



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 1 dari 6

**MATAKULIAH : KOMPUTER DISAIN**  
**KODE MATAKULIAH : SBS 211 (2 SKS PRAKTEK)**  
**SEMESTER : GASAL**  
**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA**  
**DOSEN PENGAMPU : SUGIYEM,S.PD**

### **I. DESKRIPSI MATAKULIAH**

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik yang membahas konsep dasar menggambar desain menggunakan program CorelDRAW. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa dalam membuat gambar proporsi, gambar disain busana dengan detailnya, serta gambar asesoris dan milineris.

### **II. KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN**

1. Kemampuan menjelaskan konsep dasar menggambar desain menggunakan Coreldraw
2. Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat gambar proporsi tubuh menggunakan program CorelDRAW pada komputer.
3. Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat gambar disain busana menggunakan program CorelDRAW pada komputer.
4. Kemampuan menjelaskan dan mempraktikkan membuat asesoris menggunakan program CorelDRAW pada komputer.

### **III. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

#### **A. Aspek Kognitif dan Kecakapan Berpikir**

1. Pengetahuan dasar komputer dapat dijelaskan dengan baik
2. Fasilitas pada program CorelDRAW dapat dijelaskan dengan baik
3. Teknik dasar menggambar menggunakan CorelDRAW dapat dijelaskan dengan baik

#### **B. Aspek Psikomotor**

Dibuat oleh : Sugiyem ,S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
---------------------------------	---	------------------------------------



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 2 dari 6

1. Proses membuat gambar proporsi tubuh dapat terselenggara dengan lancar dan baik
2. Proses membuat gambar wajah dan rambut dapat terselenggara dengan lancar dan baik
3. Proses membuat gambar busana dan detailnya dapat terselenggara dengan lancar dan baik
4. Proses membuat gambar busana sesuai kesempatan dapat terselenggara dengan lancar dan baik
5. Proses membuat gambar asesoris dapat terselenggara dengan lancar dan baik

**C. Aspek Affektif, Kecakapan Sosial dan Personal**

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

**IV. SUMBER BACAAN**

1. Bill Thames. *Fashion Drawing*. McGRAW-Hill Book Company.USA
2. Dede Zulkifli. 2003. *Kreatif dengan CorelDRAW 11*. Penerbit Informatika,Bandung.
3. Edy S Mulyanta. 2002. *Trik dan Teknik Profesional CorelDRAW 10*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
4. Goet Poespo. 2000. *Teknik Menggambar Mode Busana*. Kanisius,Yogyakarta.

Dibuat oleh : Sugiyem ,S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
---------------------------------	--	------------------------------------



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 3 dari 6

5. Kojiro Kumagai. 1984. *Fashion Illustration*. Graphic-sha Publishing Co.,Ltd.,Tokyo, Japan.
6. Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. CV.Baru,Jakarta.
7. Theresia Sediono.1989. *Pengenalan Komputer*. Penerbit Widyaloka, Jakarta.
8. Wisri Adipertiwi Mamdy. 2001. *Menggambar Anatomi Modis untuk Merancang Busana*. Penerbit Meutia Cipta Sarana & Ikatan Penata Busana Indonesia "Kartini", Jakarta.

## **V. PENILAIAN**

Butir-butir penilaian terdiri dari:

- Tugas Mandiri (Teori dan Praktik)
- Tugas Kelompok (Teori dan Praktik)
- Partisipasi dan Kehadiran Kuliah/Praktik
- Hasil Praktik
- Ujian Mid Semester (Teori)
- Ujian Akhir Semester (Teori)
- Tugas Tambahan

### **A. Tugas Mandiri**

Meringkas materi kuliah dari awal hingga selesai. Membuat resume buku tentang program CoreIDRAW. Skor: 10 maksimum.

### **B. Tugas Kelompok**

Mencari gambar disain busana lewat internet dan dikumpulkan.Menyelesaikan suatu kasus, yang kemudian dipresentasikan. Skor: 5 maksimum.

### **C. Partisipasi dan Kehadiran Kuliah/Praktik**

Mengikuti kuliah atau paraktik dalam bentuk kelas merupan situasi sosial yang diciptakan oleh dosen untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan belajarnya. Oleh karenanya kehadiran kuliah dan partisipasi dalam kuliah

Dibuat oleh : Sugiyem ,S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
---------------------------------	--	------------------------------------



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 4 dari 6

merupakan parameter keunggulan mahasiswa yang harus dikembangkan dan diberi bobot pencapaian. Skor: 5 maksimum.

**D. Hasil Praktik**

Untuk memantapkan suatu teori agar lebih bermakna dilakukan dengan cara dipraktikan. Setiap pokok bahasan selesai maka mahasiswa harus mempraktekkan secara langsung. Praktik dilakukan secara individu, dan setiap job praktik dinilai. Skor: 40 maksimum.

**E. Ujian Mid Semester**

Ujian mid semester dilaksanakan di pertengahan perkuliahan bertujuan untuk memantau perkembangan belajar mahasiswa. Skor: 20 maksimum.

**F. Ujian Akhir Semester**

Ujian akhir semester dilaksanakan di akhir perkuliahan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa. Skor: 20 maksimum.

Tabel Ringkasan Bobot Penilaian

No.	Jenis Penilaian	Skor Maksimum
1.	Kehadiran dan partisipasi kuliah/praktik	5
2.	Tugas Mandiri	20
3.	Hasil praktik	30
4.	Ujian mid semester	25
5.	Ujian akhir semester	20
Jumlah Maksimum		100

Dibuat oleh : Sugiyem ,S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
---------------------------------	--	------------------------------------



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 5 dari 6

Tabel Penguasaan Kompetensi

No	Nilai	Syarat
1	A	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 86 point
2	A-	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 80 point
3	B +	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 75 point
4	B	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 71 point
5	B-	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 66 point
6	C +	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 64 point
7	C	sedikitnya mahasiswa harus mengumpulkan 56 point

**VI. SKEMA PRAKTIKUM**

Minggu ke	Topik utama	Uraian Singkat Isi Topik	Sumber/ Referensi
1.	Pengetahuan dasar komputer:	a) Pengetahuan dasar tentang komputer b) Program CorelDRAW c) Membuka program dan memulai aplikasi CorelDRAW	7
2.	Pengenalan fasilitas CorelDRAW dan teknik dasar menggambar menggunakan CorelDRAW	a) Fasilitas pada CorelDRAW b) Teknik dasar menggambar c) Mengatur objek	2, 3, 8
3, 4, 5	Menggambar proporsi tubuh	a) Proporsi tegak b) Proporsi dengan pose	1, 4, 5, 6, 8
6, 7	Menggambar wajah dan rambut	a) Wajah tampak samping b) Wajah tampak depan c) Wajah tampak 3/4	1, 4, 5, 6, 8
8	Mid Semester		
9-10	Menggambar busana dan detailnya	a) Bagian-bagian busana b) Membuat efek pada busana	4, 5, 6, 8

Dibuat oleh :  
Sugiyem ,S.Pd.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa oleh :  
Dr. Sri Wening



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS KOMPUTER DISAIN**

No.SIL/TBB/SBS 211/21

Revisi : 00

Tgl. 01 April 2008

Hal 6 dari 6

11-14	Menggambar busana sesuai kesempatan	a) Busana santai b) Busana olah raga c) Busana rekreasi d) Busana pesta	4, 5, 6, 7
15, 16	Menggambar asesoris	a) Asesoris b) Millineris	6, 8

Dibuat oleh :

Sugiyem ,S.Pd.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen  
tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa oleh :

Dr. Sri Wening