

## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2  
 Tanggal Berlaku : September 2012

### A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.17601/ Animasi 3D
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

### B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa memahami rancangan proses belajar mengajar dan tujuan mata kuliah. Mahasiswa memahami perkembangan animasi 3D, fenomena dan trend terkini dalam industri animasi 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa memahami aturan dan kebijakan perkuliahan.</li> <li>• Mahasiswa mampu mendeskripsikan perkembangan mutakhir dalam industri film animasi 3D, baik secara nasional maupun internasional.</li> <li>• Mahasiswa mampu membedakan genre dan style dalam animasi 3D.</li> </ul>	Kontrak kuliah, aturan perkuliahan, dan pengenalan mata kuliah	Ceramah Tanya Jawab	100 menit		Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Animasi 3D
Mahasiswa memahami tahapan produksi film animasi 3D. Mahasiswa memahami kompetensi yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi dalam film animasi 3D.</li> <li>• Mahasiswa mampu</li> </ul>	Pengantar dasar animasi 3D (pengertian/definisi, perkembangan animasi 3D, penggunaan animasi 3D, serta tool yang digunakan	Ceramah Tanya Jawab	100 menit	1, 2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
diperlukan dalam produksi film animasi 3D. Mahasiswa memahami program aplikasi yang diperlukan untuk mendukung produksi film animasi 3D.	<p>merancang tim produksi untuk pengembangan film animasi 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengenali dan memilih program aplikasi untuk mendukung produksi film animasi 3D.</li> <li>Mahasiswa mampu menyimulasikan kebutuhan anggaran untuk produksi film animasi 3D.</li> <li>Mahasiswa mampu merencanakan jadwal produksi film animasi 3D.</li> <li>Mahasiswa mampu membuat proposal produksi film animasi 3D.</li> </ul>	untuk membuat animasi 3D)				
Mahasiswa mampu merancang pipe line produksi film animasi 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami kondisi dan situasi dalam produksi film animasi, termasuk kendala-kendala dalam prosesnya.</li> <li>Mahasiswa mampu memahami dan mendefinisikan pipe line produksi film animasi 3D.</li> <li>Mahasiswa mampu merancang pipe line produksi film animasi 3D.</li> </ul>	<p>Pengenalan 3D Max</p> <p>(interface 3D max, pengaturan <i>viewport</i>, <i>shortcut</i> yang bisa digunakan, membuat obyek-obyek 3D sederhana dengan menggunakan <i>standar primitive</i>)</p>	<p>Ceramah</p> <p>Demo penggunaan 3D Max</p> <p>Tanya Jawab</p>	100 menit	1, 2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat mengolah skenario untuk produksi film animasi 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami proses terciptanya skenario.</li> <li>Mahasiswa dapat memahami format penulisan skenario.</li> <li>Mahasiswa dapat merancang produksi film animasi 3D berdasarkan skenario.</li> </ul>	Modeling Dasar  (merekayasa obyek-obyek standar primitive dengan memberikan beberapa modify dasar seperti <i>bend</i> , <i>Taper</i> , dan <i>melt</i> untuk membuat sebuah model 3D)	Ceramah Demo membuat seperangkat meja dan kursi Tanya Jawab penugasan	100 menit	1, 2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat memahami karakter berdasarkan karakterisasi dalam skenario. Mahasiswa dapat memvisualisasikan karakter berdasarkan bukti karakterisasi dalam skenario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakter berdasarkan penokohan dan cerita.</li> <li>Mahasiswa mampu mempelajari karakter berdasarkan skenario.</li> <li>Mahasiswa dapat memvisualisasikan karakter.</li> <li>Mahasiswa dapat merancang ekspresi, gestur, dan gaya bicara karakter.</li> </ul>	Pegenalan <i>shape</i> (membuat obyek 2D menjadi 3D dengan menggunakan beberapa modify seperti <i>extrude</i> , <i>bevel</i> , <i>lathe</i> , dan <i>shell</i> )	Ceramah Demo membuat bidak catur Tanya Jawab penugasan	100 menit	3, 4	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat memvisualisasikan latar belakang dan properti dalam skenario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memvisualisasikan latar belakang.</li> <li>Mahasiswa dapat memvisualisasikan properti/objek dalam film.</li> </ul>	Pengenalan <i>poly</i> (mengubah obyek dasar menjadi <i>editable poly</i> serta pengolahan obyek <i>poly</i> dengan memanfaatkan fitur <i>extrude</i> )	Ceramah Demo membuat meja dengan memanfaatkan satu obyek <i>primitive</i> Tanya Jawab penugasan	100 menit	3, 4	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat memahami konsep dan format story board.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dan definisi story board.</li> <li>Mahasiswa dapat merancang format story board.</li> </ul>	Pengolahan <i>poly</i> (merekayasa obyek <i>poly</i> menjadi obyek yang lebih kompleks dengan memanfaatkan <i>bevel, insert, chamfer, loop</i> dan <i>ring</i> )	Ceramah Demo membuat lampu bolam Tanya Jawab penugasan	100 menit	3, 4	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa dapat memahami aturan sinematografi dalam camera shot, camera angle, dan camera movement.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan camera shot, camera angle, dan camera movement.</li> <li>Mahasiswa dapat merancang story board berdasarkan aturan sinematografi.</li> </ul>	Penggabungan <i>poly</i> (menyatukan dua atau lebih obyek poly dengan memanfaatkan fitur attach, detach, bridge, weld dan <i>connect</i> )	Ceramah Demo membuat kaos Tanya Jawab penugasan			
Mahasiswa dapat merancang durasi untuk cut/clip, serta transisi antar-clip dalam film animasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat mengenali dan memahami pengaturan durasi per cut/clip.</li> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan definisi dan tipe transisi dalam clip.</li> </ul>	Pengenalan <i>texturing</i> (pengenalan pengaturan pada material serta penerapannya pada obyek 3D)	Ceramah Demo perepan tekstur Tanya Jawab penugasan			
Mahasiswa dapat mengeksekusi skenario ke dalam story board dengan menggunakan aturan sinematografi, dan aturan transisi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat merancang panel story board.</li> <li>Mahasiswa dapat menentukan camera shot, camera angle, dan camera movement untuk setiap clip.</li> <li>Mahasiswa dapat menentukan durasi setiap clip.</li> <li>Mahasiswa dapat menentukan transisi antar-clip.</li> </ul>	Texturing (mengenalkan beberapa fitur pada material meliputi <i>multi-layer, muti/sub-object</i> , dan <i>reytrace</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan			

