




DOKUMEN KURIKULUM

**Program Studi
D4 Animasi**


2022



Politeknik Negeri Batam

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 2/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Daftar Isi	1
1. Profil Lulusan	3
2. Capaian Pembelajaran	5
3. Matriks Bahan Kajian	8
4. Peta Mata Kuliah.....	12
5. Kurikulum, Capaian Pembelajaran, dan Rencana Pembelajaran	13
6. Integrasi Kegiatan Penelitian/PKM dalam Pembelajaran	22
7. Silabus Mata Kuliah	27
8. Matriks Hubungan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Indikator Kinerja) dan Capaian Pembelajaran	83
9. Dokumen RPS (terlampir).....	83
10. Peninjauan kurikulum	84

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 3/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


1. Profil Lulusan

[Bagian ini berisi profil lulusan program studi yang berupa profesi atau jenis pekerjaan atau bentuk kerja lainnya. Profil lulusan dilengkapi dengan uraian ringkas kompetensi seluruh profil yang sesuai dengan program pendidikan Sarjana Terapan/Diploma Tiga dan keterkaitan profil tersebut dengan keunikan atau keunggulan program studi serta juga dapat dikaitkan dengan level SKKNI tertentu].

Kode PL	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil
PL-1	Concept Artist	Desainer yang bertugas untuk memvisualisasikan dan menciptakan concept art. Umumnya, concept art yang mereka ciptakan adalah untuk model karakter, kendaraan, lingkungan, dan aset kreatif lainnya, seperti properti film animasi
PL-2	Layout Artist	Mata dari sinematografer dan pengatur utama desain animasi. Umumnya, mereka bekerja di samping sutradara untuk menerjemahkan storyboard menjadi sebuah rangkaian aksi. Dalam dunia animasi, sudut pandang penonton direplikasi oleh kamera virtual yang dibayangkan oleh layout artist
PL-3	3D Modeller	Orang Yang Bekerja Untuk Membuat Model Tiga Dimensi, Animasi, Dan Visual Effect. Hasil Karya Seorang Seniman 3d Bisa Digunakan Untuk Film, Game, Dan Iklan. Profesi Ini Menggabungkan Antara Seni Menggambar Dengan Tangan Dan Software Komputer
PL-4	Rigger	Profesi Mengubah 3d Model Menjadi 3d Model Yang Dapat Digeraakan
PL-5	Storyboard Artist	Seseorang yang bekerja mengubah script atau konsep menjadi sebuah gambaran visual.
PL-6	Lighting Artist	Lighting artist menggunakan cahaya untuk meningkatkan suasana, nada, kedalaman, dan suasana suasana.
PL-7	VFX Artist	Pencitraan atau memanipulasi sebuah rekaman dari kamera video secara digital.
PL-8	Animator	Membuat gambit bergerak secara 2d maupun 3d
PL-9	Compositor	Seniman yang menggabungkan gambar menjadi 1 keutuhan scene yang akan disatukan dalam proses editing
PL-10	Illustrator	Pekerjaan di bidang seni yang membantu menyampaikan cerita, ide atau

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 4/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		visual menggunakan media visual.
PL-11	Designer graphic	Pekerjaan menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion baik untuk penerbit maupun media cetak dan elektronik. Seorang graphic designer bertanggung jawab atas tampilan pada media promosi suatu produk. Tugasnya menyampaikan informasi mengenai suatu produk secara menarik dengan mengakomodasi keinginan klien.
PL-12	Audio Composer	Orang yang membuat komposisi sebuah musik, baik itu yang ada liriknya maupun instrumental.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 5/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

2. Capaian Pembelajaran

[Uraikan didalamnya kompetensi utama lulusan, kompetensi pendukung lulusan dan kompetensi lainnya/pilihan lulusan. Capaian Pembelajaran didasarkan pada standar nasional pendidikan tinggi (KKNi)].

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
	Aspek Sikap	[Sesuai Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi]
S-1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika	
S-3	Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa serta turut menjaga perdamaian dunia	
S-4	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila	
S-5	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	
S-6	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
S-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan masyarakat dan bernegara	
S-8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	
S-9	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik	
S-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, keuangan dan kewirausahaan	
S-11	Menjelaskan nilai-nilai budi pekerti, keilmuan, serta kehidupan berbangsa dan bernegara	
S-12	Adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era industri 4.0 bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi	
	Aspek Pengetahuan	SKKNI No. 173 2020 Bidang Animasi
P-1	menganalisis konsep teoretis sains alam, unsur seni dan matematika terapan secara umum;	
P-2	menganalisis konsep teoretis sains rekayasa, prinsip rekayasa secara mendalam;	
P-3	menganalisis konsep teoritis di bidang pra produksi animasi secara mendalam, khususnya membuat	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
6/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	pra penceritaan produksi, dan membuat pra pencitraan produksi;	
P-4	menganalisis konsep teoritis di bidang produksi animasi secara mendalam, khususnya dalam memproduksi teknik 2 dimensi, dan memproduksi teknik digital 3 dimensi;	
P-5	menganalisis konsep teoritis di bidang pasca produksi animasi secara mendalam, khususnya membuat pasca produksi dan membuat visual akhir;	
P-6	menganalisis dan mengimpelementasikan konsep teoritis di bidang pengawasan bidang produksi animasi secara mendalam, khususnya melakukan pengawasan di bidang teknis, bidang kreatif, dan bidang manajemen;	
P-7	memiliki pengetahuan, prinsip dan tata cara kerja di studio dan kegiatan laboratorium, serta pelaksanaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L);	
P-8	memiliki prinsip dan teknik berkomunikasi efektif secara lisan dan tulisan;	
P-9	memiliki pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi mutakhir dalam bidang pra produksi, produksi, pasca produksi maupun pengawasan bidang produksi animasi.	
	Aspek Keterampilan Umum	
KU-1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang teknologi informasi dan animasi;	[Sesuai Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi disesuaikan dengan program studi yang diusulkan]
KU-2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	
KU-3	mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan, teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni,	
KU-4	mampu menyusun hasil kajian tersebut dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
7/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:

Dokumen Kurikulum

KU-5	mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain ,dan persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;	
KU-6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerjasama didalam maupun di luar lembaganya;	
KU-7	mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;	
KU-8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	
	Aspek Keterampilan Khusus	
KK-1	mengimplementasikan matematika, sains alam, unsur seni, dan prinsip rekayasa ke dalam prosedur dan praktek teknikal (<i>technical practice</i>) untuk menyelesaikan masalah di bidang pra produksi, produksi, pasca produksi, maupun pengawasan produksi;	<i>SKKNI No. 173 2020 Bidang Animasi</i>
KK-2	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang pra produksi animasi, khususnya membuat ide cerita, membuat visual cerita, membuat konsep visual, dan membuat desain produksi, baik dengan teknik konvensional di atas kertas maupun dengan teknik digital;	
KK-3	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang produksi animasi, khususnya membuat gerak teknik 2 dimensi, membuat asset citra gambar 2 dimensi, membuat bentuk digital 3 dimensi, mampu membuat gerak digital 3 dimensi, dan mampu membuat layout digital;	
KK-4	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang pasca produksi animasi, khususnya membuat pasca produksi dan membuat visual akhir, dan penyuntingan gambar akhir;	
KK-5	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang pengawasan bidang produksi animasi, khususnya melakukan pengawasan pada aspek teknik produksi dan alur kerja (<i>technical</i>	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
9/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:

Dokumen Kurikulum

S-7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
S-8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
S-9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
S-10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Aspek Pengetahuan															
P-1	menganalisis konsep teoretis sains alam, unsur seni dan matematika terapan secara	✓	✓	✓				✓	✓							
P-2	menganalisis konsep teoretis sains rekayasa, prinsip rekayasa secara mendalam;							✓								
P-3	menganalisis konsep teoritis di bidang pra produksi animasi secara mendalam,	✓							✓						✓	
P-4	menganalisis konsep teoritis di bidang produksi animasi secara mendalam, khususnya		✓												✓	
P-5	menganalisis konsep teoritis di bidang pasca produksi animasi secara mendalam,			✓											✓	
P-6	menganalisis dan mengimplementasikan konsep teoritis di bidang pengawasan bidang					✓									✓	
P-7	memiliki pengetahuan, prinsip dan tata cara kerja di studio dan kegiatan laboratorium,	✓	✓	✓								✓			✓	
P-8	memiliki prinsip dan teknik berkomunikasi efektif secara lisan dan tulisan; dan;	✓	✓	✓							✓					
P-9	memiliki pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi mutakhir dalam bidang	✓	✓	✓												✓
	Aspek Keterampilan Umum															
KU-1	mengimplementasikan matematika, sains alam, unsur seni, dan prinsip rekayasa ke	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓							
KU-2	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang pra produksi animasi,	✓													✓	
KU-3	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang produksi animasi,		✓												✓	
KU-4	mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan di bidang pasca produksi animasi,			✓											✓	
KU-5	mampu menyelesaikan pekerjaan di bidang pengawasan bidang produksi animasi,					✓									✓	
KU-6	mampu menggunakan teknologi mutakhir dalam melaksanakan pekerjaan pada						✓									✓
KU-7	mampu mengkritisi prosedur operasional standar dalam penyelesaian masalah	✓	✓	✓	✓										✓	
	Aspek Keterampilan Khusus															
KK-1	mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam	✓	✓	✓												
KK-2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	✓	✓	✓	✓											
KK-3	mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan, teknologi yang memperhatikan															
KK-4	mampu menyusun hasil kajian tersebut dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain,											✓			✓	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
11/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
12/85

UPT-PM

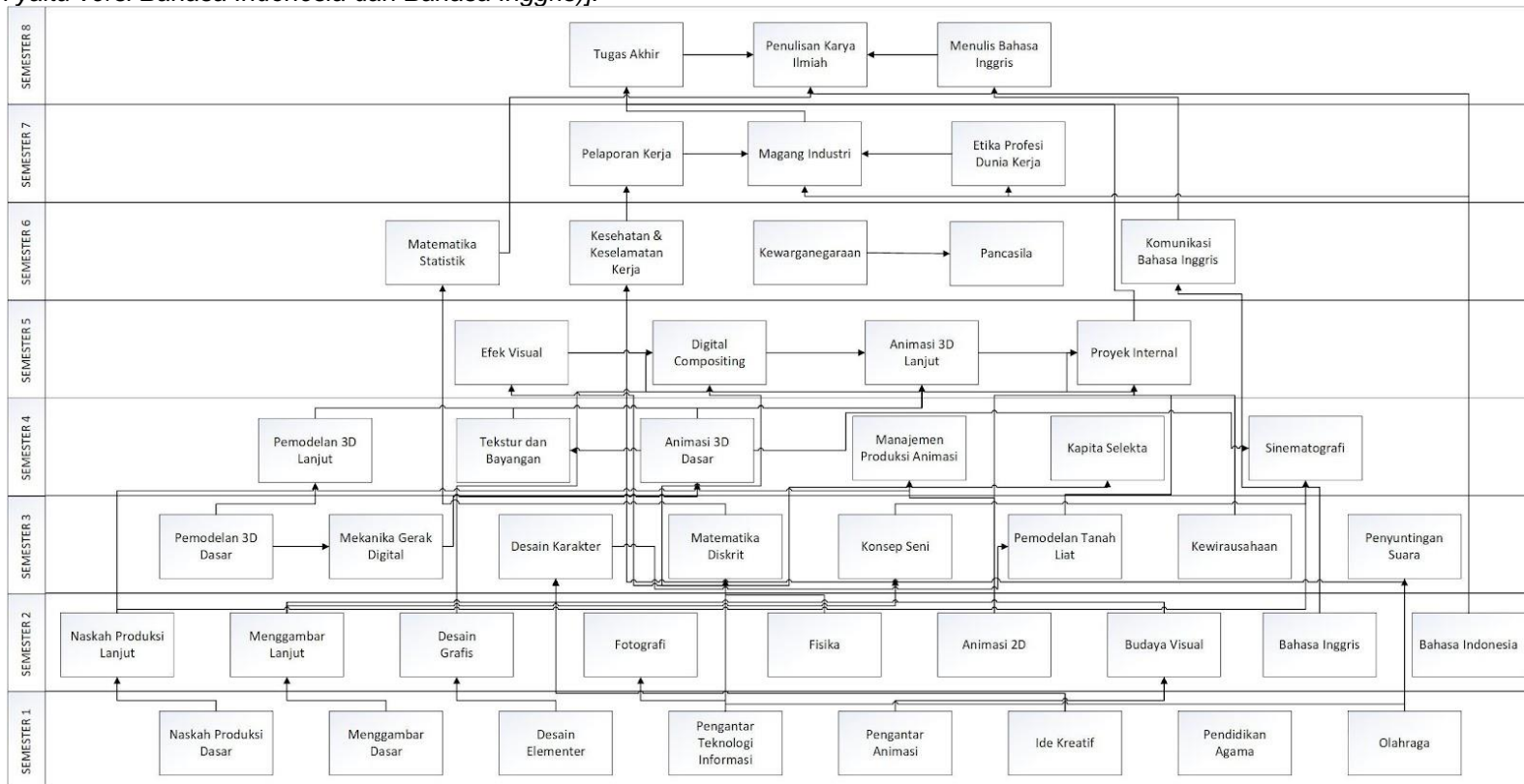
DIR


20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

4. Peta Mata Kuliah

[Gambaran jejaring mata kuliah sehingga terlihat hubungan antar satu mata kuliah dengan yang lainnya seperti contoh dibawah ini (Buat dalam 2 peta mata kuliah yaitu versi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)].



