SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

MATA KULIAH/KODE : AUTOCA/TM 488
BOBOT SKS : 2 SKS
SEMESTER : 5 (SATU)
DOSEN PENANGGUNG JAWAB : Drs. Yusep Sukrawan, MT
PERTEMUAN KE/NOMOR SAP : 1-16 / 1 – 12

No.	Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan	Tujuan Umum Perkuliahan/ Indikator Ketercapaian TUP/ Kriteria Unjuk Kerja	Tujuan Khusus Perkuliahan/ Indikator Ketercapaian TUP/Kriteria Unjuk Kerja	KBM Dalam Mencapai Setiap Indikator Ketercapaian TUP/KUK/TKP	Evaluasi dan Tugas Latihan
1	Dasar-dasar menggambar a. Line b. Erase c. Sistem Koordinat d. Circle e. Arc f. Object Snap g. Ortho h. Polygon i. Donut j. Ellipse	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dan prinsip-prinsip Dasar Menggambar dalam bidang keteknikan.	1. Mahasiswa dapat Menggambar garis 2. .Mahasiswa dapat Menggambar lingkaran 3. Mahasiswa dapat Menggambar busur lingkaran 4. Mahasiswa dapat Menggambar polygon, 5. Mahasiswa dapat Menggambar Ellipse	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah dan Tanya jawab dibantu dengan media hand out dan OHT, laptop dan layar LCD..	1. Buku I. Bab 1 2. Buku III, Bab I.
2.	Mengedit Gambar a. Trim b. Break c. Extend d. Offset e. Copy f. Move g. Rotate h. Array i. Zoom	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dan prinsip-prinsip mengedit gambar dalam bidang keteknikan.	1. Mahasiswa dapat mengedit gambar 2. Mahasiswa dapat menerapkan editing gambar pada penggambaran sebuah benda. 3. Mahasiswa dapat menganalisis editing gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku I, Bab 3 2. Buku II, Bab 4

3.	Menggambar Lanjut a. Text b. Style c. Mtext d. Polyline e. Re3ctang f. Solid g. Hatch	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dan prinsip-prinsip menggambar lanjut dalam bidang keteknikan.	1. Mahasiswa dapat membuat teks pada gambar kerja. 2. Mahasiswa dapat membuat gambar dengan bantuan perintah gambar lanjut. 3. Mahasiswa dapat menerapkan gambar lanjut pada penggambaran benda.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan layer LCD.	1.Buku I, Bab 5 2.Buku III, Bab 2 dan Bab 5
4.	Mengedit lanjut a. Stretch b. Mirror c. Snap	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip editing gambara lanjut dalam bidang teknikan.	1. Mahasiswa dapat mengedit gambar rumit. 2. Mahasiswa dapat menerapkan editing gambar lanjut pada penggambaran benda.. 3. Mahasiswa dapat membuat gambar dengan proses editing gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah Tanya jawab dan prkatikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku I, Bab 7 – 8 2. Buku II, Bab. 7
5.	Memberi Ukuran	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip ukuran gambar pada bidang keteknikan.	1. Mahasiswa dapat memberi ukuran gambar pada sebuah gambar. 2. Mahasiswa dapat mengedit ukuran gambar. 3. Mahasiswa dapat membuat ukuran gambar baku sebuah gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah dan Tanya jawab dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku I, Bab 9 – 10 2. Buku II, Bab. 8, 3. Buku III, Bab 5 – 6.

6.	Layer	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-layer gambar	1. Mahasiswa dapat membuat layer gambar 2. Mahasiswa dapat merancang macam-macam layer gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku I, Bab 12 2. Buku II, Bab 3.
7.	Menggambar 3 Dimensi	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip gambar 3 dimensi	1. Mahasiswa dapat menggambar 3 dimensi 2. Mahasiswa dapat mengedit gambar 3 dimensi 3. Mahasiswa dapat merancang gambar 3 dimensi	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh)KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku II, Bab II. 2. Buku III, Bab 10.
8.	Mengatur Pencahayaan	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip pencahayaan gambar	1. Mahasiswa dapat membuat pencahayaan gambar. 2. Mahasiswa dapat mengedit pencahayaan gambar. 3. Mahasiswa dapat merancang pencahayaan gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT. Laptop dan Layar LCD.	1. Buku II, Bab 17-18. 2. Buku III, Bab 12, 13, 14.

9.	Mengatur View	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip view gambar	1. Mahasiswa dapat membuat view gambar dari berbagai sudut pandang. 2. Mahasiswa dapat membuat view gambar dari berbagai sudur pandang 3. Mahasiswa dapat merancang macam-macam view gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah, Tanya jawab dan praktikum dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan Layar LCD.	1. Buku II, Bab 17-18. 2. Buku III, Bab 12, 13, 14.
10.	Rendering	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep, prinsip-prinsip pelapisan pada bidang keteknikan.	1. Mahasiswa dapat membuat rendering gambar. 2. Mahasiswa dapat mengatur rendering gambar 3. Mahasiswa dapat merancang rendering gambar.	(Pra KBM dan akhir KBM, sama dengan contoh) KBM inti : Memberikan kuliah melalui metoda ceramah dan Tanya jawab dibantu dengan media hand out dan OHT, Laptop dan layer LCD.	1. Buku I, Bab. 14 2. Buku II, Bab. 15

Bandung, April 2009
Dosen Penanggung Jawab

Drs. Yusep Sukrawan, MT
NIP. 131 975 881