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat merancang story board berdasarkan durasi film yang akan diproduksi.</li> </ul>					
Mahasiswa mampu merancang proses dubbing.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep perancangan dubbing.</li> <li>Mahasiswa mampu merancang teknik dan prosedur pengisian suara berdasarkan karakter dalam skenario.</li> </ul>	Texturing lanjut (mengenalkan dan mengatur modify-modify yang menunjang dalam proses texturing seperti <i>UVW maps, unwrap UVW</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan			
Mahasiswa mampu merekam dialog dalam skenario ke dalam format suara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu merekam suara untuk dubbing, dalam format dummy atau asli.</li> <li>Mahasiswa mampu mengolah hasil rekaman.</li> </ul>	Pengenalan <i>lighting</i> (mengenalkan penerapan pencahayaan dasar dan pengaturan pada pencahayaan)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan			
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, definisi, dan tipe animatic expression.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan definisi animatic expression untuk produksi film animasi.</li> <li>Mahasiswa mampu merancang animatic expression untuk film animasi.</li> </ul>	Pengenalan kamera (mengenalkan jenis-jenis kamera serta cara penggunaannya)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri			
<b>Ujian Tengah Semester</b>						
Mahasiswa mampu memodelkan karakter ke	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat model</li> </ul>	Pengenalan <i>modeling</i> karakter (pengenalan karakterisasi)	Ceramah Tanya Jawab	100 menit	5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
dalam format 3D.	karakter dalam format 3D berdasarkan gambar sketsa dari visualisasi karakter.	tokoh dan ketentuan-ketentuan yang perlu diperhatikan dalam <i>modeling</i> karakter)	Penugasan			
Mahasiswa mampu memodelkan latar belakang dan properti ke dalam format 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat model 3D untuk latar belakang, dan properti dalam film.</li> </ul>	Pembuatan <i>modeling</i> karakter (persiapan <i>blueprint</i> karakter, <i>modeling</i> badan dan tangan dengan memanfaatkan obyek <i>poly</i> dan fitur-fitur yang terdapat pada obyek <i>poly</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan	100 menit	2, 3, 5, 7	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu membuat animasi gerakan karakter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menerapkan teknik rigging dan skinning untuk animasi gerakan karakter berdasarkan story board, dan animatic expression.</li> </ul>	Pembuatan <i>modeling</i> karakter lanjut II ( <i>modeling</i> tangan dan kaki serta penyetuan terhadap badan dengan memanfaatkan obyek <i>poly</i> dan fitur-fitur yang terdapat pada obyek <i>poly</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan	100 menit	5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu membuat animasi gerakan karakter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menerapkan teknik rigging dan skinning untuk animasi gerakan karakter berdasarkan story board, dan animatic expression.</li> </ul>	Pembuatan <i>modeling</i> karakter lanjut II (pembuatan kepala serta penyetuan terhadap badan dengan memanfaatkan obyek <i>poly</i> dan fitur-fitur yang terdapat pada obyek <i>poly</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan		5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu membuat animasi ekspresi dan lipsync untuk karakter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat animasi ekspresi dan lipsync berdasarkan story board, dubbing, dan animatic expression.</li> </ul>	Pengenalan rigging dengan menggunakan biped (penulangan dengan menggunakan biped dan cara pengaturannya)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan	100 menit	5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu membuat animasi ekspresi dan lipsync untuk karakter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat animasi ekspresi dan lipsync</li> </ul>	Penyatuan biped ke karakter (memberikan modify <i>physique</i> untuk penyatuan	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab	100 menit	5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	berdasarkan storyboard, dubbing, dan animatic expression.	biped ke karakter dan cara pengaturan modify <i>physique</i> )	penugasan			
Mahasiswa mampu menentukan tema warna berdasarkan skenario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan tema warna untuk produksi film animasi.</li> </ul>	Pengenalan rigging dengan menggunakan CAT (penulangan dengan menggunakan CAT dan cara pengaturannya)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan	100 menit	5, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mahasiswa mampu mengeksekusi ide dan pilihan tema warna dalam lingkungan 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menerapkan teknik texturing sesuai ide dan tema warna yang ditentukan.</li> </ul>	Penyatuan CAT ke karakter (memberikan modify <i>skin</i> untuk penyatuan CAT ke karakter dan cara pengaturan modify <i>skin</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab penugasan	100 menit	5, 6	
Mahasiswa mampu mengeksekusi ide dan pilihan tema warna dalam lingkungan 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menerapkan teknik texturing sesuai ide dan tema warna yang ditentukan.</li> </ul>	Pengenalan dasar animasi pada 3D Max (pengenalan timeline dan mengelola timeline dengan pengaturan key pada timeline)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri	100 menit	5, 6	
Mahasiswa mampu merencanakan proses rendering.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu merancang proses rendering animasi 3D.</li> </ul>	Animasi pada 3D Max (pengaturan animasi dengan menggunakan curve editor)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri	100 menit	5, 6	
Mahasiswa mampu merencanakan dan merancang penggunaan audio dalam film animasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menentukan tema audio untuk film animasi.</li> <li>Mahasiswa mampu mengimplementasikan audio effect dan background music dalam film animasi.</li> <li>Mahasiswa mampu merencanakan dan merancang prosedur kerja dalam mengolah</li> </ul>	Pengenalan motion (pengaturan animasi dengan menggunakan menu <i>motion</i> )	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri	100 menit	5, 6	