 polibatam		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 13/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

5. Kurikulum, Capaian Pembelajaran, dan Rencana Pembelajaran

Deskripsi kurikulum D4 Animasi:

- Total SKS: 148 SKS
- Masa studi paling lama 10 (sepuluh) tahun akademik.
- Beban belajar berdasarkan Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 sebagai berikut:
 - 1) 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa kuliah, responsi, atau tutorial, terdiri atas:
 - 1) kegiatan tatap muka 50 (lima puluh) menit per minggu per semester;
 - 2) kegiatan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit per minggu per semester; dan
 - 3) kegiatan mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester.
 - 2) 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis, terdiri atas:
 - 1) kegiatan tatap muka 100 (seratus) menit per minggu per semester; dan
 - 2) kegiatan mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester.
 - 3) 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau proses pembelajaran lain yang sejenis, 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.
- Total jam belajar teori + praktek = 278 jam
- Total jam belajar berupa kuliah tatap muka = 35% (98 jam)
- Total jam belajar praktikum atau praktek lapangan = 65% (180 jam)
- Kurikulum dibuat berdasarkan SKKNI No. 400 tahun 2014



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
14/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

Smt	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS untuk		Beri Tanda ✓ Pada Kolom yang Sesuai		Bobot Tugas**	Kelengkapan***			Unit/ Jur/ Fak Penyelenggara
			Kuliah	Praktikum/Praktek	Inti*	Institusional		Deskripsi	Silabus	RPS	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	AN101	Naskah Produksi Dasar	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN102	Menggambar Dasar	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN103	Desain Elementer	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN104	Pengantar Teknologi Informasi	3	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
15/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

	AN105	Pengantar Animasi	2	0	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN106	Ide Kreatif	2	0	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK101A N	Pendidikan Agama	3	0		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK102A N	Olahraga	1	1		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
2	AN207	Naskah Produksi Lanjut	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN208	Menggambar Lanjut	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
16/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

AN209	Desain Grafis	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
AN210	Fotografi	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
AN211	Fisika	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
AN212	Animasi 2D	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
AN213	Budaya Visual	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
MPK203A N	Bahasa Inggris	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
17/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	MPK204AN	Bahasa Indonesia	3	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
3	AN315	Pemodelan 3D Dasar	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN316	Mekanika Gerak Digital	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN317	Desain Karakter	2	1	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN318	Matematika Diskrit	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN319	Konsep Seni	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
18/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	AN320	Pemodelan Tanah Liat	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN427	Penyuntingan Suara	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK005AN	Komunikasi Bahasa Inggris	0	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
4	AN423	Pemodelan 3D Lanjut	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN424	Tekstur dan Bayangan	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN425	Animasi 3D Dasar	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
19/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	AN428	Kapita Selekt	4	2	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN322	Sinematografi	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN321	Kewirausahaan	3	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
5	AN529	Efek Visual	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN530	Digital Compositing	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN531	Animasi 3D Lanjut	2	2	✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
20/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	AN532	Proyek Internal	6	4		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN426	Manajemen Produksi Animasi	3	0	✓		✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
6	AN633	Kesehatan & Keselamatan Kerja	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK006A N	Kewarganegaraan	3	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK007A N	Pancasila	3	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN737	Etika Profesi Dunia Kerja	3	0			✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
21/85


UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

7	AN734	Pelaporan Kerja	1	1		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN736	Magang Industri	0	8		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
8	AN839	Tugas Akhir	4	6		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN840	Penulisan Karya Ilmiah	2	0		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	AN838	Matematika Statistik	2	1		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika
	MPK008AN	Menulis Bahasa Inggris	0	1		✓	✓	✓	✓	✓	Prodi Animasi Jurusan Teknik Informatika

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 22/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Keterangan:

¹⁾ Diisi dengan tanda centang V jika mata kuliah termasuk dalam mata kuliah kompetensi program studi.

²⁾ Diisi dengan konversi bobot kredit ke jam pelaksanaan pembelajaran. Data ini diisi oleh pengusul dari program studi pada program Diploma Tiga/Sarjana/Sarjana Terapan.

³⁾ Beri tanda V pada kolom unsur pembentuk Capaian Pembelajaran (CP) sesuai dengan rencana pembelajaran.

⁴⁾ Diisi dengan nama dokumen rencana pembelajaran yang digunakan.

6. Integrasi Kegiatan Penelitian/PKM dalam Pembelajaran

Tabel 5.b Integrasi Kegiatan Penelitian/PkM dalam Pembelajaran

No.	Judul Penelitian/PkM ¹⁾	Nama Dosen	Mata Kuliah	Bentuk Integrasi ²⁾
1	2	3	4	5
1	Inovasi Pengemasan dan Sosialisasi Pemasaran Produk Lokal "Kue Bangkit dan Kerupuk Ikan" Dalam Rangka Peningkatan Perekonomian Masyarakat Kampung Pasir Panjang Rempang Cate, Kecamatan Galang*	Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, S.ST., M.Sc.	AN209 - Desain Grafis	Referensi Matakuliah
2	Edukasi Adaptasi Kebiasaan Baru di Lingkungan Kampus	Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs.	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
3	Edukasi "Peduli Kaum Difabel" Bagi Masyarakat Dalam Bentuk Motion Graphic	Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs.	AN212 - Animasi 2D, AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
4	Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Motion Graphic pada Mata Kuliah Perancangan Grafika	Fandy Neta, S.Pd., M.Pd.T.	AN212 - Animasi 2D, AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
5	Pembuatan Konten Multimedia Untuk Pencegahan Penularan Virus Covid 19	Riwinoto, S.T., M.Kom.	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
23/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:

20 Agustus 2021

Dokumen Kurikulum

	Di Pasar			
6	Estimasi Matriks Operasi Pada Color Grading	Sandi Prasetyaningsih, S.ST., M.Media	AN530 - Digital Compositing, AN526 - Efek Visual	Referensi Matakuliah
7	Persepsi Mahasiswa Vokasi dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris Melalui Oral vs Recorded Presentation	Arta Uly Siahaan, S.Pd., M.Pd.	"MPK005AN - Komunikasi Bahasa Inggris	
"	Referensi Matakuliah	2020		
8	Pembuatan Konten Multimedia Untuk Pencegahan Penularan Virus Covid-19 di Pasar*	Agung Riyadi, S.Si., M.Kom., Fadli Suandi, S.T., M.Kom.,	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
9	Pembuatan Video Penyuluhan Berita Palsu Terkait Covid-19 Bagi Masyarakat Kota Batam*	Arta Uly Siahaan, S.Pd., M.Pd	AN322 - Sinematografi, AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
10	Konten Multimedia berupa komik, Motion Graphic, Iklan Layanan Masyarakat, Poster, dan Game Edukasi Bertema Penanggulangan Wabah Covid-19 di Pasar.*	Arta Uly Siahaan, S.Pd., M.Pd, Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs., Riwinoto, S.T., M.Kom., Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn.	AN212 - Animasi 2D, AN322 - Sinematografi, AN532 - Proyek Internal, AN209 - Desain Grafis	Referensi Matakuliah
11	Video Pencegahan Covid-19 Dalam Belanja Ke Pasar*	Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs.	AN322 - Sinematografi, AN532 - Proyek	Referensi Matakuliah



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
24/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:

20 Agustus 2021

Dokumen Kurikulum

			Internal	
12	Motion Grapgc: Hidup Sehat Starter Pack*	Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs.	AN212 - Animasi 2D AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
13	Automasi Anticipation Pose Pada Animasi	Selly Artaty Zega, S.ST., M.Sc.	AN316 - Mekanika Gerak Digital	Referensi Matakuliah
14	Smart mathematics: a kindergarten student learning media based on the drill and practice model	Afdhol Dzikri, Evaliata Sembiring	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
15	Perancangan 3D Modeling Kapal dan VFX Water Simulation Dalam Animasi 3D Berjudul "Blue & Flash"	Selly Artaty Zega	AN422 - Pemodelan 3D Lanjut, AN530 - Digital Compositing, AN526 - Efek Visual	Referensi Matakuliah
16	Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce	SANDI PRASETYANINGSIH	AN322 - Sinematografi, AN532 - Proyek Internal, AN212 - Animasi 2D	Referensi Matakuliah
17	Pengembangan video dokumenter "wanita dan informatika" di lingkungan FKTI Universitas Mulawarman	Fadli Suandi	AN322 - Sinematografi, AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
25/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:

Dokumen Kurikulum

18	Pembuatan Buku Ajar Project Based Learning Pada Matakuliah Desain Grafis Untuk Program Studi D4 Animasi	Fandy Neta, S.Pd., M.Pd.T.	AN209 - Desain Grafis	Referensi Matakuliah
19	Rancangan Galeri Multimedia	Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn.	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
20	Public Service Simulation and Animation Politeknik Negeri Batam Menggunakan Motion Capture	Selly Artaty Zega, S.ST., M.Sc.	AN316 - Mekanika Gerak Digital	Referensi Matakuliah
21	Pembuatan Media Belajar English For Ecotourism Untuk Masyarakat Hinterland*	Afdhol Dzikri, S.ST., M.T., Arta Uly Siahaan, S.Pd., M.Pd.	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
22	Pelatihan Animasi Sederhana Dengan Media Flibbook untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak-anak di Hinterland*	Agung Riyadi, S.Si., M.Kom., Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs., Sandi Prasetyaningsih, S.ST., M.Media, Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn., Selly Artaty Zega, S.ST., M.Sc.	AN212 - Animasi 2D	Referensi Matakuliah
23	Augmented Reality Sebagai Media Pelatihan Penanganan Kebakaran Hutan Bagi Warga Desa Pasir Panjang Batam*	Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, S.ST., M.Sc.	"AN104 - Pengantar Teknologi Informasi	23
24	Pembuatan Flash Flipbook Kampung	Selly Artaty Zega, S.ST.,	AN105 -	Referensi Matakuliah



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
26/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021


Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

	Tua Tanjung Piayu*	M.Sc.	Pengantar Animasi; AN212 - Animasi 2D	
25	Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2d untuk Pengenalan Nirmana	Arta Uly Siahaan	AN212 - Animasi 2D AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah
26	Multimedia Interaktif Pengenalan Hewan dan Tumbuhan Langka Menggunakan Model Tutorial	Evaliata BR. Sembiring, S.Kom., M.Cs.	AN532 - Proyek Internal	Referensi Matakuliah

Keterangan:


¹⁾ Judul penelitian dan PkM tercatat di unit/lembaga yang mengelola kegiatan penelitian/PkM di tingkat Perguruan Tinggi/UPPS.

²⁾ Bentuk integrasi dapat berupa tambahan materi perkuliahan, studi kasus, Bab/ Subbab dalam buku ajar, atau bentuk lain yang relevan.


