraktekan tahapan produksi animasi 3D, yang meliputi teknik modeling, texturing, lighting, rigging, animasi, dan rendering menjadi satu proyek produksi video film animasi 3D.
5. Metode Pembelajaran : ~~BLENDED LEARNING~~ / **REGULER** *(coret yang tidak perlu)*
6. Jenis Mata Kuliah : **Wajib**
7. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. **Komputer Animasi**
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK -
 - Untuk bisa mengambil MK prasyarat nilai minimal D
8. Kode Kelas : ~~A/ B /C /D~~ * *lingkari sesuai kelas
9. Hari / Jam : **Selasa / Jam 10.30 - 13.00** WIB
10. Ruang : Kotang Antrakusuma / R 3.5

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.

- d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
- e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. Mampu membuat model objek 3D
2. Mampu mengaplikasikan material dan texture pada model objek 3D
3. Mampu membuat layout 3D
4. Mampu mengaplikasikan pencahayaan pada layout 3D
5. Mampu membuat animasi kamera
6. Mampu melakukan render animasi

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 5 (lima)
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / Karya / Presentasi /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : ~~Makalah~~ / Karya / Presentasi /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.

- f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
- g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35%
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20%
3	Nilai Ujian Akhir Semester	40%
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5%
Jumlah		100 %

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

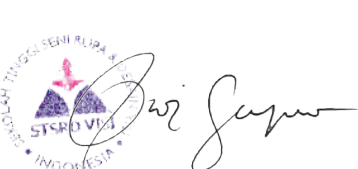
Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK I (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : Selasa, 3 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu (TIM) Tanggal : Selasa, 3 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : Selasa, 3 Maret 2026
 ARUNA WINYKA PUTRI NIM. 11241013	 Wahyu Tri Widadijo, M.Sn NIK. 98093052	 Dwisanto Sayogo, M.Ds. NIK. 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Animasi 3D

Kelas : A/ B /C

Semester / Tahun Akademik : 4 / 2025 - 2026

Nama Dosen : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Selasa, 3 Maret 2026	• Penjelasan tentang Kontrak Perkuliahan • Pengantar materi Mata Kuliah Komputer Animasi 3D	
2.	Selasa, 10 Maret 2026	Tahapan-tahapan dalam proses produksi animasi 3D: • Pra Produksi • Produksi • Pasca Produksi	
3.	Selasa, 17 Maret 2026	Teknik dan prosedur transformasi dasar dalam mengatur posisi, sudut , dan ukuran objek 3D menggunakan <i>software 3D (moving, rotating, scaling)</i>	
4.	Selasa, 24 Maret 2026	Teknik dan prosedur dasar membuat bentuk objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 1: Membuat model objek 3D
5.	Selasa, 31 Maret 2026	Teknik dan prosedur lanjutan membuat bentuk objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
6.	Selasa, 7 April 2026	Teknik dan prosedur dasar mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan <i>software pengolah image digital</i> dan <i>software 3D</i>	Tugas 2: Mengaplikasikan <i>material</i> dan <i>texture</i> pada model objek 3D yang sudah dibuat
7.	Selasa, 14 April 2026	• Teknik dan prosedur lanjutan mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan <i>software pengolah image digital</i> dan <i>software 3D</i> • Teknik dan prosedur dasar merender	
8.	Selasa, 21 April 2026	UTS: Membuat objek 3D berupa desain Booth expo berikut tekstur dengan tema yang ditentukan.	Membuat objek 3D berupa desain booth expo
9.	Selasa, 28 April 2026	Teknik dan prosedur mengaplikasikan perintah <i>subdivision</i> pada objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
10.	Selasa, 5 Mei 2026	Teknik dan prosedur mengolah Tata Letak objek-objek 3D sehingga membentuk komposisi yang tepat menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 3: Membuat <i>layout</i> 3D dasar
11.	Selasa, 12 Mei 2026	Teknik dan prosedur menambahkan dan mengolah Pencahayaan pada tata letak dan komposisi 3D menggunakan <i>software 3D</i> (Teknik pencahayaan tiga titik)	Tugas 4: Mengaplikasikan pencahayaan pada <i>layout</i> 3D yang sudah dibuat

12.	Selasa, 19 Mei 2026	Teknik dan prosedur menambahkan kamera dan mengolah animasi kamera dalam tata letak dan komposisi 3D menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 5: Membuat animasi kamera pada <i>layout</i> 3D yang sudah dibuat
13.	Selasa, 26 Mei 2026	Teknik dan prosedur Teknik <i>Rendering Video</i> terhadap komposisi 3D dan animasi 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
14.	Selasa, 2 Juni 2026	Review semua materi	
15.	Selasa, 9 Juni 2026	UAS: Membuat Video Animasi objek kemasan produk mainan tradisional dalam sebuah tata letak dan komposisi 3D dengan tema yang ditentukan	