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	audio untuk produksi film animasi.					
Mahasiswa mampu mengimplementasikan special effect untuk video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat berbagai efek untuk video.</li> </ul>	Lighting lanjut (pengaturan lighting lanjut)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri	100 menit	5, 6	
Mahasiswa mampu mengimplementasikan special effect untuk video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat berbagai efek untuk video.</li> </ul>	Kamera lanjut (pengaturan dan penganimasian kamera)	Ceramah Demonstrasi Tanya Jawab Latihan mandiri	100 menit	5, 6	
<b>Ujian Akhir Semester</b>						

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Wahana Komputer, *Panduan Praktis : Pengolahan Audio Digital Dengan Adobe Audition 3.0*, Andi Publisher, Indonesia, 2009
2. Wahana Komputer, *Tutorial 5 Hari Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0*, Andi Publisher, Indonesia, 2007
3. MADCOMS, *Adobe Premiere Pro C4 untuk Pemula*, Andi Publisher, Indonesia, 2010
4. Wahana Komputer, *Panduan Praktis Adobe Premiere Pro CS4*, Andi Publisher, Indonesia, 2009
5. MADCOMS, *Panduan Lengkap : Adobe After Effect CS4*, Andi Publisher, Indonesia, 2009
6. MADCOMS, *Adobe After Effect CS3 untuk Pemula*, Andi Publisher, Jakarta, 2009

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Noor Hasyim, M.Ds	Toto Haryadi, M.Ds	Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom	Dr. Abdul Syukur