

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2
 Tanggal Berlaku : September 2012

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14. 17505 / Animasi 2D
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 4 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Animasi
7. Alokasi waktu total : 28 X 100 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Kontrak kuliah, tema tugas, ujian, dan system penilaian serta pengenalan Animasi 2D dan pengenalan software yang digunakan.	Mahasiswa dapat memahami system perkuliahan Animasi 2D.	Perkenalan, kontrak kuliah dan system perkuliahan. Pembahasan tema tugas dan durasi untuk proyek film animasi Pembahasan tata cara pengerjaan dan pengumpulan tugas/karya. Sosialisasi software yang akan digunakan dalam mata kuliah Animasi 2D	Ceramah Teori, menggunakan media LCD dan Komputer Pemberian Tugas 1: Melakukan riset dan analisa untuk pembuatan film animasi 2D	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Komik
Pengenalan Software Animasi	Mahasiswa dapat mengenali software yang digunakan dalam pembuatan Animasi 2D.	Pengenalan tampilan software dan kelengkapannya. <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan fungsi- 	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
		fungsi tool • Pembuatan dokumen baru. • Cara penyimpanan dokumen				
Pengenalan teori animasi dan jenis-jenis teknik animasi	Mahasiswa dapat mengetahui teori animasi dan jenis-jenis teknik animasi	Pengertian dan Teori animasi ▪ Teori animasi menurut pendapat para ahli. ▪ Sejarah animasi. ▪ Jenis-jenis teknik animasi	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 2: Membuat judul dan sinopsis untuk proyek film animasi pendek	100 menit	1, 2	• Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas
Pembuatan karakter sederhana untuk digerakkan	Mahasiswa dapat membuat karakter sederhana untuk digerakkan	Pembuatan obyek/karakter sederhana ▪ cara manual ▪ software grafis ▪ oyek/karakter untuk digerakkan	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	• Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas
Teknik pembuatan cerita	Mahasiswa dapat mengetahui Teknik pembuatan cerita.	Pengenalan alur cerita film animasi ▪ Teknik pembuatan cerita dengan urutan yang benar ▪ Konsultasi tugas 1 & 2	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 3: Membuat cerita lengkap dan dialog untuk proyek film animasi pendek	100 menit	1, 2	• Diskusi dan Konsultasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan sederhana	Mahasiswa dapat Menggerakkan karakter dengan gerakan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan Timing ▪ Menjelaskan tentang Frame dan keyframe ▪ Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan sederhana 	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan Konsultasi
Menyiapkan karakter lengkap untuk proyek film animasi	Mahasiswa dapat mengetahui karakter yang menarik dan dapat membuat karakter lengkap sesuai dengan proyek film animasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan contoh karakter ▪ Teknik pembuatan karakter yang benar sesuai dengan tema proyek ▪ Konsultasi tugas 3 	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 4: Membuat satu set karakter sesuai dengan cerita yang sudah dibuat untuk proyek film animasi pendek	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan Konsultasi
UJIAN TENGAH SEMESTER						
Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan yang lebih kompleks	Mahasiswa dapat Menggerakkan karakter dengan gerakan s yang lebih kompleks	Menggerakkan karakter dengan gerakan yang lebih kompleks Menentukan Timing	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas
Prinsip-prinsip animasi	Mahasiswa dapat mengetahui Prinsip-prinsip animasi	prinsip-prinsip animasi Contoh penggunaan prinsip-prinsip animasi Konsultasi tugas 4	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 5: Membuat backgroun dan thumbnail	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa • Memberikan latihan kelas
Menggerakkan karakter dengan menggunakan Prinsip-prinsip animasi	Mahasiswa dapat menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan yang lebih kompleks	Menggerakkan karakter dengan gerakan prinsip-prinsip animasi	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
		Menentukan Timing				
Menyiapkan background dan thumbnail	Mahasiswa mulai dapat membuat background dan thumbnail	Jenis-jenis background Unsur-unsur penyusun background Konsultasi tugas 5	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 6: Membuat storyboard	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Komposisi karakter dan background	Mahasiswa dapat menggunakan script sederhana dan animasi untuk memperindah tampilan web	Komposisi karakter dan background	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	100 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi dan Konsultasi
UJIAN AKHIR SEMESTER						



Daftar Referensi

Wajib :

1. Masdiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik, Jakarta, Creative Media
2. McCloud, Scott. 2001. Understanding Comics, Jakarta, KPG

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds	Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur