



jurnal desain komunikasi visual fakultas seni dan desain –unm.  
ISSN: 2407 – 6066. Volume: 2. nomor:2 - 2015

**PENERBIT**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Negeri Makassar

**PENASEHAT**

Rektor Universitas Negeri Makassar  
Dekan Fakultas Seni dan Desain  
Prof.H. Sofyan Salam, Ph.D

**PENANGGUNG JAWAB**

Ka. Prodi Desain Komunikasi Visual

**DEWAN REDAKSI**

Abd. Azis Said, S.Sn., M.Sn  
Drs. Alimuddin Tjatjo, M.Sn  
Drs. Sukarman, M.Sn

**REDAKSI PELAKSANA****Ketua**

Dian Cahyadi, M.Ds

**Penyunting Pelaksana**

Irfan Kadir, S.Pd., M.Ds  
Drs. Aswar, M.,Ds  
Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si  
Ir. Agussalim Djirong, MT  
Irfan Arifin, S.Pd.,M.Pd  
Nurabdiansyah, S.Pd. M.Sn  
Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn.M.Sn.  
Faisal. S.Pd.M.Pd.

**Reviewer**

Prof.H. Sofyan Salam, Ph.D  
Dr. Agung Eko Budi Waspodo, M.Sn (ITB)  
Drs. Abd. Azis Said, M.Sn  
Drs. Alimuddin Tjatjo, M.Sn  
Drs. Sukarman, M.Sn  
Dian Cahyadi, M.Ds

**TATA USAHA**

Andi Riris Noviarti, S.Ds.

**PERANCANG GRAFIS**

Muhammad Sukardi M., S.Ds

**DESAIN SAMPUL**

Dian Cahyadi, M.Ds.

**Alamat Redaksi/ Tata Usaha:**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Negeri Makassar  
Telp.(0411) 888524 Fax.(0411) 888524  
Kampus Fakultas Seni dan Desain  
Jl. Daeng Tata, Parang Tambung  
Makassar Sulawesi Selatan  
e-mail:  
jurnaldeskomisunm@gmail.com  
web: <http://jurnaldeskomisunm.blogspot.com/>

Redaksi menerima tulisan dan berhak mengedit serta mengubah sesuai dengan misi dan visi jurnal.

Terbit 3 kali dalam setahun  
© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## Daftar Isi

<b>Redaksi</b>	i
<b>Daftar Isi</b>	ii
<b>Persepsi Khalayak Terhadap Tanda Visual Klasifikasi Program R-BO Pada Acara Televisi (Acara Indonesia Mencari Bakat)</b> <i>. Linda Mega Silviana dan Irwan Tarmawan</i>	1 – 17
<b>Pengembangan Materi Kuliah Pilihan Komputer Berbasis Kemampuan Awal Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain UNM,</b> <i>Sukarman dan Irfan</i>	18 – 26
<b>Memahami dan Mempersepsi Kemampuan Olah Bentuk Nirmana Trimatra Mahasiswa Desain Komunikasi Visual FSD UNM,</b> <i>Karta Jayadi, Abd. Azis Said, dan Dian Cahyadi</i>	27 – 38
<b>Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Terapan Berbasis Budaya Lokal Sebagai Upaya Pengenalan Karya Seni Terapan pada Siswa SMP di Wilayah Suku Makassar,</b> <i>Hasnawati</i>	39 – 53
<b>Perpaduan Elemen-Element Desain pada Karya Desain Poster Mahasiswa (Studi kasus pada Tugas Poster Mata Kuliah Penulisan Naskah Iklan DKV FSD UNM angkatan 2011),</b> <i>Irfan</i>	54 – 68
<b>Perancangan <i>Typeface</i> Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar,</b> <i>Dian Cahyadi</i>	68 - 78

## Pengembangan Materi Kuliah Pilihan Komputer Berbasis Kemampuan Awal Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain UNM

