

A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERDASARKAN PERMENRISTEKDIKTI NO. 44/2015 SNPT PASAL 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	:	COMPUTER GRAPHIC + PRACTICUM
SKS	:	3+1
KODE	:	1565016 + 1565041
PROGRAM STUDI	:	TEKNIK INFORMATIKA
SEMESTER	:	4
NAMA DOSEN PENGAMPU	:	
COURSE LEARNING OUTCOMES (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Students are able to explain the mechanism to model real object in computer graphic.</li> <li>2. Students are able to draw &amp; move (change the view angle of) real object using computer program.</li> <li>3. Students are able to develop animation and computer graphic application using computer program.</li> </ol>

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-1	Mampu mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	Drawing & texturing basic shapes.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	6.25 %	
Ke-2	Mampu mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	Drawing & texturing basic shapes.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	6.25 %	
Ke-3	Mampu mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	Drawing & texturing basic shapes.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	6.25 %	
Ke-4	Mampu mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	Drawing & texturing basic shapes.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Drawing & texturing basic shapes.	6.25 %	
Ke-5	Mampu mengimplementasikan Modeling complex object : polygonal modeling	Modeling complex object : polygonal modeling, procedural modeling.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Modeling complex object : polygonal modeling	6.25 %	
Ke-6	Mampu mengimplementasikan	Modeling complex object : polygonal	Pertemuan di kelas dan	3 x 50 menit dan 1x 100	mengimplementasikan modeling complex object :	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	modeling complex object : polygonal modeling	modeling, procedural modeling.	Praktikum	menit	polygonal modeling		
Ke-7	Mampu mengimplementasikan modeling complex object : procedural modeling.	Modeling complex object : polygonal modeling, procedural modeling.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan modeling complex object : procedural modeling.	6.25 %	
Ke-8	Mampu mengimplementasikan modeling complex object : procedural modeling.	Modeling complex object : polygonal modeling, procedural modeling.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan modeling complex object : procedural modeling.	6.25 %	
Ke-9	Mampu mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation	Moving objects & view angle : geometric transformation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation	6.25 %	
Ke-10	Mampu mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	Moving objects & view angle : geometric transformation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	6.25 %	
Ke-11	Mampu mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	Moving objects & view angle : geometric transformation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	6.25 %	
Ke-12	Mampu mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	Moving objects & view angle : geometric transformation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Moving objects & view angle : geometric transformation.	6.25 %	
Ke-13	Mampu mengimplementasikan	Rendering.	Pertemuan di kelas dan	3 x 50 menit dan 1x 100	mengimplementasikan Rendering.	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Rendering.		Praktikum	menit			
Ke-14	Mampu mengimplementasikan Rendering.	Rendering.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Rendering.	6.25 %	
Ke-15	Mampu mengimplementasikan Animation.	Animation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Animation.	6.25 %	
Ke-16	Mampu mengimplementasikan Animation	Animation.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Animation	6.25 %	

Malang, \_\_\_\_\_  
Dosen Pengampu Mata Kuliah

\_\_\_\_\_