		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 27/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

7. Silabus Mata Kuliah


Mata Kuliah	:	Naskah Produksi Dasar
Kode	:	AN101
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah tentang penyusunan dan pengembangan ide cerita. Sangat membantu mahasiswa dalam membuat sebuah cerita animasi secara naratif. Mahasiswa mampu memperhitungkan durasi tayang melalui skenario yang telah dibuat. Membentuk unsur dramatik dalam cerita.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu mencari ide dan menyusunnya kedalam suatu naskah cerita sesuai dengan format penulisan naskah.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menuliskan ide cerita 2. Mahasiswa mampu mengembangkan ide cerita menjadi naskah 3. Mahasiswa mampu menuliskan naskah dan menyusun naskah dengan penulisan struktur naratif 4. Mahasiswa mampu menuliskan naskah dan menyusun naskah dengan penulisan struktur dramatik
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Armstrong, Helen. 2009. Graphic Design Theory: Readings from the Field. Penerbit Andi. Yogyakarta</p> <p>[2] Nugroho, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna. Penerbit Andi. Yogyakarta.</p> <p>[3] Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika komunikasi Visual. Jalasutra. Yogyakarta</p> <p>[4] Ayodya, Pritha. 2011. Karir Top Sebagai Designer Grafis.PPM Manajemen. Jakarta</p> <p>[5] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana. Jalasutra. Yogyakarta</p> <p>[6] Kusrianto, Adi. 2000. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit Andi. Yogyakarta.</p> <p>[7] Kasali, Rhenald. 1992. Manajemen Periklanan. Grafiti. Jakarta</p> <p>[8] Rustan, Suriyanto. 2009. Logo. Gramedia. Jakarta</p> <p>[9] Rustan, Suriyanto. 2009. Tipografi. Gramedia. Jakarta</p> <p>[10] Rustan, Suriyanto. 2009. Layout. Gramedia. Jakarta</p> <p>[11] Loomis, Andrew. 1971. Figure Drawing For All It's Worth. Viking Press. New York</p> <p>[12] Vrhaz, Ary. 2011. Cara Gampang Bikin Kartun. Mediakita. Jakarta.</p> <p>[13] Sutan, Firmanawaty, CS. 2010. 3 Langkah Mudah Menggambar dengan Pensil. Rumah Ide. Jakarta.</p> <p>[14] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2. Penerbit ITB. Bandung.</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 28/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Menggambar Dasar
Kode	:	AN102
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata Kuliah ini mengajarkan tentang dasar menggambar secara tradisional menggunakan pensil dan kertas untuk menghasilkan gambar anatomi tubuh manusia, hewan, dan benda serta lingkungan, dengan proporsi dan komposisi yang tepat.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menggambar secara tradisional menggunakan pensil dan kertas, serta menghasilkan gambar dengan proporsi dan komposisi yang sesuai objek gambar.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa mampu menggambar dasar garis dan bidang b. Mahasiswa mampu menggambar objek benda c. Mahasiswa mampu menggambar objek anatomi tubuh manusia d. Mahasiswa mampu menggambar objek hewan e. Mahasiswa mampu menggambar objek tumbuhan f. Mahasiswa mampu menggambar objek lingkungan g. Mahasiswa mampu menggambar objek sesuai proporsi dan komposisi
Bahan Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> [1] Loomis, Andrew. 1947. Creative Illustration. The Viking Press. New York [2] Loomis, Andrew. 1943. Figure Drawing for all it's Worth. Titan Books. [3] Loomis, Andrew. 1951. Successful Drawing. The Viking Press. New York [4] Prokopenko, Stan. Drawing Basics Proko. Online: https://www.youtube.com/playlist?list=PLtG4P3lq8RHFRfdirLJKk822fwOxR6Zn6 [5] Foster, Walter. 2005. Art of Basic Drawing. Walter Foster Publishing [6] Fostre, Walter. 2017. The Complete Beginner's Guide to Drawing Animals. Walter Foster Publishing [7] Montague, John. 2013. Basic Perspective Drawing: A Visual Approach. John Wilaey & Sons. New Jersey [8] Sterling. 2004. Art of Drawing the Human Body. Inc. Sterling Publishing Co.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 29/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Desain Elementer
Kode	:	AN103
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah tentang prinsip-prinsip dasar desain secara umum, serta menjelaskan elemen dan unsur dasar pada desain yang bertujuan untuk melatih dan membuka wawasan mahasiswa terhadap dasar desain secara visual. Melatih kepekaan estetis mahasiswa dalam menyusun dan menilai objek-objek visual.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa menggambar secara tradisional elemen-elemen estetika pembentuk visual sesuai teori dan prinsip visual.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen-elemen nirmana dwimatra 2. Prinsip nirmana dwimatra 3. Elemen-elemen trimatra 4. Prinsip nirmana trimatra 5. Warna 6. Tipografi
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Golombisky, K. & Hagen, R. 2013. White Space is Not Your Enemy.</p> <p>[2] Pentak, S., Lauer, D. A. & ROTH, R. 2013. Design basics. 2D and 3D, Boston, MA, Wadsworth, Cengage Learning.</p> <p>[3] Samara, T. 2007. Design Elements: A Graphic Style Manual, Rockport Publishers.</p> <p>[4] Wong, W. 1972. Principles of two-dimensional design, New York, Van Nostrand Reinhold Co.</p> <p>[5] Ambrose, G. & Harris, P. 2009. The fundamentals of graphic design, Lausanne, AVA Pub./Academia. [16]Gunadi, Wenart. 2011. Digital Painting With Photoshop-Edisiketiga". Elex Media Komputindo. Jakarta.</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 30/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pengantar Teknologi Informasi
Kode	:	AN104
SKS	:	4 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini menjelaskan tentang prinsip-prinsip dan terminologi, komponen serta berbagai aspek dari teknologi informasi mulai dari komputer, telekomunikasi, sampai dengan aplikasi – aplikasi teknologi informasi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak perkantoran, aplikasi rekam suara, dan perangkat lunak terkait animasi 2D maupun 3D.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan Komputer 2. audio record principal 3. Pengenalan software perkantoran 4. Pengenalan software 2D, 5. Pengenalan software 3D dan render farm
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Thomas H. Cormen, Clifford Stein, Ronald L. Rivest, and Charles E. Leiserson. 2001. <i>Introduction to Algorithms</i> (2nd ed.). McGraw-Hill Higher Education. 2. Wing, Jeannette M. "Computational thinking and thinking about computing." <i>Philosophical Transactions of the Royal Society of London A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences</i> 366.1881 (2008): 3717-3725. 3. Lee, Irene, et al. "Computational thinking for youth in practice." <i>ACM Inroads</i> 2.1 (2011): 32-37. 4. Lu, James J., and George HL Fletcher. "Thinking about computational thinking." <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>.Vol. 41.No. 1.ACM, 2009. 5. Fleischmann, Kenneth R., et al. "Automatic classification of human values: Applying computational thinking to information ethics." <i>Proceedings of the American Society for Information Science and Technology</i> 46.1 (2009): 1-4. 6. Hambrusch, Susanne, et al. "A multidisciplinary approach towards computational thinking for science majors." <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>.Vol. 41.No. 1.ACM, 2009. 7. Dierbach, Charles, et al. "A model for piloting pathways for computational thinking in a general education curriculum." <i>Proceedings of the 42nd ACM technical symposium on Computer science education</i>.ACM, 2011. 8. Grout, Vic, and Nigel Houlden. "Taking Computer Science and Programming into Schools: The Glyndŵr/BCS Turing Project." <i>Procedia-Social and Behavioral Sciences</i> 141 (2014): 680-685.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 31/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pengantar Animasi
Kode	:	AN105
SKS	:	2 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang pengertian seni, sejarah, prinsip prinsip dalam animasi dan keterkaitan antar keduanya.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang pengertian seni, sejarah, prinsip prinsip dalam animasi dan keterkaitan antar keduanya.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Animasi 2. Hubungan Seni dan animasi 3. Teknik Animasi 4. Prinsip Animasi 5. Gambar dan Suara
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rustan, Suriyanto. 2009. Logo. Gramedia. Jakarta 2. Rustan, Suriyanto. 2009. Tipografi. Gramedia. Jakarta 3. Rustan, Suriyanto. 2009. Layout. Gramedia. Jakarta

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 32/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Ide Kreatif
Kode	:	AN106
SKS	:	2 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini bertujuan melatih sense dan eksplor mahasiswa dalam menggali ide kreatif baik dari segi seni maupun keterkaitannya dengan teknologi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menemukan ide ide kreatif yang terkait pemecahan isu isu yang ada
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu menemukan ide ide kreatif dari berbagai isu terkait ekonomi, politik, budaya, pendidikan, kesehatan dan menuangkan dalam rancangan karya.
Bahan Pustaka	:	Aditya Wahyu, Sila Ke-6: Kreatif Sampai Mati, BukuKita, Jakarta, 2004

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 33/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pendidikan Agama
Kode	:	MPK101AN
SKS	:	3 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang penerapan konsep ketuhanan sehingga mahasiswa menjadi insan ilmuwan yang profesional, beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan memiliki etos kerja, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan kehidupan.
Capaian Pembelajaran Umum	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Agama Islam Mahasiswa mempelajari tentang pengetahuan agama Islam dan mampu mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. 2. Pendidikan Agama Buddha Mahasiswa mempelajari tentang pengetahuan agama Buddha dan setelah mempelajari mata kuliah Agama ini, mahasiswa diharapkan telah memiliki pengetahuan Agama Buddha dan mampu mempraktekannya dalam kehidupan sehari – hari. 3. Pendidikan Agama Kristen Mahasiswa mempelajari tentang pengetahuan agama Kristen dan diharapkan mampu untuk (1) mengenal Allah, diri sendiri, sesama dan alam semesta; (2) sehingga dengan itu dapat membangun relasi yang benar dan sehat dengan Allah, diri sendiri, sesama, dan alam semesta; (3) dapat berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam mengembangkan kebiasaan baru yang lebih Injili.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tuhan dan Ketuhanan 2. Hukum Manusia 3. Masyarakat 4. Moral 5. Kerukunan antar Umat Beragama
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Agama Islam Razak, Nasruddin. 1996. Dienul Islam. Bandung: PT Ma'arif Shihab, Quraish. 1994. Membumikan Al Quran. Bandung: Mizan Shihab, Quraish. 1997. Wawasan Al Quran. Bandung: Mizan Rasyid, Sulaiman. 2001. Fiqih Islam. Bandung: Sinar Baru Algensindo 2. Pendidikan Agama Buddha

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 34/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


	<p>Tim Penyusun. Kapita Selekta Agama Buddha. 2003. Jakarta: CV Dewi Kalyana Abadi.</p> <p>Wahyono Mulyadi. Pokok-Pokok Dasar Agama Buddha. 2002. Jakarta:Departemen Agama RI.</p> <p>3. Pendidikan Agama Kristen</p> <p>Glendinning, Eric H. and John McEwan. Oxford English for Electronics. Oxford University Press. 2005.</p> <p>Azar, Betty Schramper. Fundamental of English Grammar. Binarupa Aksara. 1993.</p>
--	--

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 35/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Olahraga
Kode	:	MPK102AN
SKS	:	2 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Memberikan konsep-konsep dasar olahraga dari prespektif filsafat, sosial budaya, dan biologi untuk kesehatan dan kesegaran gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan dan pemeliharaan kebugaran jasmani.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mengetahui dasar dasar dalam melakukan persiapan berolahraga, melakukan olahraga dengan benar, pendinginan, dan mampu memelihara kebugaran jasmani.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan (pengertian dan ruang lingkup) Olahraga. 2. Menganalisis olahraga dalam prespektif sosiologis. 3. Mempraktikan latihan kebugaran jasmani dan cara mengukurnya sesuai dengan kebutuhan. 4. Mempraktikan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ; kerjasama,kejujuran,semangat dan percaya diri. 5. Mempraktikan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola basket dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan; kerjasama,kejujuran,semangat dan percaya diri. 6. Mempraktikan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bulu tangkis dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan; kerjasama,kejujuran,semangat dan percaya diri. 7. Mempraktekkan dasar dasar metode lari dan pengaturan nafas. 8. Kajian olahraga sebagai disiplin ilmu dan profesi.
Bahan Pustaka	:	<p>[1] M. Sajoto. (1995). Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga. Semarang. Dahara Prize.</p> <p>[2] Iman, Imanudin. 2008. Ilmu kepelatihan olahraga. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.</p> <p>[3] Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: unesa University Press.</p> <p>[4] Ismaryati. 2008. Tes dan Pengukuran Olahraga. Surakarta: UNS Press.</p> <p>[5] Rahantoknam. B. E. 1988. Belajar Motorik; Aplikasinya dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta : P2LPTK Ditjen. Dikti.</p> <p>[6] Nurhasan dan Hasanudin. 2007. Modul Tes dan Pengukuran Keolahragaan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.</p> <p>[7] Suherman, Ayi. 2013. Tes Dan Pengukuran Keolahragaan. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 36/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Naskah Produksi Lanjut
Kode	:	AN207
SKS	:	3 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mengarahkan mahasiswa untuk menindak lanjuti proses akhir pembuatan skenario final, guna membantu visualisasi konsep serta penyediaan properti, kebutuhan ruang, dst.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu membuat storyboard sesuai dari naskah yang telah dirancang.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu merancang kebutuhan layout 2. Mahasiswa mampu melakukan breakdown naskah 3. Mahasiswa mampu membuat storyboard 4. Mahasiswa mampu membuat animatic storyboard
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Ghertner, E. 2012. Layout and composition for animation, Focal Press.</p> <p>[2] Hart, J. 2013. The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction, Routledge.</p> <p>[3] Beckerman, H. 2003. Animation: The whole story, Allworth.</p> <p>[4] Byrny, M. T. 1999. Animation. The Art of Layout And Storyboarding, Specialty Print & Design Ltd</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 37/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Menggambar Lanjut
Kode	:	AN208
SKS	:	3 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah menggambar lanjut meneruskan progress dari matakuliah menggambar dasar di semester pertama. Menggambar lanjut mengembangkan kemampuan mahasiswa yang sudah menguasai materi gambar dasar. Titik berat Menggambar lanjut ini adalah kemampuan mahasiswa dalam menggambar secara digital. Penggunaan komputer, software gambar digital dan tablet gambar digital akan dipelajari mahasiswa menjadi satu kesatuan. Menggambar manual masih dilakukan pada matakuliah ini namun masih dalam porsi yang lebih sedikit dibanding gambar digital. Selain itu materi tambahan yang terpenting adalah penyempurnaan proporsi, perspektif, komposisi dan warna hingga mahasiswa dapat membuat suatu gambar yang dapat bercerita secara visual.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa program studi Animasi yang mengikuti matakuliah Menggambar Lanjut ini diharapkan bisa menguasai penggunaan dan pemanfaatan perangkat lunak serta perangkat keras untuk gambar digital. Meningkatkan daya kreativitas mahasiswa dalam menuangkan ide ke dalam sebuah gambar. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menciptakan gambar ilustrasi yang dapat bercerita secara visual.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak dan perangkat keras untuk gambar digital 2. Mahasiswa mampu memilih komposisi warna untuk karya gambar digital 3. Mahasiswa mampu menghasilkan gaya gambar sesuai kemampuannya 4. Mahasiswa bisa mengatur dan merencanakan komposisi gambar digital 5. Mahasiswa dapat membuat gambar ilustrasi berdasarkan narasi tertulis 6. Mahasiswa dapat membuat komik strip
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Loomis, Andrew. 1971. Figure Drawing For All It's Worth. Viking Press. New York 2. Loomis, Andrew. Fun With A Pencil. Viking Book. New York 3. Vrhaz, Ary. 2011. Cara Gampang Bikin Kartun. Mediakita. Jakarta. 4. Sutan, Firmanawaty, CS. 2010. 3 Langkah Mudah Menggambar dengan Pensil. Rumah Ide. Jakarta. 5. Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2. Penerbit ITB. Bandung. 6. Wong, Wucius. 1986. Beberapa asas merancang dwimatra.