Sukarman dan Irfan  
Dosen DKV Fakultas Seni dan Desain UNM  
[sukarmanb@yahoo.com](mailto:sukarmanb@yahoo.com)  
[irfankadir@yahoo.co.id](mailto:irfankadir@yahoo.co.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk, mengkaji dan menganalisis data tentang materi dan kompetensi yang menjadi kecenderungan mahasiswa untuk diperoleh dari mata kuliah komputer. Sampel penelitian adalah mahasiswa Seni Rupa FSD yang memprogram mata kuliah pilihan komputer pada semester ganjil tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 34 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Angket, Kuis, wawancara, pengamatan, dan studi dokumentasi. Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa hanya 48 % mahasiswa yang memilih pernah menggunakan komputer sebelum mengikuti mata kuliah ini, sementara 62 % memilih sering dan sangat sering. 67 % mahasiswa pernah menggunakan Microsoft Word, 62 % mahasiswa memilih coreldraw dan photoshop sebagai program yang paling diharapkan diperoleh dari mata kuliah ini. 62 % mahasiswa menganggap materi Word perlu ditambah dengan program lainnya, 67 % mahasiswa memilih bahwa tujuan mengikuti mata kuliah komputer adalah untuk keperluan semuanya (skripsi, tugas kuliah, desain dan kerja, serta internet). 48 % mahasiswa memilih perbandingan materi kuliah ini adalah 25 % teori dan 75 % praktek. 48 % mahasiswa memilih proporsi tugas untuk mata kuliah ini adalah 50 – 50 antara tugas kelompok dan tugas individu.

### ABSTRACT

This research have the character of descriptive qualitative with aim to, studying and analysing data concerning interest and items becoming tendency of student to be obtained from subject of computer. Research Sampel is Fine Arts student of FSD which is subject program of computer choice at anomalous semester of school year 2008 / 2009 counted 34 student people. Technique data collecting use Enquette, Quiz, interview, perception, and documentation study. Result of Research Indicate that only 48 % student choosing have used computer before following of this sujet, whereas 62 % choosing often and very. 67 % student have used Microsoft Word, 62 % student choose and coreldraw of photoshop as most expected to be program to be obtained from this subject. 62 % student assume items of Word require to be added with other program, 67 % student choose that target follow eye of kuliah computer is for altogether ( skripsi, duty of kuliah, job/activity and desain, and also internet). 48 % student choose comparison of items of this subject is 25 % theory and 75 % practice. 48 % student choose duty proportion for the eye of this kuliah is 50 - 50 among group duty and individual duty.

---

### A. Pendahuluan

Mata kuliah komputer adalah salah satu mata kuliah pilihan dalam kurikulum program studi pendidikan seni rupa fakultas seni dan desain, namun

demikian, peranan mata kuliah ini sangat penting dalam rangka memberi bekal kemampuan penggunaan dan penguasaan teknologi komputer kepada setiap mahasiswa yang memprogram mata kuliah ini. Apalagi mengingat para

mahasiswa seni rupa kelak setelah selesai akan menjadi guru maupun praktisi dibidang seni maupun desain.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Undang-undang N0. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen telah memberikan harapan baru bagi seluruh guru maupun dosen di Indonesia, hal ini disebabkan dalam undang-undang tersebut telah jelas mengatur tentang peningkatan kesejahteraan bagi guru maupun dosen, namun demikian seiring dengan peningkatan kesejahteraan tersebut para guru dituntut pula agar meningkatkan kompetensinya secara terus-menerus dalam berbagai aspek.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka sudah menjadi tuntutan mendesak bagi para mahasiswa yang kelak dipersiapkan untuk menjadi guru agar membekali diri dengan kemampuan menggunakan teknologi komputer agar setiap saat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan setiap saat dapat meningkatkan kualitas profesionalismenya dan kualitas pembelajarannya kelak.

Secara realistis, kemampuan sebagian besar guru dalam menggunakan teknologi komputer masih dibawah standar minimal, khususnya guru-guru pendidikan seni budaya yang tersebar di berbagai daerah di Sulawesi Selatan. Hal

tersebut dapat dilihat pada mahasiswa kelas khusus penyetaaraan yang pesertanya adalah para guru, sebagian besar guru yang mengikuti mata kuliah komputer mengaku baru bersentuhan dengan komputer saat mengikuti mata kuliah komputer. Hal tersebut semakin diperparah dengan belum adanya mata kuliah wajib yang harus dilalui oleh mahasiswa calon guru agar kompetensi dibidang komputernya dapat ditingkatkan.

Hal tersebut cukup memprihatinkan, mengingat di era teknologi informasi saat ini, telah banyak diantara siswa SMP dan SMU yang mahir dalam menggunakan komputer. Disamping itu, tuntutan untuk merancang dan merencanakan berbagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer juga tak bisa dihindari. Penguasaan komputer sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran sudah menjadi mutlak dan harus dikuasai oleh seorang guru. Khusus untuk guru-guru pendidikan seni budaya, disamping kemampuan mengoperasikan Microsoft Office seperti word, exel, powerpoint, maupun publisher, dituntut pula agar segera tanggap terhadap perkembangan software-software grafis seperti adobe illustrator, adobe pagemaker, adobe in-design, adobe photoshop, corel draw,

macromedia freehand, macromedia flash, 3DMax, maupun software grafis lainnya.

Apabila para mahasiswa yang kelak akan menjadi calon guru mengabaikan perkembangan teknologi komputer grafis tersebut, maka bisa diprediksi bahwa kompetensi yang ditularkan pada para siswa akan jauh ketinggalan dari kebutuhan lapangan kerja yang ada. Hal ini disebabkan dalam dunia industri penerbitan dan percetakan saat ini sebagian besar telah menerapkan aplikasi software komputer grafis tersebut dalam memproduksi produk-produknya. Berupaya mengejar ketertinggalan dari dunia industri kerja dengan belajar secara terus menerus untuk menguasai teknologi yang mereka terapkan merupakan langkah untuk lebih menyesuaikan antara kurikulum pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja.

Oleh sebab itu untuk mengantisipasi hal tersebut, maka salah satu alternatif yang bisa ditempuh adalah dengan mengembangkan dan memaksimalkan materi-materi kuliah pada mata kuliah computer. Walaupun mata kuliah ini masih bersifat pilihan dalam kurikulum, namun diharapkan melalui pengembangan materi secara maksimal maka setiap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini minimal dapat menguasai beberapa software yang

familiar dengan kebutuhan lapangan kerja, baik untuk menjadi guru profesional, maupun untuk menjadi seniman ataupun desainer.

Untuk mengembangkan materi kuliah computer tersebut sebagai bagian dari kurikulum yang baku, maka diperlukan landasan yang kuat sebagai penunjang dalam melegalkan proses dan hasil pengembangan materi kuliah tersebut, agar dapat diaplikasikan dengan baik oleh dosen penanggungjawab mata kuliah ini pada semester-semester berikutnya. Untuk menjawab tantangan tersebut, maka hal inilah yang mendasari sehingga penelitian terhadap pengembangan materi kuliah computer dilakukan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan statistik sederhana. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, sedangkan sampelnya adalah mahasiswa Seni Rupa FSD yang memprogram mata kuliah pilihan komputer pada semester ganjil tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 34 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data adalah Angket, Kuis, wawancara, pengamatan, dan studi dokumentasi.

Proses analisis data meliputi tiga alur kegiatan sebagai suatu system, yaitu (1) reduksi data, (2) sajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga komponen analisis tersebut aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus (Miles dan Huberman, 1992). Secara lebih spesifik data-data yang telah diperoleh akan di analisis secara kualitatif yang mencakup 4 langkah, yakni; 1) Mengorganisasi data, 2) Mengembangkan kategori, tema, dan pola, 3) Menguji Hipotesis yang muncul berdasarkan data, 4) Mencari penjelasan alternatif dari data, 5) menulis laporan.

### C. Pembahasan

Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 48 % mahasiswa yang pernah menggunakan komputer sedangkan selebihnya sudah sering dan sangat sering menggunakan komputer, tak ada satupun mahasiswa yang baru bersentuhan dengan komputer. Hal ini merupakan kemampuan awal yang cukup mengembirakan sebab materi bisa lebih diperluas, tidak hanya terbatas pada dasar-dasar saja, atau materi bisa langsung pada intermediat, bahkan bisa langsung pada advance bagi mahasiswa yang memilih sangat sering menggunakan komputer.

