

SILABI

I. IDENTITAS MATA KULIAH

1. Nama Mata Kuliah : Animasi
2. Jurusan : Seluruh jurusan
3. Semester : Ganjil
4. Bobot SKS : 2 SKS
5. Dosen :

II. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM

Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi, mahasiswa akan dapat meningkatkan Pengetahuan di bidang animasi, memperluas pemahaman, menambah wawasan di bidang animasi.

III. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM

Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi, mahasiswa dapat membuat animasi dasar dengan software 3D blender, memahami konsep modeling dengan baik, dan memahami prinsip-prinsip animasi.

IV. METODE PERKULIAHAN

1. Praktikum dan tanya jawab
2. Quiz
3. Tugas
4. Diskusi

V. NILAI AKHIR

$$NA = 10 \% \text{ KEHADIRAN} + 20 \% \text{ TUGAS} + 30 \% \text{ UTS} + 40 \% \text{ UAS}$$

NILAI	INDEKS	PREDIKAT
$80 \leq NA \leq 100$	A	Lulus, sangat baik
$68 \leq NA \leq 79$	B	Lulus, baik
$56 \leq NA \leq 67$	C	Lulus, cukup
$45 \leq NA \leq 55$	D	Lulus, kurang
$0 \leq NA \leq 44$	E	Tidak lulus

SILABI

MATA KULIAH : ANIMASI

Pertemuan Ke	Materi
1.	Animation Pipeline
2.	Modeling Karakter I : - Pemahaman tentang struktur modeling dari sebuah karakter dan pembuatan modelnya. - Membuat bentuk karakter sederhana
3.	Modeling Karakter II : Melanjutkan proses modeling karakter dengan melanjutkan ke tahap pembuatan detail kepala atau waj
4.	Modeling Karakter III : Melanjutkan proses modeling karakter dengan melanjutkan ke tahap pembuatan asesoris karakter seperti baju, celana dan aksesoris.
5.	Modeling Karakter IV (teksture & shading) : Memberikan shading dan texture pada karakter yang dibuat .
6.	Rigging Lanjut I : - Pengenalan Constraint - Contoh aplikasi Constraint pada rigging - Constraint Copy - Constraint Limit - Constraint Inverse Kinematic - Constraint Transformation

7.	<p>Rigging Lanjut II :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan rigging karakter dengan Human (Meta-Rig) - Proses Generate - Layer yang terdapat pada tulang - Menambahkan tulang pada Meta-Rig - Menjelaskan tentang Weight Paint
8.	UTS
9.	<p>Riging Lanjut III :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Ekspresi wajah - Cara membuat ekspresi wajah - Rigging Muka - Membuat Driver - Membuat Custom Shape
10.	<p>Karakter Pose :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip Dalam membuat Pose - Mengenal (IK) Inverse Kinematics dan (FK) Forward Kinematics - Membuat berbagai macam Pose
11.	<p>Animasi Walkcycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Animasi walkcycle - Pose to pose animasi walkcycle - Timming animasi walkcycle
12.	<p>Animasi Lifting Box :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Animasi Lifting Box

	- Membuat animasi Lifting Box dengan 3D Blender
13.	Animasi Akting : - Pemahaman tentang Animasi Akting - Membuat animasi akting dengan 3D Blender
14.	Lighting and Rendering : - Pemahaman tentang 3 point lighting untuk presentasi model atau animate yang lebih baik - Memahami output animasi yang sesuai dengan hasil yang diinginkan.
15.	Compositing
16.	UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI II

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 1

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi II, Mahasiswa dapat memahami proses pembuatan/pipeline animasi.

B. POKOK BAHASAN : Pengenalan Pipeline Animasi II

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Rangkuman materi kuliah selama semester genap
- Pipeline produksi animasi
- Contoh pipeline produksi animasi international

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan kepada mahasiswa apa yang akan dipelajari selama perkuliahan Animasi II	Mendengarkan	Big Screen	15	
Penyajian	2. Menjelaskan kepada mahasiswa rangkuman materi kuliah Animasi II 3. Menjelaskan kepada mahasiswa pipeline produksi animasi yang lebih lengkap. 4. Memberikan contoh pipeline produksi animasi yang digunakan studio internasional	Mendengarkan	Big Screen	65	
Penutup	5. Menyimpulkan materi perkuliahan yang disampaikan dan praktikum yang dilakukan. 6. Bertanya-jawab tentang pengenalan animasi 7. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan berkomentar/bertanya	Big Screen	10	

E. EVALUASI

Jelaskan alur produksi animasi!

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 2

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

D. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah modeling, mahasiswa diharapkan dapat mengerti tentang pembuatan modeling karakter.