		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 38/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	Penerbit ITB. Bandung. 7. Gunadi, Wenart. 2011. Digital Painting With Photoshop-Edisiketiga". Elex Media Komputindo. Jakarta. 8. Khor, Matt. www.ctrlpaint.com
--	---


		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 39/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Mata Kuliah	:	Desain Grafis
Kode	:	AN209
SKS	:	3 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah desain grafis ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa kemampuan dalam produksi mandiri suatu media promosi. Pengetahuan tentang elementary design diimplementasikan dalam matakuliah ini dengan menggunakan perangkat lunak grafis.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu membuat suatu karya media promosi berdasarkan pengetahuan tentang elementary design menggunakan perangkat lunak grafis.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vector editing, Bitmap editing 2. Layout Media promosi, 3. Mendesain logo 4. Mendesain poster 5. Mendesain banner 6. Mendesain flat design
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Madcoms. Adobe Illustrator CS6 Untuk Pemula. Andi Publisher. 2013.</p> <p>[2] "What is Flat Design?", The Interaction Design Foundation, 2021. [Online]. Available: https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design#:~:text=Flat%20design%20is%20a%20user,through%20copying%20real-life%20properties. [Accessed: 05- Feb- 2021].</p> <p>[3] Rustan, Surianto. Tipografi. Gramedia. 2009.</p> <p>[4] Rustan, Surianto. Logo. Gramedia. 2009.</p> <p>[5] Yacomuzzi, Paula. Logo Construction: How to Design and Build a Logo. Harper Design. 2012.</p> <p>[6] Rustan, Surianto. Layout. Gramedia. 2009.</p> <p>[7] Ambrose, Gavin. Basic Design 02: Layout (2nd Edition). AVA Publishing. 2011.</p> <p>[8] Landa, Robin. Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media. John Wiley & Sons. 2016.</p>


 polibatam		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 40/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 41/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Fotografi
Kode	:	AN210
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan tentang sejarah fotografi, dasar-dasar dalam fotografi, pengoperasian kamera dan pengenalan peralatan studio fotografi dan tentang 3-point lighting, pose model, dan ekspresi sebagai dasar perancangan model 3D dan lighting 3D.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu mengoperasikan kamera dan menerapkan konsep fotografi lighting dan mengerti keterkaitannya dengan lighting pada model 3D
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami sejarah kamera 2. Memahami bagian bagian kamera serta fungsinya, 3. Mampu mengoperasikan dan merawat kamera 4. Mampu menggunakan dan melakukan perawatan peralatan studio fotografi. 5. Mahasiswa mampu menerapkan konsep fotografi dengan 3-point lighting, pose model, dan ekspresi.
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Mulyanta, Edi. 2007. Teknik Modern Fotografi Digital. Penerbit ANDI. Yogyakarta.</p> <p>[2] Kelby, Scott. 2012. The Digital Photography Book Jilid 1. Serambi. Jakarta.</p> <p>[3] Kelby, Scott. 2013. The Digital Photography Book Jilid 3. Serambi. Jakarta.</p> <p>[4] Dharkar, Anuja, et al. 2010. Visual Design: Foundations of Design and Print Production. Adobe Systems Incorporated.</p> <p>[5] Kelby, Scott. 2013. Light It, Shoot It, Retouch It. Elex Media Komputindo. Jakarta.</p> <p>[6] Darwis, Triadi. 2011. Secret Lighting. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.</p> <p>[7] Sadono, Sri. 2007. Kamera Digital Saku: Bikin Foto Kenangan Lebih Berkesan. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.</p> <p>[8] Wahana Komputer. 2011. Panduan Aplikatif & Solusi (PAS) : Adobe Photoshop CS5 untuk Studio Foto Digital. Penerbit ANDI. Yogyakarta</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 42/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Fisika
Kode	:	AN211
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini terdiri dari: pengantar, besaran dan pengukuran, vektor, kecepatan dan fluida.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar fisika yang digunakan dalam pembuatan video/film animasi.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. mahasiswa mampu memahami pengertian besaran, satuan, dan pengukuran serta memberikan contoh masing-masing, menyebutkan 7 besaran pokok dan besaran turunan beserta satuan, singkatan, dan dimensi, memahami standar 7 besaran pokok dalam Sistem Internasional, memahami besaran dan satuan yang digunakan dalam bidang animasi, dan sistem koordinat. 2. mahasiswa mampu memahami konsep dasar gerak translasi yang meliputi perpindahan dan jarak, kecepatan dan kelajuan, percepatan, konsep dasar gerak melingkar, yang meliputi posisi sudut, kecepatan dan percepatan sudut, percepatan linear, konsep dasar gerak parabola; 3. mahasiswa mampu memahami konsep gaya berat, gaya normal, dan gaya gesek, persamaan yang muncul dari hukum I, II, III Newton, menerapkan hukum-hukum Newton dalam kehidupan sehari-hari; 4. mahasiswa mampu memahami konsep dasar momentum, impuls, dan tumbukan. 5. mahasiswa mampu memahami pengertian usaha dan energi, menghitung besar energy potensial yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi kinetik yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi panas yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi listrik yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi yang dimiliki benda dengan konsep kekekalan energi mekanik, memahami hukum I, II, III Termodinamika; 6. mahasiswa mampu memahami pengertian gelombang, jenis-jenis gelombang, mengidentifikasi besaran gelombang pada suatu grafik, memahami konsep gelombang elektromagnetik, konsep gelombang seismik, pengertian gelombang bunyi, menghitung cepat rambat bunyi, memahami pemantulan bunyi, efek dopler pada sistem bunyi yang bekerja, menghitung nilai intensitas dan taraf intensitas bunyi sebagai fungsi jarak dan jumlah sumber bunyi; 7. mahasiswa mampu memahami pengertian cahaya dan optik, sifat-sifat cahaya, prinsip, cara kerja, dan rumus pada

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 43/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


		<p>alat optik mata, kamera, lup, mikroskop, teropong, periskop.</p> <p>8. mahasiswa mampu memahami pengertian dan sifat fluida, tekanan dan massa jenis beserta perumusan matematisnya, variasi tekanan dan akibat-akibat tekanan pada fluida statis, persamaan Kontinuitas dan Persamaan Bernauli pada fluida dinamis.</p>
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J., 1997, Fundamental of Physics, fifth edition, John Wiley & Sons, Inc., New York</p> <p>[2] Giancoli, Douglas C., 2001, Fisika dasar Edisi Kelima, Erlangga: Jakarta</p> <p>[3] Sparisoma, V., 2010. Fisika Dasar, Erlangga: Jakarta 34</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 44/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Animasi 2D
Kode	:	AN212
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Animasi 2D menitikberatkan proses pembuatan animasi tradisional dengan menggunakan perangkat lunak animasi 2D. Mahasiswa akan mengembangkan pengetahuannya seputar 12 prinsip animasi ke dalam gerak benda mati dan karakter. Pembuatan adegan pendek animasi menjadi proyek akhir mata kuliah ini dengan memperhatikan segala aspek pendukungnya.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memahami dan mampu mengimplementasikan 12 prinsip animasi untuk pembuatan animasi 2D. Mahasiswa dapat membuat gerakan untuk benda mati dan karakter sesuai arahan yang diberikan. Mahasiswa mampu membuat sebuah adegan pendek animasi 2D sesuai dengan naskah.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat gerakan untuk benda mati 2. Mahasiswa dapat menerapkan komposisi dan angle dalam adegan animasi 2D 3. Mahasiswa mampu mengarahkan acting karakter 2D 4. Mahasiswa mampu membuat gerakan karakter animasi 2D
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> a. Animasi pengetahuan dasar film animasi indonesia, gatot prakosa, IKJ, 2010 b. www.angry-animator.com c. http://www.emanueleferonato.com/category/actionscript-2/ d. http://www.emanueleferonato.com/category/actionscript-3/

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 45/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Budaya Visual
Kode	:	AN213
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Budaya Visual menjelaskan tentang fenomena budaya yang berkaitan dengan karya visual baik seni dan desain. Memberikan pemahaman bahwa hasil kreasi manusia di sekitar kehidupan kita merupakan bentuk dari budaya visual. Menunjukkan perkembangan budaya visual yang ada di dunia dan secara spesifik di Indonesia. Pembahasan tentang budaya visual juga mengandung nilai estetis yang tidak hanya sekedar visual saja, namun menunjukkan ada lapisan dalam yang bisa dibaca dari sekedar visual. Sehingga bisa membuka wawasan dan menggugah kesadaran bahwa faktor budaya sangat mempengaruhi hasil karya manusia.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan seputar budaya visual yang berkembang mulai zaman pra sejarah hingga era kontemporer saat ini. Memberikan pemahaman bahwa budaya visual dipengaruhi oleh faktor eksternal. Wawasan tentang budaya visual dapat menggugah kesadaran mahasiswa dalam memaknai dan menciptakan sebuah karya visual. Diharapkan mahasiswa dapat melakukan analisis karya visual berupa animasi dengan menggunakan teori budaya visual.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti dan memahami teori dasar budaya visual yang secara langsung berkaitan dengan ilmu budaya, seni, dan desain. 2. Mahasiswa memahami perkembangan budaya visual dari masa ke masa 3. Mahasiswa dapat mengenali wujud dan unsur budaya visual 4. Mahasiswa dapat mengetahui nilai estetis serta makna sebuah karya 5. Mahasiswa bisa melakukan analisis karya visual digital
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernard, Malcom. 1998. Art, Design, and Visual Culture. Palgrave MacMillan. New York. 2. Darley, Andrew. 2000. Visual Digital Culture, Surface play and spectacle in new media genres. Routledge. London 3. Robertson, James Allen. 2013. Digital Culture Industry, a history of digital distribution. Palgrave MacMillan. Hampshire UK 4. Sachari, Agus. 2007. Budaya Visual Indonesia. Penerbit Erlangga. Jakarta 5. van Peursen, Cornelis Anthonie. 1976. Strategi Kebudayaan. Penerbit Kanisius. Yogyakarta 6. Koentjaraningrat. 2005. Pengantar Ilmu Antropologi. Rineka Cipta. 7. Holt, Clire. 2000. Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia. Arti.line.