Pada item pertanyaan kedua menunjukkan bahwa 67 % mahasiswa sudah pernah menggunakan microsoft word, sisanya 33 % pernah menggunakan coreldraw dan photoshop. Microsoft word sebagai materi inti awal pada mata kuliah ini secara umum telah bisa diaplikasikan oleh sebagian besar mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah ini, sehingga mahasiswa lebih cenderung akan memilih alternatif program aplikasi lain untuk dipelajari dalam mata kuliah ini, aplikasi lain yang paling diharapkan adalah coreldraw dan photoshop (lihat pertanyaan ketiga berikutnya)

Item pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa, 62 % mahasiswa paling mengharapkan agar materi mata kuliah komputer adalah coreldraw dan photoshop. Hal tersebut disebabkan karena 67 % mahasiswa telah familiar dengan microsoft word. Disamping itu, karena coreldraw dan photoshop lebih relevan dengan tugas-tugas kuliah mahasiswa dan lebih dianggap lebih menjanjikan prospek dalam dunia kerja, khususnya bidang seni rupa dan desain.

Pertanyaan keempat menunjukkan bahwa 62 % mahasiswa menganggap bahwa materi microsoft word perlu ditambah dengan program lain, program yang paling diharapkan oleh mahasiswa

adalah coreldraw dan photoshop. Item pertanyaan ini berkaitan dan saling mendukung dengan item pertanyaan pertama dan kedua.

Item pertanyaan kelima yang menunjukkan bahwa 67 % mahasiswa mengikuti mata kuliah komputer dengan tujuan untuk memenuhi berbagai keperluan, keperluan tersebut diantaranya adalah, penulisan skripsi, tugas kuliah, internet, dan bekal kerja. Berbagai keperluan tersebut akan sulit untuk diperoleh secara lengkap dalam mengikuti mata kuliah ini, mengingat keterbatasan waktu dan fasilitas. Namun demikian, beberapa keperluan tersebut tentunya dapat terakomodir dalam mata kuliah ini, seperti untuk tugas kuliah, skripsi, maupun sebagai bekal kerja yang sesuai dengan bidangnya.

Item pertanyaan keenam menunjukkan bahwa 48 % mahasiswa atau paling banyak memilih proporsi materi antara teori dan praktek adalah 25 % teori dan 75 % praktek. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tetap mengharapkan adanya aspek teori yang diberikan dalam mata kuliah ini, aspek teori sebanyak 25 % dari total materi adalah pemahaman dan wawasan tentang dasar-dasar dalam mata kuliah ini. Sementara mahasiswa mengharapkan 75

% materi kuliah ini adalah praktek di studio komputer grafis.

Item pertanyaan ketujuh menunjukkan bahwa 48 % mahasiswa atau mayoritas mahasiswa memilih proporsi untuk penugasan adalah 50 % tugas kelompok dan 50 % adalah tugas individu. Hanya sebagian kecil yang menghendaki seluruhnya tugas individu atau seluruhnya tugas kelompok. Dalam hal ini mahasiswa tetap mengharapkan adanya keseimbangan antara tugas kelompok dan tugas individu dalam proses evaluasi tugas.

Dari hasil angket yang bersifat pretest tersebut, maka dirancanglah program pembelajaran dengan berdasarkan harapan-harapan awal mahasiswa, tanpa mengurangi substansi materi inti dari mata kuliah ini. Program yang ditawarkan adalah penambahan dari hanya Microsoft word menjadi 4 program aplikasi. Keempat program aplikasi tersebut adalah word, powerpoint, coreldraw, dan photoshop.

Adapun hasil evaluasi perkuliahan setelah ditambahkan materi tersebut adalah, dari segi kehadiran Prosentase pada gambar 8 menunjukkan bahwa 41 % mahasiswa mencapai kehadiran diatas 75 %, sedangkan 15 % mencapai kehadiran 100 % penuh, 18 % hanya mencapai 50 – 75 % dan selebihnya 26 % tidak



mencapai 50 % kehadiran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 56 % mahasiswa mencapai kehadiran diatas 75 %. Dari 14 pertemuan 56 % mahasiswa mengikuti perkuliahan lebih dari 10 kali pertemuan, sementara sisanya belum mencapai 75 %. Namun demikian, toleransi masih diberikan kepada mahasiswa yang kehadirannya di atas 50 % dengan catatan, nilai tugas, UTS dan UAS dapat menutupi kekurangan pada nilai kehadiran tersebut. Sementara kehadiran dibawah 50 % secara langsung dianggap tidak lulus pada mata kuliah ini.

