

KOMPUTER DISAIN

2 sks praktek

Apa itu **KOMPUTER DISAIN???**

- Suatu mata kuliah praktik yang membahas konsep dasar menggambar desain menggunakan program CorelDRAW.
- Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa dalam menggambar proporsi, menggambar wajah , menggambar rambut, serta membuat disain busana.

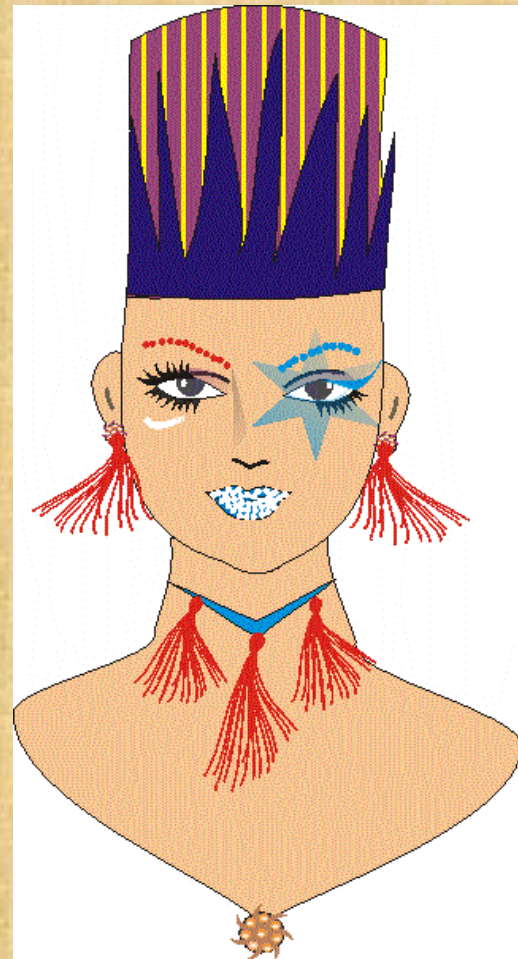
Apa itu CorelDRAW???

- Suatu program grafis yang bisa digunakan untuk menggambar (disain, advertensi, kartu nama dsb)
- Aplikasi program ini sangat bervariasi tergantung kreativitas dalam penggunaannya

Apa fungsinya mata kuliah ini???

- Sebagai tambahan wawasan mahasiswa dalam membuat lay out suatu bentuk disain busana
- Misalkan aplikasi make up karakter, lay out poster, boklet, presentation drawing
- Disain busana untuk berbagai kesempatan

Contoh aplikasi mata kuliah ini



Contoh rias fantasi yang bisa didesain menggunakan COreIDRAw



Contoh disain seragam



Contoh desain busana



Contoh desain stola batik



KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN

- Kemampuan menjelaskan konsep dasar menggambar desain menggunakan Coreldraw
- Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat gambar proporsi tubuh
- Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat gambar disain wajah dan rambut berbagai karakter
- Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat gambar busana

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Aspek Kognitif dan Kecakapan Berpikir

- Pengetahuan dasar komputer dapat dijelaskan dengan baik
- Fasilitas pada program CorelDRAW dapat dijelaskan dengan baik
- Teknik dasar menggambar menggunakan CorelDRAW dapat dijelaskan dengan baik

Aspek Psikomotor

- Proses membuat gambar proporsi tubuh dapat terselenggara dengan lancar dan baik
- Proses membuat gambar wajah dan rambut dapat terselenggara dengan lancar dan baik
- Proses membuat gambar busana dan detailnya dapat terselenggara dengan lancar dan baik
- Proses membuat gambar busana sesuai kesempatan dapat terselenggara dengan lancar dan baik
- Proses membuat gambar asesoris dapat terselenggara dengan lancar dan baik

Aspek Affektif, Kecakapan Sosial dan Personal

- Mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan antusias, tertib dan disiplin
- Mahasiswa memiliki sikap positif terhadap perkuliahan Komputer Desain
- Mahasiswa menyadari pentingnya penguasaan Komputer Desain bagi karir dan masa depan dirinya
- Mahasiswa memiliki sopan santun dalam kelas maupun di luar kelas.
- Mahasiswa memiliki kemauan dalam bekerjasama.
- Mahasiswa memiliki rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas belajarnya.
- Mahasiswa memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuannya.

REFERENSI

- Bill Thames. *Fashion Drawing*. McGRAW-Hill Book Company.USA
- Goet Poespo. 2000. *Teknik Menggambar Mode Busana*. Kanisius,Yogyakarta.
- Kojiro Kumagai. 1984. *Fashion Illustration*. Graphic-sha Publishing Co.,Ltd.,Tokyo, Japan.
- Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. CV.Baru,Jakarta.
- Theresia Sediono.1989. *Pengenalan Komputer*. Penerbit Widyaloka, Jakarta.
- Wisri Adipertiwi Mamdy. 2001. *Menggambar Anatomi Modis untuk Merancang Busana*. Penerbit Meutia Cipta Sarana & Ikatan Penata Busana Indonesia “Kartini”, Jakarta.
- Berbagai buku tentang coreldraw seri berapapun
- Internet