		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 46/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Harper, Todd. 2014. The Culture of Digital Fighting Games. Routledge. New York 9. Ferguson, Lydia E. 2015. Branding Blackness: Disney's Commodification of Black Culture in Song of the South and The Princess and thr Frog. Dalam Childern's Film in the Digital Age, Essays on Audience, Adaptation and Consumer Culture. McFarland & Company, Inc., Publishers. North Carolina.
--	--


		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 47/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Mata Kuliah	:	Bahasa Inggris
Kode	:	MPK203AN
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini dimaksudkan untuk meningkatkan empat skill Bahasa Inggris mahasiswa, yakni skill listening, speaking, reading dan writing. Setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami teks-teks berbahasa Inggris khususnya teks-teks atau buku-buku perkuliahan yang berkenaan dengan dunia IT. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan penerapan tata bahasa dalam membangun kalimat-kalimat Bahasa Inggris yang baik dan benar.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar tata bangun kalimat Bahasa Inggris, untuk kemudian dapat dipakai membangun kalimat-kalimat yang lain dengan pola sama.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. The students apply quick reading techniques 2. The students know how to do extensive reading 3. The students read the review of animation movie and write the summary appropriately. 4. The students read English written textbooks of animation subjects 5. The students have vocabulary buildings especially in animation fields 6. The students practice applying vocabulary in field of subtitling process of animation 7. The students practice listening comprehension by watching animation movies and retell it appropriately.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Azar, Betty Schramper. 2003 Fundamental of English Grammar. Binarupa Aksara. 2. Edmunds, P., & Taylor, A.(2007). Developing skills for the TOEIC test. Los Angeles, CA: Compass Pub. 3. Lougheed, L. (2008). 600 Essential Words for the TOEIC Test. Hauppauge, NY:Barron's Educational Series. 4. Rilcy, R.(2008). Achieve TOEIC bridge TM (TOEIC Bridge TM). London: Marshall Cavendish Education. 5. Wyatt, Rawdon.(2006). Check your English vocabulary for TOEIC.London: Bloomsbury


 polibatam		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 48/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 49/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Bahasa Indonesia
Kode	:	MPK204AN
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Substansi kajian matakuliah Bahasa Indonesia difokuskan pada penulisan akademik. Secara umum, struktur kajiannya terdiri atas kedudukan bahasa Indonesia, materi menulis, membaca untuk menulis, serta berbicara untuk keperluan akademik. Nantinya kegiatan penggunaan bahasa Indonesia yang berdasarkan substansi kajian tersebut akan dipadukan dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Matakuliah Pendidikan Bahasa Indonesia bertujuan untuk menjadikan para mahasiswa sebagai ilmuwan dan profesional yang nantinya memiliki pengetahuan serta sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa nasional dan mampu menggunakannya secara baik dan benar untuk mengungkapkan pemahaman, rasa kebangsaan, dan cinta tanah air, serta untuk berbagai keperluan di bidang ilmu, teknologi, seni, serta profesinya masing-masing.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami sejarah bahasa Indonesia dengan baik. 2. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dengan benar. 3. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik. 4. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa dalam pembangunan Memahami dan menjelaskan konsep dalam membaca artikel ilmiah dengan baik. 5. Membaca dan memahami informasi melalui internet dengan baik. 6. Merangkum dan membuat kesimpulan dari membaca salah satu buku populer dengan tepat. 7. Memahami dan menerapkan teknik menulis dengan benar. 8. Menulis ringkasan atau Bab dari sebuah buku.dengan tepat. 9. Meresensi buku dengan benar. 10. Menulis karya ilmiah dengan benar. 11. Menggunakan paragraf dalam menulis dengan tepat. 12. Mengidentifikasi struktur paragraph dengan benar. 13. Menyusun struktur paragraf dengan benar. 14. Mengidentifikasi jenis-jenis kalimat dengan tepat. 15. Membuat berbagai jenis kalimat dengan benar. 16. Membuat perencanaan pesan-pesan bisnis dengan tepat 17. Mengorganisasikan pesan-pesan bisnis dengan benar. 18. Merevisi pesan-pesan bisnis dengan benar. 19. Memahaimi dan membuat pesan langsung dengan tepat. 20. Menulis pesan-pesan rutin dan positif dengan benar.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 50/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


	<ol style="list-style-type: none"> 21. Mengenali pesan buruk (negative) dengan tepat. 22. Menulis pesan-pesan persuasif dengan benar. 23. Menulis surat bisnis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar 24. Mengklasifikasikan kelompok surat dengan benar. 25. Mengidentifikasi bagian dan bentuk surat dengan tepat. 26. Memahami bahasa surat dengan benar. 27. Memahami serta menulis laporan bisnis dengan benar. 28. Memahami dan menggolongkan laporan bisnis dengan tepat. 29. Mengidentifikasi dan menjelaskan laporan bisnis dengan benar. 30. Mengidentifikasi organisasi tubuh laporan dengan tepat. 31. Melakukan persiapan berbicara dengan tepat. 32. Memahami dan menyusun bahan berbicara dengan tepat. <p>Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik dan Benar dalam kegiatan menulis maupun berbicara secara resmi maupun sehari-hari.</p>
--	--

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 51/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pemodelan 3D Dasar
Kode	:	AN315
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang pembuatan model 3D humanoid yang telah dirancang sesuai dengan topologi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu membuat model 3D humanoid yang telah dirancang.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<p>Mahasiswa mampu menerapkan teknik modeling dasar pada 3D humanoid, blend shape, body assets list, RnD style modeling.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi body asset list dan RnD style modeling 2) Mahasiswa mampu menghasilkan 3D modeling karakter menggunakan teknik sculpting 3) Mahasiswa mampu menerapkan topology dan me-re-topology permukaan 3D karakter 4) Mahasiswa mampu membuat blend shape
Bahan Pustaka	:	<p>[1].Digital Studio, 3D Modelling Fundamental,2010 [2].Digital Studio, 3D Character Animation ,2010 [3].3D Basics - CIS, www.knight.temple.edu [4]. Basic Modelling Concept, sylvesterngoma1.cmswiki.wikispaces.net</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 52/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Mekanika Gerak Digital
Kode	:	AN316
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang pemahaman konsep rigging, dan mampu menerapkan system rigging dan skinning kepada model 3D.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu memberikan rig/tulang dan skinning kepada model 3D, humanoid dan nonhumanoid.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu melakukan: Rigging humanoid, rigging non humanoid, skinning humanoid, skinning non humanoid.
Bahan Pustaka	:	[1].Digital Studio, 3D Modelling Fundamental,2010 [2].Digital Studio, 3D Character Animation ,2010 [3].3D Basics - CIS, www.knight.temple.edu [4]. Basic Modelling Concept, sylvesterngoma1.cmswiki.wikispaces.net

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 53/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Desain Karakter
Kode	:	AN317
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini berisi materi tentang konsep karakter animasi yang akan dikembangkan dalam bentuk visual. Menciptakan berbagai macam karakter yang sesuai dengan naskah yang telah dihasilkan. Karakter yang dirancang menjadi intelektual property.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat menciptakan secara konseptual tokoh imajinatif yang kuat secara personal dan visual. Mahasiswa belajar dari tahap awal berupa konsep hingga wujud visual akhir pembuatan karakter. Menciptakan tokoh fiksi animasi yang konseptual sesuai kebutuhan asset animasi.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa memahami dapat berpikir secara konseptual dalam menciptakan desain karakter berdasarkan narasi tekstual dari naskah 2) Mahasiswa memahami dan mampu mengaplikasikan hirarki desain karakter 3) Mahasiswa mampu menjalankan tahapan desain pembuatan karakter 4) Mahasiswa mampu menghadirkan kepribadian dan penampilan karakter dalam desain 5) Mahasiswa mampu mengimplementasikan pose, warna, dan gaya pada gambar desain karakter 6) Mahasiswa mampu menghasilkan ekspresi desain karakter 7) Mahasiswa mampu menghasilkan desain karakter berdasarkan gender 8) Mahasiswa mampu menghasilkan desain karakter berdasarkan usia 9) Mahasiswa mampu membuat karakter dari berbagai sudut pandang
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> [1] Bancorft, Tom. 2006. Creating Characters with Personality. Warson-Guptill Publications, New York [2] Su, Haitao. 2010. Character Design for Game, Animation and Film. CYPI Press. UK [3] ImagineFX. September 2018 Issue 164. Discover New Concept Art Skills. Future. [4] ImagineFX. January 2019 Issue 169. Create Dynamic Game Art. Future [5] ImagineFX. August 2019 Issue 176. Become a Fantasy Artist. Future [6] Giesen, Rolf & Khan, Anna. 2017. Acting and Character Animation: The Aet of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press. [7] White, Tony. 2006. Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the digital Animator. Focal Press. [8] 3DTotal. 2012. Art Fundamentals. 3dtotal ebook

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 54/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


	training. [9] Jones, Patrick J. Sci-Fi & Fantasy Concept Art Techniques. pjArtworks [10] Kybar, Kait. Concept Art Workflow. Cubebrush [11] Ballesteros, Patrick. What is Concept Art. Lynda
--	--

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 55/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Matematika Diskrit
Kode	:	AN318
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	Tujuan mata kuliah ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang sistem bilangan, himpunan, deret, kombinatorial, relasi, fungsi, vektor, matriks, logika matematika, dan teori graf
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa paham akan sistem bilangan, himpunan, deret, kombinatorial, relasi, fungsi, vektor, matriks, logika matematika, dan teori graf.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mata kuliah ini akan memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang: <ul style="list-style-type: none"> ● Sistem Bilangan ● Himpunan ● Deret ● Kombinatorial ● Relasi & Fungsi ● Vektor ● Matriks ● Teori Probabilitas ● Logika Matematika ● Teori Graf
Bahan Pustaka	:	[1]. Edwin J. Purcell, Dale Varberg, 1993, Kalkulus dan Geometri Analitis Jilid 1, Jakarta: Erlangga. [2]. Edwin J. Purcell, Dale Varberg, 1993, Kalkulus dan Geometri Analitis Jilid 2, Jakarta: Erlangga. [3]. Erwin Kreyszig, 1999, Advance Engineering Mathematics, New York: John Wiley & Sons, INC. [4]. Haym Kruglak, John T. Moore, Ramon Mata-Toledo, 1998, Basic Mathematics With Applications to Science And Technology, New York: The McGraw-Hill Companies, INC. [5]. K. A. Stroud, 1996, Matematika Untuk Teknik, Jakarta: Erlangga. [6]. Munir, R., 2012, Matematika Diskrit, Bandung: Informatika. [7]. Seymour Lipschultz, Marc Lipson, 2007, Discrete Mathematics, New York: The McGraw-Hill Companies, INC.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 56/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Konsep Seni
Kode	:	AN319
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mengajarkan tentang perencanaan awal bentuk visual yang sesuai dengan konsep film animasi. Mahasiswa melakukan perencanaan gambar secara berkelompok dari menghasilkan ide gambar, presentasi hasil karya
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memahami dan mampu menghasilkan concept art dalam bentuk visual berdasarkan naskah cerita, yang siap digunakan untuk kebutuhan produksi animasi
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa memahami fungsi concept art pada proses produksi karya animasi 2) Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menghasilkan ide dan mempersiapkan kebutuhan proyek (Project Preparation) secara berkelompok (teamwork) dari naskah cerita animasi yang ada. 3) Mahasiswa mampu mengembangkan ide untuk konsep karakter dan makhluk, visual lingkungan (environment), benda (props), dan kendaraan (vehicles) 4) Mahasiswa mampu mempresentasikan gagasan karya yang telah dibuat 5) Mahasiswa memahami dan mampu menghasilkan final concept art untuk karya animasi
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> [1] Amid, Amidi. 2011. The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 years of Animation. Chronicle Books. San Francisco [2] ImagineFX. September 2018 Issue 164. Discover New Concept Art Skills. Future. [3] ImagineFX. January 2019 Issue 169. Create Dynamic Game Art. Future [4] ImagineFX. August 2019 Issue 176. Become a Fantasy Artist. Future [5] Giesen, Rolf & Khan, Anna. 2017. Acting and Character Animation: The Aet of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press. [6] White, Tony. 2006. Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the digital Animator. Focal Press. [7] 3DTotal. 2012. Art Fundamentals. 3dtotal ebook training. [8] Jones, Patrick J. Sci-Fi & Fantasy Concept Art Techniques. pjArtworks [9] CGMA. Fundamentals for Creative Environment Design. [10] Kybar, Kait. Concept Art Workflow. Cubebush [11] Ballesteros, Patrick. What is Concept Art. Lynda