Catatan :

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025 / 2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang D3
2. Nama Mata Kuliah / Kode : **Komputer Grafis 2** / Kode DU209
3. Semester / SKS : **2 / 3** SKS
4. Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan software DTP – Desktop Publishing
5. Metode Pembelajaran : **BLENDED LEARNING** / ~~REGULER~~ *(coret yang tidak perlu)*
6. Jenis Mata Kuliah : **Wajib** / ~~Pilihan~~ *(coret yang tidak perlu)*
7. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. **Komputer Grafis 1**
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK . **Komputer Grafis 3**
 - Untuk bisa mengambil MK prasyarat nilai minimal D
8. Kode Kelas : **A / B / C / D** *(coret yang tidak perlu)*
9. Hari / Jam : **Kamis** / Jam **13:00 - 15:30** WIB
10. Ruang : **Kontawijaya (Animasi) / R. 42**

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.

- d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
- e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. menjelaskan bagian-bagian dalam anatomi layout
2. membuat desain layout buku / majalah
3. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media pdf interaktif
4. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media ebook / emagz (flipbook)

*) software yang digunakan:

- CorelDraw
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 6
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / **Karya** / ~~Presentasi~~ /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : Makalah / Karya / Presentasi /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.

- d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
- e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
- f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
- g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35 %
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20 %

3	Nilai Ujian Akhir Semester	40 %
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5 %
Jumlah		100 %

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

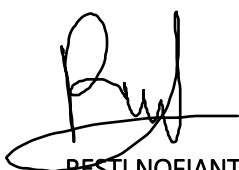
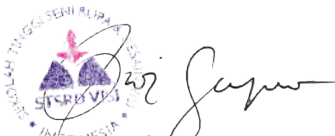
Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepahaman antara PIHAK 1 (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 5 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 5 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 5 Maret 2026
 RESTI NOFIANTI NIM. 01251004	 Wahyu Tri Widadijo, M.Sn NIK. 98093052	 Dwisanto Sayogo, M.Ds. NIK. 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

SAP BLENDED LEARNING KOMPUTER GRAFIS 2 – DKV D3

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan <i>software DTP – Desktop Publishing</i>
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 1 (Mahasiswa telah menguasai teknik dan prosedur mengolah asset grafis berbasis <i>vector</i> dan <i>bitmap</i>)

P	MATERI & PENUGASAN	METODE PEMBELAJARAN
1	A. Materi : - Pedoman dan tatalaksana pembelajaran Blended Learning MK. Komputer Grafis 2 - Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contoh-contohnya Deskripsi relevansi dan tujuan mata kuliah Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Mengisi kuis online atau offline untuk mengukur pemahaman materi dan dikumpulkan di akhir pertemuan 1 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	- Teori & diskusi Tatap Muka di Kelas

2	A. Materi : Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Kaver Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Kaver Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 2 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)
3	A. Materi : Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 3 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)
4	A. Materi : Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing (studi kasus : Kaver dan Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Praktek merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing dikumpulkan di akhir pertemuan 4 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >>	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas

	Tugas Kuliah	
5	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Kaver Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Kaver Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 5 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas / online zoom • Konsultasi Online (Grup WA)
6 7	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman Spread Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman Spread Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 7 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
8	UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Praktek di Kelas

9	A. Materi : Teknik dan prosedur serta menginventarisasi <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek menginventarisasi <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 9 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kulliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)
10	A. Materi : Teknik dan prosedur mengaplikasikan <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengaplikasikan <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) dikumpulkan di akhir pertemuan 10 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kulliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
11	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman secara manual (dummy) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit imposisi halaman secara manual (dummy) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 11 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kulliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)
12	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman secara digital serta	• Teori, diskusi, & praktek

13	mempersiapkan file pra cetak Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit imposisi halaman secara digital serta mempersiapkan file pra cetak dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS. Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
14	A. Materi : Teknik dan prosedur menambahkan fitur <i>hyperlink</i> pada layout untuk membuat media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>) dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS. Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
15	UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Praktek di Kelas

