

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GANJIL TA. 2024 / 2025

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang **D3**
2. Nama Mata Kuliah / : **Komputer Animasi 3D / Kode DK 504**
3. Semester / SKS : **5 / 3 SKS**
4. Jenis Mata Kuliah : **Wajib**
5. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - *Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. **Komputer Animasi 2D***
 - *MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK -*
 - *Untuk bisa mengambil MK prasyarat nilai minimal D*
6. Kode Kelas : **A / ~~B~~ / ~~C~~ / ~~D~~ *** *lingkari sesuai kelas
7. Hari / Jam : **Rabu / Jam 10.30 - 13.00 WIB**
8. Ruang : **4.2**

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
 - d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
 - e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

1. Mampu membuat model objek 3D
2. Mampu mengaplikasikan material dan texture pada model objek 3D
3. Mampu membuat layout 3D
4. Mampu mengaplikasikan pencahayaan pada layout 3D
5. Mampu membuat animasi kamera
6. Mampu melakukan render animasi

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 5 (lima)
2. Bentuk : ~~Makalah~~ / **Karya** / ~~Presentasi~~ /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : ~~Makalah~~ / ~~Karya~~ / ~~Presentasi~~ /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
 - f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.

- g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.
- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	35%
2	Nilai Ujian Tengah Semester	20%
3	Nilai Ujian Akhir Semester	40%
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5%
Jumlah		100 %

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

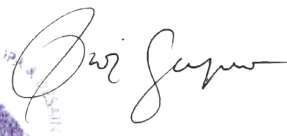
Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK I (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 18 September 2024	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 18 September 2024	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 18 September 2024
 <u>Hizkia Widi Prakoso</u> NIM 01221004	 <u>Wahyu Tri Widadijo, M.Sn</u> NIDN. 0526047001	  <u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIDN 0510128401

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Komputer Animasi 3D
Semester / Tahun Akademik : 5 / 2024 - 2025
Nama Dosen : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

Kelas : A / ~~B~~ / ~~C~~

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Rabu, 18 September 2024	• Penjelasan tentang Kontrak Perkuliahan • Pengantar materi Mata Kuliah Komputer Animasi 3D	
2.	Rabu, 25 September 2024	Tahapan-tahapan dalam proses produksi animasi 3D: • Pra Produksi • Produksi • Pasca Produksi	
3.	Rabu, 02 Oktober 2024	Teknik dan prosedur transformasi dasar dalam mengatur posisi, sudut , dan ukuran objek 3D menggunakan <i>software 3D (moving, rotating, scaling)</i>	
4.	Rabu, 09 Oktober 2024	Teknik dan prosedur dasar membuat bentuk objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 1: Membuat model objek 3D
5.	Rabu, 16 Oktober 2024	Teknik dan prosedur lanjutan membuat bentuk objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
6.	Rabu, 23 Oktober 2024	Teknik dan prosedur dasar mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan <i>software pengolah image digital</i> dan <i>software 3D</i>	Tugas 2: Mengaplikasikan <i>material</i> dan <i>texture</i> pada model objek 3D yang sudah dibuat
7.	Rabu, 30 Oktober 2024	• Teknik dan prosedur lanjutan mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan <i>software pengolah image digital</i> dan <i>software 3D</i> • Teknik dan prosedur dasar merender	
8.	Rabu, 06 November 2024	UTS: Membuat objek 3D berupa desain rumah tradisional indonesia berikut tekstur dengan tema yang ditentukan.	Membuat objek 3D berupa desain rumah tradisional indonesia berikut tekstur dengan tema yang ditentukan
9.	Rabu, 13 November 2024	Teknik dan prosedur mengaplikasikan perintah <i>subdivision</i> pada objek 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
10.	Rabu, 20 November 2024	Teknik dan prosedur mengolah Tata Letak objek-objek 3D sehingga membentuk komposisi yang tepat menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 3: Membuat <i>layout</i> 3D dasar
11.	Rabu, 27 November 2024	Teknik dan prosedur menambahkan dan mengolah Pencahayaan pada tata letak dan komposisi 3D menggunakan <i>software 3D</i> (Teknik pencahayaan tiga titik)	Tugas 4: Mengaplikasikan pencahayaan pada <i>layout</i> 3D yang sudah dibuat

12.	Rabu, 04 Desember 2024	Teknik dan prosedur menambahkan kamera dan mengolah animasi kamera dalam tata letak dan komposisi 3D menggunakan <i>software 3D</i>	Tugas 5: Membuat animasi kamera pada <i>layout</i> 3D yang sudah dibuat
13.	Rabu, 11 Desember 2024	Teknik dan prosedur mengolah animasi gerakan objek dan <i>rigging</i> menggunakan <i>software 3D</i>	
14.	Rabu, 18 Desember 2024	Teknik dan prosedur Teknik <i>Rendering Video</i> terhadap komposisi 3D dan animasi 3D menggunakan <i>software 3D</i>	
15.	Rabu, 25 Desember 2024	UAS: Membuat Video Animasi objek kemasan produk dalam sebuah tata letak dan komposisi 3D dengan tema yang ditentukan	

Catatan :