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 57/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pemodelan Tanah Liat
Kode	:	AN320
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Pemodelan Tanah Liat (Clay Modelling) mengajarkan mahasiswa tentang pembuatan model 3D secara manual menggunakan bahan dasar tanah liat.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memahami dan mengenali karakteristik bahan dasar jenis-jenis tanah liat yang digunakan untuk membuat berbagai bentuk 3D secara manual, sehingga mahasiswa bisa secara langsung merasakan pengolahan bahan. Mahasiswa dapat mengaplikasikan teknik pembentukan tanah liat ke wujud benda dengan menggunakan kerangka dasar. Mahasiswa dapat menghasilkan benda craftsmanship untuk keperluan aset animasi stopmotion.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis bahan dasar tanah liat yang akan diolah 2) Mahasiswa mampu menggunakan peralatan sculpting clay 3) Mahasiswa mampu membentuk benda dasar secara manual menggunakan tanah liat 4) Mahasiswa mampu membuat bentuk benda abstrak 5) Mahasiswa mampu membuat bentuk benda fungsional 6) Mahasiswa mampu membuat bentuk anatomi tubuh manusia 7) Mahasiswa mampu membuat bentuk hewan 8) Mahasiswa mampu membuat bentuk konseptual karakter 3D
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> [1] C.D. Dickerson III, Anthony Sigel, Ian Wardropper. 2013. Bernini Sculpting Clay. The Metropolitan Museum of Art. New York [2] Bruno Lucchesi and Margit Malmstorm. 1980. Modeling The Figure in Clay: a Sculptor's Guide to Anatomy. Watson-Guption Publication. New York. [3] Goldfinger, Eliot. 2004. Animal Anatomy for Artists. Oxford University Press. New York [4] Bammes Gottfried. 2004. The Artist's guide to Human Anatomy. Dover Publication. Mineola, N.Y. [5] Sir Alferd Fripp, Raplh Thompson. 2006. Human Anathomy for Art Students. Dover Publication. Mineola, N.Y. [6] Steinberg, Marc. 2012. Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan. University of Minnesota Press, Minneapolis, London. [7] Friesen, Christi. 2011. Polymer Clay and Mixed Media. Creative Publishing Internasional [8] Wong, Wucius. 1989. Beberapa Asas Merancang Trimatra. Penerbit ITB. Bandung.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 58/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Komunikasi Bahasa Inggris
Kode	:	MPK005AN
SKS	:	1
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction, greeting, meeting and parting, responding to greeting, meeting and parting. 2. Family: ask/give personal information 3. Likes, dislikes and preferences. 4. Telling location and giving direction 5. Making request/offering help accepting/ refusing requests, complaining, apologizing and giving excuses 6. Invitation (accept and decline), making and changing, plans/appointment 7. Appearances, clothing, objects (size, shape, color, weight, use) 8. weight, use) 9. Comparison 10. Telling personal experiences and future dreams 11. Speaking for academic purpose (becoming a good presenter, article's presentation, product's presentation)
Capaian Pembelajaran Umum	:	Tujuan mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu untuk berkomunikasi dalam bahasa inggris baik secara formal maupun informal dengan menggunakan expressions yang benar dan tepat.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu berkomunikasi bahasa inggris tentang topik sehari-hari 2. Mahasiswa mampu melakukan presentasi untuk menjelaskan data, grafik, gambar, dan sejenisnya dengan cara akademis 3. Mahasiswa mampu membuat poster atau karya animasi tentang profil Politeknik Negeri Batam, lalu mempresentasikannya secara individual dalam bahasa Inggris.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gammidge, M. 2004. <i>Speaking Extra</i>. Cambridge: Cambridge University Press. 2. Powel.M. 2002. <i>Presenting in English: How to give Successful Presentation</i>. Boston: Heinle. 3. Kirkpatrick, B. 2004. <i>English for Social Interaction: Social Expression</i>. Singapore: Learners Publishing Pte. Ltd.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 59/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Sinematografi
Kode	:	AN321
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan tentang unsur sinematografi dalam tiga aspek, yakni kamera dan film, aspek framing serta aspek durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kameran dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan dan sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil. Seperti lingkup wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian serta pergerakan kamera, sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip sinematografi secara umum dalam perekaman sebuah adegan serta mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya. Lebih lanjut mempelajari tentang proses khusus pada tahap pascaproduksi sehingga sinematografi berperan aktif mendukung naratif serta estetik sebuah film
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa bisa menseting kamera sesuai kebutuhan 2. Mahasiswa memahami dan mempraktekan berbagai macam type of shot camera 3. Mahasiswa memahami dan mempraktekan fungsi camera angle 4. Mahasiswa memahami dan mempraktekan jenis-jenis camera movement 5. Mahasiswa memahami strong pose (line of action) 6. Mahasiswa mampu menggunakan software editing video 7. Mahasiswa memahami bahasa visual film 8. Mahasiswa menerapkan prinsip sinematografi dalam studi kasus
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Mabruki KN, Anton, Produksi Program TV Drama, Grasindo, 2018.</p> <p>[2] Mascelli, Joseph V, The Five C's of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi (Penerjemah H.Misbach Yusa Biran), Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.</p> <p>[3] Pratista, Himawan, Memahami Film, Montase Press, 2017.</p> <p>[4] Eriyanto, Analisis Naratif, Kencana, 2017.</p> <p>[5] Sitorus, Eka D, The Art Of Acting, Gramedia, 2002.</p> <p>[6] Ablan, Dan, [Digital] Cinematography & Directing, New Riders, 2002.</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 60/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Penyuntingan Suara
Kode	:	AN427
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mengajarkan tentang Proses memproduksi secara individu untuk materi audio
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memahami dan mampu menghasilkan materi audio yang siap digunakan untuk kebutuhan produksi animasi.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa memahami tugas seorang sound designer 2) Mahasiswa mampu memproduksi materi suara berupa ADR 3) Mahasiswa mampu memproduksi materi suara berupa SoundFX 4) Mahasiswa mampu memproduksi materi suara berupa Music
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> [1] Hardiman, Agus. 2020. Music Content Creator. Sonica Music International [2] Hardiman, Agus. 2000. Belajar sendiri cakewalk pro v8 Elex media komputindo [3] Hardiman, Agus. 2020. Mastering Kilat kualitas international dengan isotope 9 Sonica Music International [4] Hardiman, Agus 2019 Music For Media. Sonica Music International [5] Hardiman, Agus. 2017 Home Music Production. Sonica Music International [6] Silva, Pedro 2012. Principles Of sound Theory

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 61/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pemodelan 3D Lanjut
Kode	:	AN422
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang pemodelan non karakter, objek 3D dan asset 3D, model hard surface dan environment 3D. .
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu memodelkan karakter 3D dan objek 3D serta surface.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu memodelkan non karakter 3D, objek 3D, asset 3D, model 3D hard surface, 3D environment dan final produk.
Bahan Pustaka	:	<i>What techniques are used to begin creating new models? (2020, 1 17). Diambil kembali dari What techniques are used to begin creating new models?: https://blender.stackexchange.com/questions/26869/what-techniques-are-used-to-begin-creating-new-models Yogigraphics. (2018, 12 19). Blender 2.8 Modeling a technical piece. Diambil kembali dari Blender 2.8 Modeling a technical piece: https://www.youtube.com/watch?v=WSR6bVFe5LM</i>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 62/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Animasi 3D Dasar
Kode	:	AN424
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa tentang pembuatan animasi 3D sederhana objek humanoid menggunakan tools.
Capaian Pembelajaran Umum	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat animasi 3D sederhana pergerakan objek 3D karakter yang telah dirancang. • Mahasiswa mampu menerapkan 12 prinsip animasi pada bola, bola berekor, dan karakter
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<p>Mahasiswa mampu memahami dan melakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keyframing & Animation Principals 2. Balance and weight 3. Pose and Staging 4. Constrains and facial expression 5. Basic 3D animation
Bahan Pustaka	:	<p>animation-startup. (t.thn.). http://www.animation-startup.com/2017_02_05_archive.html. Diambil kembali dari http://www.animation-startup.com/2017_02_05_archive.html: http://www.animation-startup.com/2017_02_05_archive.html</p> <p>Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course. Los Angeles: Silman - James Press.</p> <p>Lynda. (t.thn.). https://www.lynda.com/3D-Animation-tutorials/Breaking-joints-walk-cycle/480958/5025767-4.html. Diambil kembali dari https://www.lynda.com/3D-Animation-tutorials/Breaking-joints-walk-cycle/480958/5025767-4.html: https://www.lynda.com/3D-Animation-tutorials/Breaking-joints-walk-cycle/480958/5025767-4.html</p> <p>Porri, C. (2020, January 16). https://iwanttobeanimator.wordpress.com/. Diambil kembali dari https://iwanttobeanimator.wordpress.com/: https://iwanttobeanimator.wordpress.com/</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 63/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Tekstur dan Bayangan
Kode	:	AN423
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa tentang pemberian warna dan tekstur pada model 3D humanoid, non humanoid, objek 3D, asset 3D, model hardsurface.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menerapkan tekstur dan bayangan pada objek 3D
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ul style="list-style-type: none"> ● Pewarnaan model 3D humanoid ● Pewarnaan model 3D non-humanoid, ● Pemberian tekstur pada objek 3D
Bahan Pustaka	:	[1]. Valenza, E. 2015. Blender Cycles: Materials and Textures Cookbook Third Edition. Packt Publishing. [2]. Demers, O. 2012. Digital Texturing & Painting. New Riders Publishing. [3]. Ahearn, L. 2016. 3D Game Textures Create Professional Game Art Using Photoshop Fourth Edition. CRC Press [4]. Docs.blender.org. 2018. Introduction to the Blender Manual, [Online] Available : https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/shader_nodes/index.html

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 64/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Kewirausahaan
Kode	:	AN427
SKS	:	4
Deskripsi Mata Kuliah	:	Memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai dunia kewirausahaan, penyusunan rencana dan realisasi rencana dalam bentuk marketing yang efisien
Capaian Pembelajaran Umum	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengerti konsep berwirausaha baik dari sisi perencanaan, pendanaan, operasional dan manajemen 2) Mampu membuat sebuah proposal bisnis yang baik
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<p>Memahami konsep kewirausahaan dan karakteristiknya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu menyusun rencana usaha 2) Memahami konsep kreativitas dan ide usaha 3) Memahami konsep Inovasi dan manajemen inovasi 4) Memahami Pasar dan Pemasaran 5) Menciptakan branding untuk sebuah produk 6) Memahami konsep sumber pendanaan usaha 7) Memahami konsep keberlanjutan usaha 8) Memahami konsep kepemimpinan 9) Memahami konsep marketing online (opsional) 10) Memahami konsep CSR
Bahan Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> • file.upi.edu/Direktori/.../Materi_Perkuliahan_Kewirausahaan.pdf • http://www.zonasukses.com • http://www.artikelterapi.com/cara_meningkatkan-kreativitas.htm • http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/tejo-nurseto-mpd/15-pengembangan-ide-usaha.pdf • Satrio Arismunandar, https://www.academia.edu/5206856/Peran_Kreativitas_dan_Inovasi_dalam_Industri_Media • http://www.ciputraentrepreneurship.com/rencana-bisnis/rahasia-sukses-samsung • http://mm.fe.unpad.ac.id/pengelolaan-inovasi-menuju-keunggulan-kompetitif/ • http://studi-kelayakan-bisnis-universitas.blogspot.com/2011/12/studi-kelayakan-bisnis.html • http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/economy/2009/Artikel_10205041.pdf • http://tesisskripsi.wordpress.com/2012/01/12/pengertian-dan-jenis-pasar/ • Brand, Dedi Duto, Slide materi universitas Petra • http://www.ciputraentrepreneurship.com/penjualan-dan-pemasaran/strategi-promosi-untuk-pengusaha-pemula • Seminar Tesis - Nuning Kurniasih JIP UI - 2005 • http://www.pustakadunia.com/kumpulan-artikel-umum/sumber-sumber-pembiayaan-usaha/ • http://pengusahamuslim.com/merencanakan-keuangan-usaha-1355/#.U_MS06N4f3s • http://www.jaringankomputer.org/manajemen-strategi-proses-strategi-

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 65/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


	<p>manajemen-perusahaan/</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://abukholid86.blogspot.com/2012/07/altman-z-score-1968-dan-zeta-model-1978.html • http://parahita.wordpress.com/2011/01/12/menghindari-potensi-kebangkrutan-perusahaan-dengan-altman-z-score/ • Proposal PKM, Indra Perdana Kusuma, 2013
--	---

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 66/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Kapita Selekt
Kode	:	AN426
SKS	:	6
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami sistem yang digunakan dalam dunia animasi, teknologi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu memahami tentang kemajuan kemajuan dalam bidang IT khususnya animasi beserta aplikasinya.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Berisi tentang kompetensi khusus yang akan dicapai pada proses pembelajaran yang diuraikan per pertemuan. 1. Mahasiswa mampu memahami mengenai animation comedy and gag writing 2. Mahasiswa mampu memahami teknologi terbaru di bidang animasi dan virtual reality 3. Mahasiswa mampu memahami teknologi terbaru di bidang animasi dan motion capture 4. Mahasiswa mampu memahami teknologi terbaru di bidang otomasi animasi 5. Mahasiswa mampu memahami teknologi terbaru lain di bidang animasi.
Bahan Pustaka	:	Mascelli, Joseph, The 5c's of cinematography

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 67/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Digital Compositing
Kode	:	AN529
SKS	:	4
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini berisikan tentang proses penyusunan layout animasi 3D, lighting, color correcting, dan pengintegrasian element serta persiapan rendering animasi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu melakukan pengaturan layout animasi 3D, lighting, dan persiapan rendering sebelum melanjutkan ke proses rendering final.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ul style="list-style-type: none"> • Capaian pembelajaran khusus yang ingin dicapai pada matakuliah ini adalah: • Mahasiswa mampu menjelaskan Efek Partikel (Particle System) • Mahasiswa mampu merancang Efek visual 2D: Partikel, Text, Motion Graphic • Mahasiswa mampu merancang Efek visual 3D dalam bentuk simulasi: Cloth/ Soft Bodies, Fluid, Crowd, Hair and Fur, Rigid Bodies and others
Bahan Pustaka	:	<p>[1].Reeves, William. T, Particle Systems A Technique for Modeling a Class of Fuzzy Objects. California Lucasfilm Ltd, , 1983</p> <p>[2]. Shawn Kelly, Animation Tips & Tricks Volume II, AnimationMentor.com Founders and Mentors, 2009</p> <p>[3]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics With After Effects Volume 1: The Essentials, 3rd Edition, 2004</p> <p>[4]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics with After Effects: Volume 1- The Essentials, 2nd Edition, 2002</p> <p>[5]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics with After Effects: The Essentials and Advanced Techniques, 2nd Edition, 2008</p> <p>[6]. Jeffrey A. Okun, The VES Handbook of Visual Effects Industry Standard VFX Practices and Procedures, Focal Press, 2010</p> <p>[7]. Ezra Thess Mendoza Guevarra, Modeling and Animation Using Blender Blender 2.80: The Rise of Eevee, APress, 2020</p> <p>[8]. Michelangelo Manrique, Blender for animation and film-based production, CRC Press, 2015</p> <p>[9]. Ezra Guevarra, Modeling and Animation Using Blender - Blender 2.80 The Rise of Eevee, APress, 2004</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 68/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Manajemen Produksi Animasi
Kode	:	AN531
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Manajemen Produksi ini secara spesifik menjelaskan tentang pengelolaan proses produksi animasi baik itu dalam produksi skala besar maupun kecil, disesuaikan dengan kompetensi manajerial yang telah ditentukan pada standart kompetensi bidang animasi.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Kompetensi umum yang diharapkan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini adalah dapat melakukan perencanaan, pengendalian, dan pengawasan terhadap proses produksi animasi dari tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Serta dapat mengidentifikasi kebutuhan pipeline produksi yang sesuai dengan jenis animasi yang akan dibuat.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Secara khusus, sesudah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu: <ul style="list-style-type: none"> ● Memahami pipeline produksi berbagai jenis animasi ● Membagi struktur kerja berdasarkan pipeline produksi ● Membuat perencanaan proses produksi animasi ● Mengestimasi waktu dan biaya produksi ● Melakukan pengendalian proses produksi ● Mengawasi proses produksi
Bahan Pustaka	:	Pelatihan Manajemen Production – Kinema & Polibatam SKKNI Bidang Animasi 2020