E. POKOK BAHASAN : modeling karakter I

F. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang struktur modeling dari sebuah karakter dan pembuatan modelnya.
- Membuat bentuk karakter simpel

F. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	8. Menjelaskan cakupan materi karakter modeling 9. Menjelaskan perbedann pembuatan karakter dengan output yang berbeda beda	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	10. Menjelaskan tentang modeling karakter 11. Membuat modeling karakter. - Memahami bentuk dasar sebelum proses modeling karakter - Menjelaskan dan praktek step by step pembuatan karakter dari model kepala hingga kaki - Men tweak hasil akhir agar sesuai dengan proporsi karakter yang diinginkan	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	12. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 13. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 14. Memberikan gambaran umumtentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

G. EVALUASI

Buatlah kembali karakter dengan referensi lain yang sesuai dengan kemampuan masing masing!

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 3

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan matakuliah modeling, mahasiswa diharapkan dapat mengerti tentang pembuatan modeling karakter lengkap dengan wajah.

B. POKOK BAHASAN : modeling karakter II

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Melanjutkan proses modeling karakter dengan melanjutkan ke tahap pembuatan detail kepala atau wajah.

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi tentang pembuatan human face modeling 2. Menjelaskan tentang topologi 	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mempersiapkan referensi dan bahan 4. Memulai proses pembuatan modeling wajah <ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan modeling yang dikhususkan dibagian kepala. - Menjelaskan tentang pendistribusian poligon yang benar - Men tweak hasil akhir agar sesuai dengan proporsi wajah yang diinginkan 	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 6. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 7. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang 	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

E. EVALUASI

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI
KODE MATA KULIAH :
SKS : 2SKS (2-0 jam)
WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit
PERTEMUAN : 4
PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan matakuliah modeling karakter III, mahasiswa diharapkan dapat melanjutkan pembuatan proses modeling secara menyeluruh

B. POKOK BAHASAN : modeling karakter III

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Melanjutkan proses modeling karakter dengan melanjutkan ke tahap pembuatan asesoris karakter seperti baju, celana dll.

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menyiapkan semua referensi terkait asesoris yang dipakai karakter, 2. Menjelaskan tentang bagaimana caranya memanage asesoris tersebut sesuai standar produksi	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	3. Mempersiapkan referensi dan bahan 4. Memulai proses pembuatan modeling asesoris - Memulai dari pembuatan baju dan celana. - Melanjutkan dengan asesoris yang lain sesuai gambar konsep atau referensi - Men tweak hasil akhir agar sesuai dengan proporsi wajah yang diinginkan	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	5. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 6. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 7. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

E. EVALUASI

Buatlah sebuah kendaraan atau partner untuk karakter, seperti binatang atau kendaraan yang akan dipakai.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : MODELING DASAR IV

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 5

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

G. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah modeling karakter IV , mahasiswa diharapkan bisa membuat karakter full dengan presentasi yang baik

H. POKOK BAHASAN : modeling karakter IV (material & teksturing)

I. SUB POKOK BAHASAN :

- Memberikan shading dan texture pada karakter yang dibuat .

H. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
----------------	----------------	--------------------	-------------------------	----------------	---------------

Pendahuluan	15. Mereview ulang hasil modeling karakter yang sudah jadi seluruhnya	Mendengarkan	Big Screen	10	BAB VI
Penyajian	16. Menrencanakan shading dan texture yang akan di aplikasikan kepada karakter sesuai dengan konsep yang telah dibuat 17. Memulai membuat pola atau seam pada karakter agar bisa dipainting dan diberikan texture - memulai painting dengan proses texture painting. - meload texture yang sudah dibuat - Memberikan shading pada karakter yang berbeda.	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	90	
Penutup	18. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 19. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 20. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

I. EVALUASI

Melanjutkan dan merapikan painting atau texture yang telah dibuat agar lebih rapi lagi.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI II
KODE MATA KULIAH :
SKS : 2 SKS (2-0 jam)
WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit
PERTEMUAN : 6
PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi II, mahasiswa dapat mengaplikasikan fungsi constraint pada struktur tulang yang dibuatnya.