Evaluasi tugas, Dari data yang terlihat pada gambar 9 menunjukkan bahwa, mahasiswa yang memperoleh nilai rata-rata rentang 82 – 100 adalah 7 orang atau 21 %, memperoleh nilai rata-rata rentang 70 – 81 adalah 15 orang atau 44%, memperoleh nilai rata-rata rentang 60 – 69 adalah 1 orang atau 3 %, sedangkan yang nilainya kosong atau tidak memasukkan tugas jumlahnya juga cukup besar sebanyak 11 orang atau 32 %, jumlah ini sama besar dengan jumlah mahasiswa yang tidak lulus pada mata kuliah ini. Namun demikian kondisi nilai tugas masih stabil sebab 65 % mahasiswa masih berada pada rentang 70 – 100.

Evaluasi hasil UTS, Dari data yang terlihat pada gambar 10 menunjukkan bahwa, mahasiswa yang memperoleh

nilai rata-rata rentang 82 – 100 adalah 7 orang atau 21 %, memperoleh nilai rata-rata rentang 70 – 81 adalah 15 orang atau 44%, memperoleh nilai rata-rata rentang 60 – 69 adalah 1 orang atau 3 %, sedangkan yang nilainya kosong atau dianggap tidak mengikuti UTS jumlahnya juga cukup besar sebanyak 11 orang atau 32 %, jumlah ini sama besar dengan jumlah mahasiswa yang tidak lulus pada mata kuliah ini. Namun demikian kondisi nilai ujian tengah semester masih stabil sebab 65 % mahasiswa masih berada pada rentang 70 – 100.

Evaluasi hasil UAS, menunjukkan bahwa 71 % mahasiswa memperoleh nilai diatas 70, ini berarti bahwa nilai sebagian besar mahasiswa bahkan seluruhnya yang mengikuti ujian akhir semester mendapatkan nilai antara baik dan sangat baik. Sementara sisanya 29 % nilainya kosong sebab memang mahasiswanya tidak mengikuti ujian akhir semester. Hasil ujian akhir semester tidak memperlihatkan adanya mahasiswa yang mendapat nilai dari rentang 50 – 70, hal ini disebabkan materi ujian akhir semester adalah coreldraw dan photoshop. Ini menandakan juga bahwa kompetensi akhir mahasiswa dalam dua program ini cukup baik.

Data nilai akhir mahasiswa menunjukkan bahwa 47 % mahasiswa mendapatkan akumulasi nilai akhir pada rentang 82 – 100 dengan nilai A, 21 % mahasiswa mendapatkan nilai akhir pada rentang 70 – 81 dengan nilai B. Sedangkan 32 % diantaranya dinyatakan tidak lulus. Dari 32 % mahasiswa yang tidak lulus sebenarnya 29 % diantaranya tidak mengikuti ujian akhir semester dengan rata-rata kehadiran dibawah 75 %. Sebagian besar mahasiswa yang tidak lulus tersebut adalah mahasiswa angkatan 2004 dan 2005 yang sedang memprogramkan mata kuliah lainnya seperti PPL dan KKN, sehingga tidak bisa menuntaskan proses perkuliahannya.

Sementara itu, 68 % atau lebih dari separuh mahasiswa dinyatakan lulus dengan nilai A dan B, bahkan 47 % diantaranya berhasil memperoleh nilai A, perolehan nilai A tersebut disebabkan maksimalnya hasil ujian akhir semester dan totalitas tugas yang dikumpulkan serta prosentase kehadiran yang rata-rata di atas 75 %. Dari capaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya mahasiswa akan lebih antusias dan maksimal mengikuti proses pembelajaran apabila berbagai materi yang disajikan sesuai dengan karakter kompetensi awal mereka.

Workshop kurikulum Pendidikan Seni Rupa telah merekomendasikan perlunya mata kuliah komputer dijadikan mata kuliah wajib dengan materi yang bisa membekali mahasiswa agar bisa mengaplikasikan software gambar seperti coreldraw atau photoshop. Oleh sebab itu mata kuliah komputer sebagai mata kuliah pilihan dijadikan sebagai mata kuliah wajib dengan nama Komputer Grafis.

Istilah komputer grafis sendiri menuntut agar materi mata kuliah ini lebih fokus pada software-software gambar seperti coreldraw, photoshop, freehand, Illustrator, pagemaker, 3Dmax, dan beragam aplikasi grafis lainnya. Dengan melihat berbagai kecenderungan mahasiswa yang ada 62 % mahasiswa pada item pertanyaan ke 3, mengharapkan agar materi kuliah komputer adalah coreldraw dan photoshop, sebab sebagian besar dari mahasiswa ini mengenal dua aplikasi tersebut yang paling relevan dan sering digunakan dalam bidang seni rupa.

Mata kuliah komputer grafis yang segera akan diterapkan tentunya tidak akan mengakomodasi lagi aplikasi seperti microsoft word, excel, dan powerpoint dalam materi kuliah, sebab perubahan istilah mata kuliah komputer menjadi komputer grafis memberi konsekuensi

yang membatasi materi-materi khusus pada aplikasi grafis saja. Namun demikian link dan keterkaitan antara software grafis yang menjadi materi inti mata kuliah komputer grafis dengan word, excel, dan powerpoint tetap terbuka secara lebar. Namun penguasaan secara teknis terhadap word, excel dan powerpoint harus dieksplorasi sendiri oleh para mahasiswa diluar perkuliahan.

Selain kebaruan materi, mata kuliah komputer grafis juga mengadopsi format pembelajaran dengan sistem terbaru yang lebih sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), mulai dari format silabus, modul, SAP, maupun format evaluasi yang digunakan. Hasil-hasil masukan dari mahasiswa tentang mata kuliah komputer dan hubungannya dengan proporsi materi teori dan praktek 25 -75 akan dikombinasikan. Demikian pula dengan proporsi antara tugas individu dan tugas kelompok dengan proporsi 50 – 50 akan diakomodasi dalam materi kuliah terbaru.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa hanya 48 % mahasiswa yang memilih pernah menggunakan komputer sebelum mengikuti mata kuliah ini, sementara 62 % memilih sering dan sangat sering. 67 % mahasiswa pernah menggunakan Microsoft Word, 62 %

mahasiswa memilih coreldraw dan photoshop sebagai program yang paling diharapkan diperoleh dari mata kuliah ini. 62 % mahasiswa menganggap materi Word perlu ditambah dengan program lainnya, 67 % mahasiswa memilih bahwa tujuan mengikuti mata kuliah komputer adalah untuk keperluan semuanya (skripsi, tugas kuliah, desain dan kerja, serta internet). 48 % mahasiswa memilih perbandingan materi kuliah ini adalah 25 % teori dan 75 % praktek. 48 % mahasiswa memilih proporsi tugas untuk mata kuliah ini adalah 50 – 50 antara tugas kelompok dan tugas individu.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, sebagian besar mahasiswa telah familiar dengan komputer khususnya microsoft word, dan sebagian besar mengharapkan agar coreldraw dan photoshop dijadikan materi baru dengan proporsi teori dan praktek adalah 25 – 75, sedangkan untuk proporsi tugas adalah 50-50 antara kelompok dan individu. Sebagai rekomendasi adalah perlunya ditata ulang materi perkuliahan komputer dari word menjadi coreldraw dan photoshop, tentunya dengan mengganti nama mata kuliah dari komputer menjadi komputer grafis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Peter Denning, et al., "**Computing**

as a **Discipline**," *Communications of ACM*, 32, 1 (January), 9-23, 1989.

Peter Denning, "**Computer Science: the Discipline**," In *Encyclopedia of Computer Science* (A. Ralston and D. Hemmendinger, Eds), 1999.

Computing Sciences Accreditation Board, <http://www.csab.org>

Association for Computing Machinery (ACM), <http://acm.org>

IEEE Computer Society (IEEE CS), <http://computer.org>