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 69/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Efek Visual
Kode	:	AN528
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini berisi tentang pemberian efek khusus visual kepada animasi 2D maupun 3D menggunakan CG (Computer Graphics)/ CGI (Computer Generated Imager)
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu memberikan efek visual/ digital khusus pada animasi yang telah dirancang
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Efek Partikel (Particle System) • Mahasiswa mampu merancang Efek visual 2D: Partikel, Text, Motion Graphic • Mahasiswa mampu merancang Efek visual 3D dalam bentuk simulasi: Cloth/ Soft Bodies, Fluid, Crowd, Hair and Fur, Rigid Bodies and others
Bahan Pustaka	:	<p>[1] Reeves, William. T, Particle Systems A Technique for Modeling a Class of Fuzzy Objects. California Lucasfilm Ltd, , 1983</p> <p>[2]. Shawn Kelly, Animation Tips & Tricks Volume II, AnimationMentor.com Founders and Mentors, 2009</p> <p>[3]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics With After Effects Volume 1: The Essentials, 3rd Edition, 2004</p> <p>[4]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics with After Effects: Volume 1- The Essentials, 2nd Edition, 2002</p> <p>[5]. Trish & Chris Meyer, Creating Motion Graphics with After Effects: The Essentials and Advanced Techniques, 2nd Edition, 2008</p> <p>[6]. Jeffrey A. Okun, The VES Handbook of Visual Effects Industry Standard VFX Practices and Procedures, Focal Press, 2010</p> <p>[7]. Ezra Thess Mendoza Guevarra, Modeling and Animation Using Blender Blender 2.80: The Rise of Eevee, APress, 2020</p> <p>[8]. Michelangelo Manrique, Blender for animation and film-based production, CRC Press, 2015</p> <p>[9]. Ezra Guevarra, Modeling and Animation Using Blender - Blender 2.80 The Rise of Eevee, APress, 2004</p>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 70/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Proyek Internal
Kode	:	AN532
SKS	:	10
Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Proyek Internal merupakan mata kuliah praktikum yang menerapkan proses kreatif suatu proyek dengan mengambil suatu studi kasus dan penyelesaiannya menggunakan animasi sebagai media bantu, dimulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi serta penulisan laporan dan distribusi karya terhadap persoalan yang ditemukan atau dilaporkan oleh industri. Kuliah ini menggunakan skema kerja sama dengan industri namun dilakukan dalam kampus. Karena ruang lingkupnya masih cukup terbatas.</p> <p>Hasil akhir dari kuliah ini adalah prototype/ produk animasi dan laporan riset yang bisa digunakan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk kerja sama riset, magang, maupun tugas akhir. Persoalan awal dari kuliah ini didapatkan dari evaluasi magang dari tahun ajaran sebelumnya, kebutuhan industri saat ini, riset dosen dan aktivitas akademik yang lain. Konten yang dihasilkan bersifat educative, informative dan mengandung local content.</p>
Capaian Pembelajaran Umum	:	<p>Mahasiswa mampu berfikir kreatif untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang ada dan mampu menyelesaikan dengan cara menyajikan kedalam sebuah karya baik animasi 2D, 3D, maupun teknik animasi lainnya.</p> <p>Kategori konten yang dapat dihasilkan: iklan, infografis animasi, klip animasi pendek, video klip, part animation for game (concept art, asset creation, dan sebagainya). Teknik pembuatan: stop motion, 2D Animation, 3D Animation, comic/ motion comic, Motion Graphic, dan sebagainya. Rencana luaran: HKI, Publikasi, Draft Penelitian, Poster, Media Sosial</p>
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menerapkan proses kreatif terhadap persoalan yang terjadi di industri dengan menyajikan ke dalam sebuah karya baik animasi 2D, 3D, maupun teknik animasi lainnya • Mampu bekerja dengan tim • Mampu menghasilkan prototype produk (animasi) • Mampu mendokumentasikan seluruh kegiatan dan hasil proyek dalam bentuk laporan riset
Bahan Pustaka	:	Panduan PATA Jurusan Teknik Informatika (2020)

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 71/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Animasi 3D Lanjut
Kode	:	AN530
SKS	:	4
Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk membuat animasi 3D yang lebih lanjut yaitu acting karakter yang memiliki konsep dengan kelengkapan property dan environment. Mahasiswa mampu menghasilkan animasi 3D karakter acting (dengan property pada suatu environment).
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menghasilkan animasi 3D karakter acting (dengan property pada suatu environment).
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu melakukan: <ul style="list-style-type: none"> ● Membuat reference acting ● Menghasilkan blocking pose utama ● Penerapan in-between dan 12 prinsip animasi ● Polishing acting
Bahan Pustaka	:	[1]. Blender asset [2]. Animation mentor [3]. Animation challenge [5]. Animation tutorial

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 72/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Keselamatan, Kesehatan dan Komunikasi Kerja
Kode	:	AN633
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar belakang dan peraturan perundangan K3 2. Prinsip dasar K3 3. Kecelakaan kerja 4. Penilaian kecelakaan kerja 5. Pencegahan dan penanggulangan kebakaran 6. Pencegahan bahaya listrik 7. Pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan 8. K3 bidang Teknologi Informasi (TI) 9. Sistem manajemen K3 (SMK3) 10. Perancangan sistem informasi K3 (studi kasus)
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu Menjelaskan, berperilaku dan mengimplementasikan Keselamatan, Kesehatan dan Komunikasi Kerja (K3) yang melingkupi: prosedur, situasi darurat, risiko bahaya, tindakan pencegahan, perlindungan diri dan lingkungan, peraturan perundangan K3 dan sistem manajemen K3 dalam lingkungan kerja untuk menjaga keselamatan diri sendiri, lingkungan sekitar serta aset tempat bekerja.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang peraturan perundangan K3 serta dasar hukum K3 di Indonesia. 2. Menjelaskan prinsip dasar K3. 3. Menjelaskan konsep penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja. 4. Menjelaskan pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya. 5. Menjelaskan pencegahan bahaya listrik. 6. Menjelaskan konsep sistem manajemen K3. 7. Menjelaskan konsep pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan kerja. 8. Mengenali alat pelindung diri. 9. Menerapkan K3 dalam bidang TIK dan Multimedia Jaringan. 10. Mempresentasikan temuan positif dan negatif tentang K3.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. UU No.1 tahun 1970 tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja. 2. SNI. Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2000 (PUIL 2000). 3. Silalahi, Rumondang. 1991. Manajemen keselamatan dan kesehatan kerja. Pustaka Binaman Pressindo. 4. Moore, Franklin G. 1961. Manufacturing management, Third Edition, s.l.:Richard D.Erwin. 5. Suma'mur.1991. Higene perusahaan dan kesehatan kerja. Jakarta :Haji Masagung 6. Suma'mur.1985. Keselamatan kerja dan pencegahan kecelakaan. Jakarta: Gunung Agung, 1985

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 73/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Etika Profesi Dunia Kerja
Kode	:	AN736
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etika 2. Profesi dan Profesionalitas 3. Komunikasi di dunia kerja 4. Implementasi Profesionalitas
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan menerapkan etika profesi di dunia kerja dibidang IT, khususnya Multimedia dan Jaringan.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dan menerapkan etika dalam dunia kerja, khususnya saat pelaksanaan magang. 2. Menjelaskan dan menerapkan profesi dan profesionalitas dalam dunia kerja, khususnya saat pelaksanaan magang. 3. Menjelaskan dan menerapkan implementasi profesionalitas (tanggung jawab profesi), khususnya saat pelaksanaan magang.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bynum, Terel. 2003. <i>Computer Ethics and Professional Responsibility</i>. Wiley Blackwell: New York. 2. Baase. Sara. 2009. <i>A Gift of Fire Social, Legal, and Ethical Issues for computing and Internet</i>, Third Edition, Pearson Prentice Hall: New York. 3. J., Preston, S., Ferret, R. 2009. <i>Komputer dan Masyarakat</i>. Andi: Bandung. 4. Draft Undang-undang Telematika Indonesia.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 74/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Kewarganegaraan
Kode	:	MPK006AN
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filsafat Pancasila dan Idiologi Nasional 2. Moral, Nilai dan Norma 3. Politik secara universal 4. Politik dan strategi nasional 5. HAM di Indonesia 6. Hak dan kewajiban warga negara 7. Konsepsi Demokrasi Pancasila 8. Rule of Law (Supremasi Hukum) 9. Pendidikan Demokrasi 10. Masyarakat Madani (Masyarakat Berkeadaban) 11. Pengertian dan Rasionalisasi Geopolitik 12. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 13. Geostrategi dan Ketahanan Nasional
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa memiliki wawasan dan kesadaran kebangsaan yang tinggi, mampu bertindak cerdas, berwawasan global, berjiwa patriotik, berfikir komprehensif-integral dengan berlandaskan Falsafah Pancasila, UUD 1945, Wawasan Nusantara, dan Ketahanan Nasional untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan nasional.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat Menjelaskan nilai-nilai jati diri bangsa melalui pengkajian filsafat pancasila sehingga akan tumbuh kearifan yang integrative dalam dimensi kompetensi kewarganegaraan yakni civics knowledge, civics skills, sivics commitment, civics convidence dan civics competence. 2. Mahasiswa dapat Menjelaskan dan menjelaskan pengertian identitas nasional, parameter identitas nasional sehingga memiliki daya tangkal terhadap berbagai hal yang akan menghilangkan identitas nasional Indonesia 3. Mahasiswa dapat Menjelaskan dan menjelaskan tentang pengertian, makna dan manfaat demokrasi, nilai-nilai demokrasi dan jenis demokrasi serta penerapannya di Indonesia dalam konteks pendidikan demokrasi 4. Mahasiswa dapat Menjelaskan dan menjelaskan tentang hak asasi manusia, perkembangan pemikiran tentang hak asasi manusia, sejarah penegak HAM serta permasalahan penegakan HAM di Indonesia oleh lembaga penegak HAM 5. Mahasiswa dapat Menjelaskan dan menjelaskan tentang pengertian bangsa dan Negara, azas dan system kewarganegaraan, unsur penentu kewarganegaraan di Indonesia. Juga tentang hak dan kewajiban warga Negara maupun tugas dan tanggungjawab Negara 6. Mahasiswa dapat Menjelaskan dan menjelaskan tentang

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 75/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


		<p>politik strategi nasional mulai konsep, dasar pemikiran hingga proses penyusunan maupun implementasi politik dan strateginasional di Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 8. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 9. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 10. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 11. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 12. Mahasiswa dapat Menjelaskan pengertian tentang geopolitik dan Menjelaskan implementasi dari masalah geopolitik Indonesia dan isu geopolitik luar negeri 13. Mahasiswa dapat Menjelaskan pengertian tentang geostrategic dan Menjelaskan perkembangan isu masalah geostrategic Indonesia termasuk hal-hal yang mempengaruhi kebijakan geostrategic pembangunan Indonesia.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaelan. 2008. Pendidikan Pancasila. Penerbit: Paradigma Yogyakarta. 2. Sinamo, Nomensen. 2012. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Penerbit: Permata Aksara Jakarta 3. Ubaedillah, A, dkk. 2009. Pendidikan Kewargaan; Demokrasi; Hak Azasi Manusia dan Masyarakat Madani. Penerbit: ICCE UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 4. Rahman dan Purwanto. 2009. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi: Mengembangkan Etika Berwarga Negara. Penerbit: Penerbit Salemba Empat Jakarta.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 76/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pancasila
Kode	:	MPK007AN
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan dan Pemantapan Sistem Perkuliahan 2. Pancasila dalam Konteks Sejarah Bangsa Indonesia 3. Nilai-Nilai Filsafat Pancasila 4. Pancasila sebagai Dasar Negara 5. Pancasila sebagai Ideologi 6. Pancasila sebagai Pandangan Hidup 7. Pancasila sebagai Pemersatu Bangsa 8. Pancasila sebagai Etika Politik 9. Pancasila dalam konteks ketatanegaraan Republik Indonesia
Capaian Pembelajaran Umum	:	Memberikan pengetahuan dan menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pada Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga Negara Indonesia yang baik.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila dan tantangannya dimasa depan. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan penyusunan Pancasila dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya Pancasila sebagai dasar Negara Indonesia. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ideology bagi suatu bangsa dan tantangan Pancasila sebagai ideology bangsa Indonesia. 5. Mahasiswa mampu menjelaskan Pancasila sebagai suatu system filsafat. 6. Mahasiswa mampu menjelaskan diperlukannya Pancasila sebagai sistem etika 7. Mahasiswa mampu menjelaskan esensi Pancasila sebagai dasar bagi pengembangan ilmu 8. Mahasiswa mampu membuat sebuah makalah serta mendiskusikannya secara berkelompok
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaelan M S, Pendidikan Pancasila, Paradigma, Yogyakarta, 2008 2. Soeprapto, Pancasila, Konstitusi Press, Jakarta, 2013 3. Slamet Sutrisno, Filsafat dan Ideologi Pancasila, Andi, Yogyakarta, 2005 . .

