

SILABUS 1

NAMA SEKOLAH : SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta
 MATA PELAJARAN : Muatan lokal Desain grafis
 KELAS / SEMESTER : X / Ganjil
 PROGRAM : 2009 / 2010

STANDAR KOMPETENSI : 1. Pengenalan Tools, perintah dasar dan effect dalam CorelDraw

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mengatur Workspace dan perintah dasar	Workspace dan perintah dasar dalam CorelDraw	Tatap muka <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan cara mengatur ukuran halaman • Mempraktikan cara memanipulasi obyek • Mempraktikan cara memindahkan obyek • Mempraktikan cara menduplikat sebuah obyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengaturan ukuran halaman • Memahami cara Memanipulasi obyek • Memahami cara menduplikat sebuah obyek 	<u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok <u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.	4 x 45	<u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i> . Semarang: <i>SmitDev Community</i> . Penerbit Andi Offset. Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i> . Penerbit Andi Offset. Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i> . SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com <u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi <u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul,Software CorelDraw

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						X3, Handout, Banner, Iklan, Poster.
1.2 Penggunaan dasar tools CorelDraw dan Command Features	Tools CorelDraw dan Command Features	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara penggunaan <i>pick tool</i>, <i>rectangular tool</i>, <i>ellipse tool</i>, <i>Outline tool</i>, dan <i>Fill tool</i> Mempraktikkan cara penggunaan perintah <i>Order</i>, <i>Undo</i>, <i>Redo</i>, <i>Repeat</i>, dan <i>save</i> Mempraktikkan cara mengatur gradasi warna 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara penggunaan <i>pick tool</i>, <i>rectangular tool</i>, <i>ellipse tool</i>, <i>Outline tool</i>, dan <i>Fill tool</i> Mendemonstrasikan cara penggunaan perintah <i>Order</i>, <i>Undo</i>, <i>Redo</i>, <i>Repeat</i>, dan <i>save</i> Memahami cara mengatur Gradasi 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	4 x 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.lmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>
1.3 Menggambar dan membentuk obyek vektor	Menggambar dan membentuk obyek vektor	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara menggambar obyek vektor menggunakan <i>FreeHand Tool</i>, <i>Bezier Tool</i>, <i>Pen Tool</i>, <i>Artistic Media Tool</i>, <i>Polyline</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara menggambar dan membentuk obyek-obyek Vektor 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u></p>	4 x 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Tool, 3 Point Curve Tool dan Interactive Connector Tool.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara membentuk obyek vektor menggunakan Shape Tool 		Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.		<p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan CorelDraw X3. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul CorelDraw X3. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>
1.4 Menggunakan perintah-perintah khusus untuk memanipulasi obyek-obyek Vektor	Perintah-perintah khusus untuk memanipulasi obyek-obyek Vektor	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara membuat logo menggunakan perintah <i>Combine, Break apart, Weld, Trim, Intersect, dan Copy properties</i> Mempraktikkan cara menggunakan <i>Zoom and Hand Tool</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami penggunaan perintah <i>Combine, Break apart, Weld, Trim, Intersect, dan Copy properties</i> Memahami penggunaan <i>Zoom dan Hand Tool</i> 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	8 x45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: CorelDraw X3. Semarang: SmitDev Community. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan CorelDraw X3. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul CorelDraw X3. SMA Muhammadiyah 2</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Yogyakarta www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com Bahan: Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi Alat: LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout
1.5 Menunjukkan cara membuat Obyek teks	Membuat Obyek teks	Tatap muka <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara penggunaan <i>TextTool</i> Mempraktikkan cara penggunaan <i>Shape Tool</i> Mempraktikkan cara penggunaan Menu <i>Transform</i> Penugasan Terstruktur Membuat logo dengan menggunakan Obyek teks dan gambarnya sesuai dengan gambar acuan !	<ul style="list-style-type: none"> Membuat dan memodifikasi obyek Teks 	Jenis tagihan: tugas individu, tugas kelompok Bentuk tagihan: Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.	4 x45	Sumber: Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i> . Semarang: <i>SmitDev Community</i> . Penerbit Andi Offset. Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i> . Penerbit Andi Offset. Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i> . SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com Bahan: Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.6 Menerangkan cara membuat Effect	Menggunakan Effect pada CorelDraw	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect AddPerspektive</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect PowerClip</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect Envelope</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect Contour</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect Blend</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect Extrude</i> • Mempraktikan cara penggunaan <i>effect Lens</i> <p>Tugas Mandiri Tidak Terstruktur</p> <p>Membuat banner atau poster tentang kesehatan dan lingkungan!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan Effect-effect yang terdapat dalam CorelDraw dalam membangun Obyek Vektor 	<p><u>Jenis tagihan:</u></p> <p>tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u></p> <p>Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	8 x45	<p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p> <p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom. 2007. Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>