B. POKOK BAHASAN : Rigging Lanjut I

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pengenalan Constraint
- Contoh aplikasi Constraint pada rigging
- Constraint Copy
- Constraint Limit
- Constraint Inverse Kinematic
- Constraint Transformation

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN	MEDIA & ALAT	ESTIMASI	DAFTAR PUSAKA
----------------	----------------	----------	--------------	----------	---------------

		MAHASISWA	PENGAJARAN	WAKTU	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian constraint pada rigging. 2. Menjelaskan contoh aplikasi constraint pada rigging. 	Mendengarkan	Big Screen	20	
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menjelaskan cara mengaplikasikan constraint pada rigging. <ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan kepada mahasiswa cara mengaplikasikan constraint Copy (Location, Rotation dan Scale) pada rigging. o Menjelaskan kepada mahasiswa cara mengaplikasikan constraint Limit (Location, Rotation dan Scale) pada rigging. o Menjelaskan kepada mahasiswa cara mengaplikasikan constraint Inverse Kinematic pada rigging. o Menjelaskan kepada mahasiswa cara mengaplikasikan constraint Transformation pada rigging. o Menjelaskan proses editing pada rigging. 	Mendengarkan dan Praktek	Big Screen dan Komputer Lab	60	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang disampaikan dan praktikum yang dilakukan. 5. Bertanya-jawab tentang proses mengaplikasikan constraint pada rigging 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan dating 	Mendengarkan dan berkomentar/bertanya	Big Screen	10	

E. EVALUASI

Buatlah fungsi rigging untuk mata menggunakan constrain!

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI II
KODE MATA KULIAH :
SKS : 2 SKS (2-0 jam)
WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit
PERTEMUAN : 7
PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi II, mahasiswa dapat membuat struktur tulang lengkap untuk karakter.

B. POKOK BAHASAN : Rigging Lanjut II

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pengenalan rigging karakter dengan Human (Meta-Rig)
- Proses Generate
- Layer yang terdapat pada tulang
- Menambahkan tulang pada Meta-Rig
- Menjelaskan tentang Weight Paint

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan fitur yang terdapat pada rigging Human (Meta-Rig)	Mendengarkan	Big Screen	10	
Penyajian	2. Menjelaskan cara menggunakan riggin Human (Meta-Rig) <ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan kepada mahasiswa fungsi dan cara kerja proses Generate o Menjelaskan kepada mahasiswa layer yang terdapat pada tulang o Menjelaskan kepada mahasiswa cara menambahkan tulang pada rigging Meta-Rig 3. Menjelaskan cara menggunakan fitur Weight Paint pada blender	Mendengarkan dan Praktek	Big Screen dan Komputer Lab	70	
Penutup	4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang disampaikan dan praktikum yang dilakukan. 5. Bertanya-jawab tentang proses mengaplikasikan riggin Human (Meta-Rig) 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan dating	Mendengarkan dan berkomentar/bertanya	Big Screen	10	

E. EVALUASI

Buatlah rigging karakter menggunakan Human (Meta-Rig) dan menambahkan rigging mata!

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI II

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 9

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi II, mahasiswa dapat membuat rigging karakter yang memiliki ekspresi.

B. POKOK BAHASAN : Rigging Lanjut III

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pengenalan Ekspresi wajah
- Cara membuat ekspresi wajah
- Rigging Muka
- Membuat Driver
- Membuat Custom Shape

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan Ekspresi Wajah untuk karakter 3D	Mendengarkan	Big Screen	10	
Penyajian	2. Menjelaskan cara membuat ekspresi wajah pada karakter 3D. <ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan kepada mahasiswa cara membuat ekspresi dengan Shape Keys o Menjelaskan kepada mahasiswa cara membuat ekspresi dengan rigging o Menjelaskan kepada mahasiswa cara membuat driver untuk shape keys. o Menjelaskan kepada mahasiswa cara membuat Custom Shape untuk rigging. 	Mendengarkan dan Praktek	Big Screen dan Komputer Lab	70	
Penutup	3. Menyimpulkan materi perkuliahan yang disampaikan dan praktikum yang dilakukan. 4. Bertanya-jawab tentang proses membuat ekspresi pada karakter. 5. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan dating	Mendengarkan dan berkomentar/bertanya	Big Screen	10	

E. EVALUASI

Buatlah ekspresi wajah karakter menggunakan shape key dan rigging!

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 10

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Membuat animasi dasar dengan 3D Blender, mahasiswa diharapkan dapat memahami prinsip pembuatan pose.

B. POKOK BAHASAN : Karakter Pose

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Prinsip Dalam membuat Pose
- Mengenal (IK) Inverse Kinematics dan (FK) Forward Kinematics
- Membuat berbagai macam Pose

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi Pose	Mendengarkan	Big Screen	25	
Penyajian	2. Menjelaskan Prinsip Pembuatan Pose <ul style="list-style-type: none"> - Gestur - Prinsip exaggeration - Center of gravity - Line of action 3. Menjelaskan perbedaan fungsi kotroler (IK) Inverse Kinematics dan (FK) Forward Kinematics pada rigging karakter 4. Menjelaskan Pembuatan Pose <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pembuatan layout - Menjelaskan proses pembuatan pose 	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	5. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 6. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 7. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

E. EVALUASI

Buatlah tiga Pose Senang, Sedih, Marah.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 11

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Membuat animasi dasar dengan 3D Blender, mahasiswa diharapkan prinsip pose to pose, antisipasi dan timing.

