

	<b>SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA</b>
	<b>KONTRAK KULIAH</b>
	<b>SEMESTER GENAP TA. 2022 / 2023</b>

**A. DATA UMUM**

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang S1
2. Nama Mata Kuliah / : Animasi 3D / Kode SK 401
3. Semester / SKS : 4 / 3 SKS
4. Jenis Mata Kuliah : Wajib
5. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
  - *Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. Komputer Animasi*
  - *MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK -*
  - *Untuk bisa mengambil MK prasarat nilai minimal D*
6. Kode Kelas : B
7. Hari / Jam : Selasa / Jam 08.00 – 10.30 WIB
8. Ruang : 3.5

**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.
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. Ketidak hadiran 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 Karya
2. Bentuk : Karya
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	25%
2	Nilai Ujian Tengah Semester	25%
3	Nilai Ujian Akhir Semester	40%
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	10%
Jumlah		<b>100</b>

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 1 (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 : 24 Februari 2023	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 28 Februari... 2023	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 28 Februari... 2023
		

<u>Arif Nur Rohman</u> NIM 11211014	<u>Derena Martha Yohanda, M.Ds</u> NIK 22093125	<u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIK 09123113
--	--	---

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

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**Mata Kuliah : Animasi 3D**

**Kelas : B**

**Semester / Tahun Akademik : Genap / 2022-2023**

**Nama Dosen : Derena Martha Yohanda**

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Selasa, 21 Februari 2023 (Luring)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan mengenai kontrak kuliah</li> <li>• Pengantar materi Mata Kuliah Animasi 3D</li> </ul>	
2.	Selasa, 28 Februari 2023 (Luring)	Tahapan-tahapan dalam proses produksi animasi 3D <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra produksi</li> <li>• Produksi</li> <li>• Pasca Produksi</li> </ul>	
3.	Selasa, 7 Maret 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur transformasi dasar dalam mengatur posisi, sudut, dan ukuran objek 3D menggunakan software 3D (moving, rotating, scaling)	
4.	Selasa, 14 Maret 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur dasar membuat bentuk objek 3D menggunakan software 3D	Mampu membuat model objek 3D
5.	Selasa, 21 Maret 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur lanjutan membuat bentuk objek 3D menggunakan software 3D	
6.	Selasa, 28 Maret 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur dasar mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan software pengolah image digital dan software 3D	Mampu mengaplikasikan material dan texture pada model objek 3D
7.	Selasa, 4 April 2023 (Luring)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan prosedur lanjutan mengolah tekstur yang diaplikasikan pada objek 3D menggunakan software pengolah image digital dan software 3D</li> <li>• Teknik dan prosedur dasar merender</li> </ul>	

8.	Selasa, 11 April 2023 (Luring)	UTS: Membuat objek 3D berupa desain minuman tradisional Indonesia berikut tekstur dengan tema yang ditentukan.	Membuat objek 3D berupa desain minuman tradisional Indonesia berikut tekstur dengan tema yang ditentukan
9.	Selasa, 18 April 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur mengaplikasikan perintah subdivision pada objek 3D menggunakan software 3D	
10.	Selasa, 25 April 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur mengolah Tata Letak objek-objek 3D sehingga membentuk komposisi yang tepat menggunakan software 3D	
11.	Selasa, 2 Mei 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur menambahkan dan mengolah Pencahayaan pada tata letak dan komposisi 3D menggunakan software 3D (Teknik pencahayaan tiga titik)	Mampu mengaplikasikan pencahayaan pada layout 3D
12.	Selasa, 9 Mei 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur menambahkan kamera dan mengolah animasi kamera dalam tata letak dan komposisi 3D menggunakan software 3D	
13.	Selasa, 16 Mei 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur mengolah animasi gerakan objek menggunakan software 3D	
14.	Selasa, 23 Mei 2023 (Luring)	Teknik dan prosedur Teknik Rendering Video terhadap komposisi 3D dan animasi 3D menggunakan software 3D	Mampu melakukan render animasi
15.	Selasa, 30 Mei 2023 (Luring)	Review semua materi	
16.	Selasa, 6 Juni 2023 (Luring)	UAS: Membuat Video Animasi objek dan kamera dalam sebuah tata letak dengan tema yang ditentukan.	

Catatan :