SILABUS 2

NAMA SEKOLAH : SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta
 MATA PELAJARAN : Muatan lokal Desain grafis
 KELAS / SEMESTER : X / Genap
 PROGRAM : 2009 / 2010

STANDAR KOMPETENSI : 2. Membuat kreasi grafis percetakan dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.1 Pembuatan kartu nama	Membuat Kartu nama	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman • Mengatur jenis, warna dan ukuran teks • Membuat kreasi grafis kartu nama dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan kurva • Mengatur pewarnaan pada grafis • Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis 	Memahami pembuatan kartu nama	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	4 X 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.lmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer,</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2	Membuat ulang logo SMA Muh. 2 Yk dari hasil scan	Membuat ulang logo SMA Muh. 2 Yk dari hasil scan	Memahami cara membuat ulang SMA Muh. 2 Yk	Jenis tagihan: tugas individu, tugas kelompok Bentuk tagihan: Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.	6 X 45	Modul, Software CorelDraw X3, Handout Sumber: Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i> . Semarang: <i>SmitDev Community</i> . Penerbit Andi Offset. Andri Setyawan, S.Kom. 2007. Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i> . Penerbit Andi Offset. Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i> . SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com Bahan: Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi Alat: LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout
2.3	Membuat logo baru	Membuat logo baru	Memahami cara membuat logo baru	Jenis tagihan: tugas individu, tugas kelompok Bentuk tagihan: Laporan tertulis, uraian, Project hasil	4 X 45	Sumber: Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i> . Semarang: <i>SmitDev Community</i> . Penerbit Andi Offset.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Penugasan Terstruktur</p> <p>Membuat logo baru sebuah perusahaan dan menyebutkan tools apa saja yang digunakan dalam pembuatan logo tersebut !</p>		praktikum.	45 menit	<p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.lmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul,Software <i>CorelDraw X3</i>, Handout</p>
2.4 Membuat Kartu undangan	Membuat Kartu undangan	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman • Mengatur jenis, warna dan ukuran teks • Membuat kreasi grafis kartu undangan dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan kurva • Mengatur pewarnaan pada Kartu undangan • Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis 	Memahami cara membuat Kartu undangan	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	4 X 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>
2.5 Membuat Faktur	Faktur pajak standar	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tabel Membuat teks dalam table 	Memahami cara membuat Faktur pajak standar	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	4 X 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom. 2007. Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>
2.6 Membuat Brosur 3 lipat	Brosur 3 lipat	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan <i>Guidelines</i> Membuat Brosur 3 lipat 	Memahami cara membuat Brosur 3 lipat	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u> Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	6 X 45	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007. Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul, Software CorelDraw X3, Handout</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.7 Membuat Nota ¼ folio	Nota ¼ Folio	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengatur tampilan dan ukuran halaman Membuat kreasi grafis Nota dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan kurva Mengatur pewarnaan pada grafis Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis <p>Tugas Mandiri Tidak Terstruktur</p> <p>Membuat sampul majalah !</p>	<p>Mendemonstrasikan dan memahami cara membuat Nota ¼ folio</p> <p>Penggabungan effect dalam coreldraw dalam pembuatan sampul majalah.</p>	<p><u>Jenis tagihan:</u></p> <p>tugas individu, tugas kelompok</p> <p><u>Bentuk tagihan:</u></p> <p>Laporan tertulis, uraian, Project hasil praktikum.</p>	<p>4 X 45</p> <p>45 menit</p>	<p><u>Sumber:</u> Putri Wahyuni. 2006. Multimedia Starter Guide: <i>CorelDraw X3</i>. Semarang: <i>SmitDev Community</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Andri Setyawan, S.Kom.2007.Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan <i>CorelDraw X3</i>. Penerbit Andi Offset.</p> <p>Mahadi, ST. 2009. Modul <i>CorelDraw X3</i>. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta</p> <p>www.ilmukomputer.com www.corel.com www.aiga.com</p> <p><u>Bahan:</u> Lembar Kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p> <p><u>Alat:</u> LCD, komputer, Modul,Software CorelDraw X3, Handout</p>