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 77/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Magang Industri
Kode	:	AN735
SKS	:	8
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Industri 2. Rekaman Aktivitas Kerja 3. Kedisiplinan Kerja
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu mengenal dan Menjelaskan industri dan lingkungan kerja (industri), aktifitas kerja, serta kedisiplinan di dunia kerja.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui dunia kerja/industri 2. Menjelaskan dan menerapkan rekaman aktivitas kerja. 3. Menjelaskan dan menerapkan kedisiplinan dalam dunia kerja.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. No.PR.8.4.1-V5 Prosedur PBM - Perolehan Kesempatan Magang.pdf, Politeknik Negeri Batam, 2020. 2. No.PR.8.4.3-V4 Prosedur PBM - Pelaksanaan dan Evaluasi Magang.pdf, Politeknik Negeri Batam, 2020. 3. No.FO.8.4.3.1-V2 Format PBM - Laporan Magang.doc, Politeknik Negeri Batam, 2020 4. No.FO.8.4.3.2-V1 Format PBM - Evaluasi Magang.doc, Politeknik Negeri Batam, 2020 5. No.BO.8.4.3.1-V2 Borang PBM - Logbook Magang.doc, Politeknik Negeri Batam, 2020. 6. No.BO.8.4.3.2-V3 Borang PBM - Umpan Balik Magang dari Industri (Versi Bahasa).doc, Politeknik Negeri Batam, 2020.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 78/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Pelaporan Kerja
Kode	:	AN734
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rencana Kerja 2. Pelaksanaan Kerja 3. Masalah dan Cara mengatasinya 4. PUEBI 5. Penyusunan Laporan Kerja
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu Menjelaskan dan melakukan perencanaan, pelaksanaan dan cara mengatasi masalah yang terjadi di dunia kerja serta penyusunan laporan di dunia kerja, terutama saat pelaksanaan magang.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dan menerapkan rencana kerja. 2. Menjelaskan dan menerapkan pelaksanaan pekerjaan 3. Menjelaskan dan menyelesaikan masalah dan cara mengatasinya. 4. Mendokumentasikan rencana kerja sampai solusi persoalan saat pelaksanaan magang dalam bentuk laporan kerja.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Format PBM-Laporan Magang, Politeknik Negeri Batam, 2011. 2. Edward, Smith, Writing At Work: Professional Writing Skills for People on the Job, McGraw.Hill, 1997

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 79/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


Mata Kuliah	:	Matematika Statistik
Kode	:	AN837
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan Statistika 2. Pengambilan Data 3. Visualisasi Data 4. Statistika Deskriptif 5. Statistika Inferensial (Pengujian Hipotesis) 6. Regresi dan Korelasi
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan dasar-dasar statistika serta keterampilan menyelesaikan kasus-kasus statistik multimedia, informatika dan jaringan.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan statistik dan statistika 2. Menjelaskan tahapan kegiatan statistik 3. Mengetahui manfaat dan ruang lingkup, klasifikasi/ penggolongan statistika 4. Mengetahui peran statistika dalam penelitian 5. Menerapkan statistika pada penelitian seperti penentuan populasi dan sampel, teknik sampling, metode penentuan jumlah sampel, metode pengambilan data, instrumen pengambilan sampel di lapangan khususnya di bidang penelitian informatika, multimedia dan jaringan. 6. Menyajikan data kategori dan data numerik dengan baik dan benar 7. Menjelaskan pengertian, cara penyusunan, dan penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. 8. Melakukan pencarian nilai mean, median, dan modus dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai kuartil, desil dan persentil dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai rentang, deviasi rata-rata, ragam, dan simpangan baku dari data tunggal maupun data berkelompok, dan menjelaskan bentuk-bentuk distribusi data. 9. Menjelaskan hubungan antar variabel dan membuat persamaan garis regresi linear sederhana, serta melakukan evaluasi model regresi linear sederhana yang dihasilkan, menjelaskan pengertian koefisien korelasi dan menjelaskan jenis-jenis koefisien korelasi, menjelaskan hubungan antara koefisien korelasi dengan koefisien regresi; 10. Menjelaskan distribusi sampling, sampling error, dan selang kepercayaan; 11. Menjelaskan dasar dalam pengujian hipotesis, cara pengujian data dengan Uji Z, cara pengujian data dengan uji, serta cara pengujian data dengan uji ANOVA;
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cresswell, J.W., 2014, Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2. Morissan. 2012. Metode Penelitian Survei. Jakarta: Kencana 3. Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 80/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			


		R&D. Bandung: Alfabeta
Mata Kuliah	:	Tugas Akhir
Kode	:	AN838
SKS	:	8
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan (Sosialisasi Alur Tugas Akhir, Pencarian Judul Tugas Akhir, dan Penentuan Pembimbing) 2. Seminar Proposal 3. Bimbingan Tugas Akhir 2. Penulisan Laporan Tugas Akhir 3. Seminar Perancangan Tugas Akhir 4. Sidang Hasil Tugas Akhir
Capaian Pembelajaran Umum	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh (minimal 6 semester) untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, dengan menggunakan metode-metode yang disesuaikan dengan tema yang dipilih. 2. Membuat desain/perancangan penelitian/karya produk animasi yang akan dibuat. 3. Mengimplementasikan desain/rancangan penelitian/karya produk animasi yang telah dibuat dengan suatu metode tertentu. 4. Menganalisa hasil penelitian/karya produk yang telah dibuat, juga dengan suatu metode yang relevan. 5. Menuliskan laporan dari awal kegiatan penelitian hingga ke hasil analisa yang telah ditemukan sesuai dengan format penulisan yang telah ditentukan.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan dan menuangkannya menjadi topik 2. Mahasiswa mampu menentukan pembimbing yang memiliki kompetensi dan kualifikasi yang sesuai dengan topiknya 3. Mahasiswa mampu Menjelaskan latar belakang, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode penyelesaian masalah terkait topik 4. Mahasiswa mampu merencanakan jadwal kerja 5. Mahasiswa mampu menuangkan berbagai hal terkait topik sesuai sistematika penulisan yang telah ditentukan 6. Mampu menjelaskan berbagai hal terkait topik dan mempertahankan argumen dalam sidang 7. Mahasiswa mampu melakukan analisis dan perancangan sistem 8. Mahasiswa mampu menjelaskan hasil analisis dan perancangan sistem serta mempertahankan argumen dalam sidang 9. Mahasiswa mampu melakukan implementasi berdasarkan analisis dan perancangan sistem 10. Mahasiswa mampu mengambil kesimpulan serta memberikan saran untuk perbaikan 11. Mahasiswa mampu menjelaskan hasil implementasi sistem dan mempertahankan argumen dalam sidang 12. Mahasiswa mampu melakukan perbaikan terhadap karya

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 81/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		yang telah dihasilkan berdasarkan masukan yang diterima
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam, <i>Panduan Tugas Akhir</i>, Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam, 2017 2. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2017, Pengukuran Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) Online, tkt.ristekdikti.go.id, diakses: 6 April 2017.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 82/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Mata Kuliah	:	Penulisan Karya Ilmiah
Kode	:	AN839
SKS	:	2
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan Tujuan Publikasi Karya Ilmiah 2. Penulisan Karya Ilmiah 3. Publikasi Karya Ilmiah
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menulis/menghasilkan karya ilmiah berdasarkan produk Tugas Akhir dalam bentuk paper/artikel dan mengirimkannya ke jurnal atau seminar untuk dipublikasikan.
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih publikasi (jurnal atau prosiding) yang sesuai dengan tema penelitiannya di mata kuliah Tugas Akhir. 2. Menuliskan hasil penelitian menggunakan format penulisan karya ilmiah (jurnal atau prosiding) yang telah dipilih melalui pembimbingan dengan dosen pembimbing. 3. Mendaftarkan atau mengirim tulisan karya ilmiahnya ke jurnal/prosiding terpilih tersebut.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P2M). 2017. Gaya Selingkung Jurnal Integrasi, Politeknik Negeri Batam. 2. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2017, Science and Technology Index (SINTA), sinta.ristekdikti.go.id, diakses: 6 April 2017.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 83/85
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Mata kuliah	:	Menulis Bahasa Inggris
Kode	:	MPK008AN
SKS	:	3
Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. General business - kontrak, perjanjian, pemasaran, penjualan, perencanaan bisnis, konferensi. 2. Manufacturing - manajemen pabrik, lini perakitan, kendali mutu. 3. Finance and budgeting - perbankan, penanaman modal, perpajakan, akunting, penagihan. 4. Corporate development - penelitian, pengembangan produk. 5. Offices - pertemuan, komite, surat-menyurat, memorandum, telepon, faks, pesan e-mail, peralatan dan perabotan kantor, prosedur perkantoran. 6. Personnel - penerimaan pegawai, penugasan, pensiun, gaji, promosi, lamaran kerja, periklanan.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu mendengarkan, Menjelaskan teks, menjelaskan, dan menulis dalam bahasa Inggris yang tepat terkait berbagai macam suasana di tempat kerja yang meliputi General business, Manufacturing, Finance and budgeting, Corporate development, Offices, dan Personnel
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Diakhir pembelajaran pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu untuk Menjelaskan dan menggunakan dalam bahasa lisan maupun tulisan berbagai pola dalam bahasa Inggris (language work), vocabulary atau language expressions untuk level elementary maupun intermediate.
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lougheed, Lin. 2005. Longman preparation series for the TOEIC test. White Plains, NY: Longman. 2. Lougheed, L. (2010). Barron's TOEIC: Test of English for International Communication. Hauppauge, N.Y: Barron's Educational Series.

8. Matriks Hubungan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Indikator Kinerja) dan Capaian Pembelajaran

Terlamir bersama dokumen ini.

9. Dokumen RPS (terlampir)

Terlamir bersama dokumen ini.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
84/85

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:

20 Agustus 2021

Dokumen Kurikulum

10. Peninjauan kurikulum

[Evaluasi konten kurikulum dilakukan per semester sesuai dengan perkembangan keilmuan dan kebutuhan pemangku kepentingan. Sedangkan peninjauan kurikulum dilakukan per 1 kali siklus kurikulum (maksimum 4 tahun untuk D-III dan 5 tahun untuk D-IV) juga disesuaikan dengan perkembangan keilmuan dan kebutuhan pemangku kepentingan].

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Baru/ Lama/Hapus	Perubahan pada		Alasan Peninjauan	Atas usulan/ masukan dari	Berlaku mulai Sem./Th.
				Silabus/RPS	Buku Ajar			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	AN209	Desain Grafis	Matakuliah Lama	v		Penambahan pada pustaka serta penyesuaian pada pokok bahasan	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021
2	AN212	Animasi 2D	Matakuliah Lama	v		Penambahan pada CPK dan daftar pustaka	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021
3	AN213	Budaya Visual	Matakuliah Lama	v		Penambahan pada Daftar Pustaka	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021
4	AN530	Animasi 3D Lanjut	Matakuliah Lama	v		Penambahan pada pokok bahasan blocking, in-between dan pose to pose	Koordinator matakuliah, praktisi industry Indrawati Frebiani Benyamin sebagai <i>team teaching</i>	Genap 2020-2021
5	AN208	Menggambar Lanjut	Matakuliah Lama	v		Penyesuaian pada CPK dan penambahan daftar pustaka	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021
6	AN426	Kapita Selekt	Matakuliah Lama	v		Penambahan materi pencahayaan dan rendering	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
85/85

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

7		Sinematografi	Matakuliah Lama	v		Penambahan penjelasan CPU, CPK dan daftar pustaka. Penambahan pada pokok bahasan Pencahayaan	Koordinator matakuliah	Genap 2020-2021
---	--	---------------	-----------------	---	--	--	------------------------	-----------------

Batam, 20 Januari 2022
Ketua Program Studi Animasi



Selly Artaty Zega, S.ST., M.Sc
NIK : 199009172019032027