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025 / 2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang D3
2. Nama Mata Kuliah / Kode : **KOMPUTER ANIMASI 2 D** / Kode **DK403**
3. Semester / SKS : **4 / 3** SKS
4. Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah Komputer Animasi 2D mengkolaborasikan beberapa teknik dasar animasi menjadi satu proyek produksi video film pendek animasi dengan teknik 2 D secara komprehensif mulai dari tahapan menyusun Concept Art sampai tahapan menganimasikannya
5. Metode Pembelajaran : ~~BLENDED LEARNING~~ / **REGULER** *(coret yang tidak perlu)*
6. Jenis Mata Kuliah : **Wajib** / ~~Pilihan~~ *(coret yang tidak perlu)*
7. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. **Komputer Grafis 3**
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK . **Komputer Animasi 3 D**
 - Untuk bisa mengambil MK prasarat nilai minimal D
8. Kode Kelas : **A** / ~~B / C / D~~ *(coret yang tidak perlu)*
9. Hari / Jam : **Selasa** / Jam **13:00 - 15:30** WIB
10. Ruang : **Kontawijaya (Animasi) / R. 42**

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
 - d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
 - e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. Memahami dan mampu menjelaskan pipeline alur produksi Animasi 2D
2. Mendesain Concept Art produksi animasi 2D
3. Membuat proyek animasi 2D berdasar Concept Art yang sudah dibuat

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 3
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / Karya / Presentasi /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : Makalah / Karya / Presentasi /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
 - f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
 - g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
 - h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
 - i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)
 - a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
 - b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
 - c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.

- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35 %
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20 %
3	Nilai Ujian Akhir Semester	40 %
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5 %
Jumlah		100 %

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepahaman antara PIHAK 1 (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 3 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 3 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 3 Maret 2026
 <u>WIDENESYA ADHA FUTRANYA</u> NIM. 01241002	 <u>Wahyu Tri Widadijo, M.Sn</u> NIK. 98093052	 <u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIK. 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : KOMPUTER ANIMASI 2 D
Semester / Tahun Akademik : GENAP TA. 2025 / 2026
Nama Dosen : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

Kelas : A/~~B~~/~~C~~

PERT	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Selasa, 3 Maret 2026	• Pengantar Komputer Animasi 2D • Penyampaian Kontrak Kuliah	
2.	Selasa, 10 Maret 2026	Pipeline proses produksi animasi 2D	
3.	Selasa, 17 Maret 2026	12 prinsip animasi	
4.	Selasa, 24 Maret 2026	Proses Pra Poduksi Desain Concept Art #01: • Tema dan Judul • Sinopsis	
5.	Selasa, 31 Maret 2026	Proses Pra Poduksi Desain Concept Art #02: • Desain Karakter • Desain Background	Membuat desain karakter dan aset background sesuai tema dan judul yang akan dikembangkan
6.	Selasa, 7 April 2026	Proses Pra Poduksi Desain Concept Art #03: • Teknik pembagian Cut / adegan • Naskah • Storyboard	Membuat concept art sebuah proyek animasi 2D sesuai tema yang ditentukan
7.	Selasa, 14 April 2026	Review dan persiapan UTS	
8.	Selasa, 21 April 2026	UTS	
9.	Selasa, 28 April 2026	Proses Produksi #01 Animasi Karakter (Gesture dan lipsync)	Membuat video animasi 2D sesuai tema yang ditentukan berdasar concept art yang telah dibuat sebelumnya
10.	Selasa, 5 Mei 2026	Proses Produksi #02 Animasi Karakter (Gesture dan lipsync)	
11.	Selasa, 12 Mei 2026	Review proses produksi #01 dan #02	
12.	Selasa, 19 Mei 2026	Proses Produksi #03 Compositing #01	
13.	Selasa, 26 Mei 2026	Proses Produksi #04 Compositing #02	
14.	Selasa, 2 Juni 2026	Proses Produksi #05 Compositing #03	
15.	Selasa, 9 Juni 2026	UAS	

Catatan :

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025 / 2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang S1
2. Nama Mata Kuliah / Kode : KOMPUTER MULTIMEDIA / Kode SK208
3. Semester / SKS : 2 / 3 SKS
4. Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah KOMPUTER MULTIMEDIA mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan software DTP – Desktop Publishing
5. Metode Pembelajaran : BLENDED LEARNING / ~~REGULER~~ *(coret yang tidak perlu)*
6. Jenis Mata Kuliah : Wajib / ~~Pilihan~~ *(coret yang tidak perlu)*
7. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. Komputer Grafis
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK . -
 - Untuk bisa mengambil MK prasarat nilai minimal D
8. Kode Kelas : A / ~~B / C / D~~ *(coret yang tidak perlu)*
9. Hari / Jam : Jumat / Jam 13:00 – 15.30 WIB
10. Ruang : Kotang Antrakusuma / R. 35

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.