B. POKOK BAHASAN : Animasi walkcycle

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang Animasi walkcycle
- Pose to pose animasi walkcycle
- Timing animasi walkcycle

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi Animasi walkcycle	Mendengarkan	Big Screen	25	
Penyajian	2. Menjelaskan pemahaman Animasi walkcycle 3. Menjelaskan proses pembuatan Animasi walkcycle dengan 3d Blender. - Menjelaskan pembuatan Pose to pose - Menjelaskan pembuatan inbetween	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	65	
Penutup	4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 5. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	30	

E. EVALUASI

Buatlah animasi walkcycle berpindah tempat.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 12

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi, mahasiswa diharapkan dapat mengerti dan menerapkan prinsip slow-in slow-out serta weight.

B. POKOK BAHASAN : Animasi Lifting Box

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang Animasi Lifting Box
- Membuat animasi Lifting Box dengan 3D Blender

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi Animasi Lifting Box	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	2. Menjelaskan pemahaman Lifting Box 3. Membuat animasi Lifting Box dengan 3d Blender. - Menjelaskan Persiapan file & layout - Menjelaskan proses pembuatan pose to pose dan inbetween - Menjelaskan tentang slow-in slow-out	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	65	
Penutup	4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 5. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	30	

E. EVALUASI

Buatlah animasi Lifting Box memindahkannya ke sebuah meja.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 13

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan mata kuliah Animasi, mahasiswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan keseluruhan 12 prinsip animasi serta gestur dan ekspresi yang tepat pada karakter.

B. POKOK BAHASAN : Animasi Akting

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang Animasi Akting
- Membuat animasi akting dengan 3D Blender

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi Animasi Akting	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	2. Menjelaskan pemahaman Animasi Akting 3. Membuat animasi Akting dengan 3d Blender. - Menjelaskan Persiapan file & layout - Menjelaskan proses penempatan kamera - Menjelaskan proses Membuat Pose - Menjelaskan proses pembuatan ekspresi menggunakan shapekey	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	65	
Penutup	4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 5. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	30	

E. EVALUASI

Buatlah animasi karakter sedang dengan akting kesal.

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 14

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

A. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan matakuliah lighting dan rendering mahasiswa diharapkan bisa mempresentasikan hasil dari modeling atau animatonya menjadi presentasi yang lebih baik lagi dengan dukungan lighting yang baik.

B. POKOK BAHASAN : Lighting dan Rendering

C. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang 3 point lighting untuk presentasi model atau animate yang lebih baik
- Memahami output animasi yang sesuai dengan hasil yang diinginkan.

D. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang 3 point lighting dan penggunaannya 2. Menjelaskan tentang option render yang sesuai dengan output yang diinginkan 	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mempraktekan 3 point lighting pada scene yang telah disediakan <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tentang penempatan lighting dan memberikan mood yang sesuai dengan hasil yang diinginkan - Menyeting output yang akan dirender 	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 5. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 6. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang 	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

E. EVALUASI

Membuat lighting karakter dengan mood yang berbeda

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH : ANIMASI

KODE MATA KULIAH :

SKS : 2 SKS (2-0 jam)

WAKTU PERTEMUAN : 2 X 45 Menit

PERTEMUAN : 15

PENANGGUNG JAWAB : Robby UL Pratama

F. TUJUAN

TIK : Setelah menyelesaikan matakuliah Compositing mahasiswa diharapkan bisa mempresentasikan hasil dari modeling atau animatonya menjadi format video.

G. POKOK BAHASAN : Compositing

H. SUB POKOK BAHASAN :

- Pemahaman tentang import sequence render
- Memahami color grading dasar
- Merender hasil compositing dalam bentuk video

I. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA & ALAT PENGAJARAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSAKA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan fungsi compositing 2. Memperlihatkan beberapa contoh dari compositing 	Mendengarkan	Big Screen	25	BAB VI
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Mengimport hasil sequence pada adobe after effect - Mengaplikasikan color grading - Merender hasil compositing dalam bentuk video 	Mendengarkan dan praktek	Big Screen	75	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyimpulkan materi perkuliahan yang diajarkan 4. Bertanya-jawab tentang materi yang telah disampaikan 5. Memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan yang akan datang 	Mendengarkan dan tanya jawab	Big Screen	20	

J. EVALUASI

Membuat lighting karakter dengan mood yang berbeda