- c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
- d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
- e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. menjelaskan bagian-bagian dalam anatomi layout
2. membuat desain layout buku / majalah
3. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media pdf interaktif
4. mengeksekusi desain layout buku / majalah menjadi media ebook / emagz (flipbook) *)

software yang digunakan:

- CorelDraw
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 6
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / Karya / ~~Presentasi~~ /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : Makalah / Karya / Presentasi /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.

- b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
- c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
- d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
- e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
- f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
- g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35 %
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20 %
3	Nilai Ujian Akhir Semester	40 %
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5 %
Jumlah		100 %

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK 1 (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 6 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 6 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 6 Maret 2026
 <u>ZACKY JAUHAR</u> NIM. 11251021	 <u>Wahyu Tri Widadijo, M.Sn</u> NIK. 98093052	  <u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIK. 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

SAP BLENDED LEARNING
KOMPUTER MULTIMEDIA – DKV S1

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata KOMPUTER MULTIMEDIA mempraktekkan teknik dan prosedur merancang tata letak halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan menggunakan <i>software DTP – Desktop Publishing</i>
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis (Mahasiswa telah menguasai teknik dan prosedur mengolah asset grafis berbasis <i>vector</i> dan <i>bitmap</i>)

P	MATERI & PENUGASAN	METODE PEMBELAJARAN
1	A. Materi : - Pedoman dan tatalaksana pembelajaran Blended Learning MK. KOMPUTER MULTIMEDIA - Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contoh-contohnya Deskripsi relevansi dan tujuan mata kuliah Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Mengisi kuis online atau offline untuk mengukur pemahaman materi dan dikumpulkan di akhir pertemuan 1 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	- Teori & diskusi Tatap Muka di Kelas

2	A. Materi : Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Kaver Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Kaver Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 2 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)
3	A. Materi : Anatomi desain tata letak media publikasi (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek manual membuat kolase tata letak (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) menggunakan potongan kertas berdasar anatomi desain tata letak dan dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 3 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & Praktek • Belajar Mandiri di rumah • Praktek Mandiri di rumah • Konsultasi Online (Grup WA)

4	A. Materi : Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing (studi kasus : Kaver dan Halaman <i>Spread Majalah</i>) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing dikumpulkan di akhir pertemuan 4 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
5	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Kaver Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Kaver Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan 5 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas / online zoom • Konsultasi Online (Grup WA)

6 7	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit aset teks dan aset visual layout menggunakan software komputer grafis (vector dan bitmap) berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 7 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
8	UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Praktek di Kelas

9	A. Materi : Teknik dan prosedur serta menginventarisasi <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek menginventarisasi <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 9 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	□ □ □ Teori, diskusi, & Praktek □ Belajar Mandiri di rumah Praktek Mandiri di rumah Konsultasi Online (Grup WA)
---	--	--

10	A. Materi : Teknik dan prosedur mengaplikasikan <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengaplikasikan <i>character & paragraph style</i> berdasarkan desain draft layout (studi kasus : Halaman <i>Spread</i> Majalah) dikumpulkan di akhir pertemuan 10 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	☐ ☐ ☐ Teori, diskusi, & praktek Tatap Muka di Kelas Praktek Mandiri di Kelas
11	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman secara manual (dummy) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit imposisi halaman secara manual (dummy) dikumpulkan 1 minggu setelah pertemuan ke 11 Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	☐ ☐ ☐ ☐ Teori, diskusi, & Praktek Belajar Mandiri di rumah Praktek Mandiri di rumah Konsultasi Online (Grup WA)
12	A. Materi : Teknik dan prosedur mengedit imposisi halaman secara digital serta	☐ Teori, diskusi, & praktek
13	mempersiapkan file pra cetak Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kulliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit imposisi halaman secara digital serta mempersiapkan file pra cetak dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS. Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas

14	A. Materi : Teknik dan prosedur menambahkan fitur <i>hyperlink</i> pada layout untuk membuat media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>) Note : Materi bisa dalam bentuk PDF atau Video, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Materi Kuliah B. Tugas Mandiri : Praktek mengedit media publikasi digital (studi kasus: <i>eMagz</i>) dikumpulkan di akhir pertemuan 16 sebagai tugas UAS. Note : Tugas dan petunjuk pengerjaan bisa dalam bentuk PDF, Video, atau GForm, link diupload di eCampuz >> Virtual Class >> Tugas Kuliah	• Teori, diskusi, & praktek • Tatap Muka di Kelas • Praktek Mandiri di Kelas
15	UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Praktek di Kelas