

KURIKULUM PROGRAM STUDI DIPLOMA III GAME ANIMASI JURUSAN SENI DAN DESAIN

STRUKTUR PROGRAM

A. Matakuliah Pengembangan Pribadi	8
B. Matakuliah Keilmuan Keterampilan	71
C. Matakuliah Keahlian Berkarya:	
Matakuliah Keahlian Berkarya Wajib	12
Matakuliah Keahlian Berkarya Pilihan	12
D. Matakuliah Perilaku Berkarya	6
E. Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat	4
	113 sks

No.	Sandi	Matakuliah	sks	js	Semester						T/P/ R	Status		Prasyarat	
					1	2	3	4	5	6		inti	Inst		
A MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MPK)															
1	UMPK601	Pendidikan Agama Islam*	2	2	2							T		√	
2	UMPK602	Pendidikan Agama Protestan *		2	2								T		√
3	UMPK603	Pendidikan Agama Katolik *		2	2								T		√
4	UMPK604	Pendidikan Agama Hindu*		2	2								T		√
5	UMPK605	Pendidikan Agama Budha *		2		2							T		√
6	UMPK606	Pendidikan Pancasila	2	2		2						T		√	
7	UMPK607	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2							T		√	
8	UMPK608	Bahasa Indonesia Keilmuan	2	2		2						T		√	
Σ			8												
B MATAKULIAH KEILMUAN DAN KETERAMPILAN (MKK)															
a. Keilmuan Dasar															
1	FSAS601	Pengantar Filsafat Ilmu	2	2	2							T		√	
b. Keilmuan dan Keterampilan															
2	RPDA600	Bahasa Inggris Profesi Seni	2	2		2						T		√	
3	ANIM600	Logika Matematika	2	2	2							T	√		
4	ANIM601	Tinjauan <i>Game</i> Animasi	3	4	3							T	√		
5	ANIM602	Penulisan Naskah	3	3		3						T		√	
6	ANIM603	Algoritma Pemrograman	3	3		3						T	√		
7	ANIM604	<i>Pemodelan Karakter Sculpting</i>	3	4			3					R	√		
8	ANIM605	Animasi Compositing	3	4			3					R	√		
9	ANIM606	<i>Pemodelan Karakter Digital</i>	3	4				3				R	√		
10	ANIM607	Desain Interface	3	4					3			R	√		
11	SRGA601	Animasi 2D	3	4			3					R	√		
12	SRGA602	Animasi 3D	3	4				3				R	√		
13	SRDA600	Nirmana 2D	3	4	3							R		√	
14	SRDA601	Nirmana 3D	3	4		3						R		√	
15	RPDA601	Estetika	2	2	2							T		√	
16	SRDA602	Gambar Bentuk	3	4	3							R	√		
17	RPDA602	Kapita Selektta Budaya Nusantara	2	3				2				T		√	
18	SRDA603	Komputer Grafis	3	4		3						R	√		
19	SRDA604	Fotografi	3	4	3							R		√	

No.	Sandi	Matakuliah	sks	js	Semester						T/P/ R	Status		Prasyarat
					1	2	3	4	5	6		inti	Inst	
20	SRDA605	Videografi	3	4		3					R		√	
21	ANIM608	Musik Digital	3	4			3				R	√		
22	DKGA600	Tipografi	3	4		3					R	√		
23	DKGA601	Multimedia Interaktif	3	4				3			R		√	
24	ANIM609	Konsep Teknologi	2	2				2			T		√	
25	SRGA600	Penulisan Ilmiah	2	2				2			T		√	
26	ANIM610	Ilustrasi komik	3	4			3				R	√		SRDA602
Σ			71											
C MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)														
a. MKB WAJIB														
1	ANIM611	Manajemen Kewirausahaan	2	2				2			T			
2	ANIM612	Animasi <i>Stop Motion</i>	3	4				3			R			
3	ANIM619	Proyek <i>Game</i> Animasi: Skenario	3	4			3				R	√		
4	ANIM620	Proyek <i>Game</i> Animasi: Produksi	4	6					4		R	√		ANIM619
Σ			12											
b. MKB PILIHAN														
1. Pilihan Game														
1	ANIM613	Bahasa Pemrograman	3	4			3				R	√		ANIM603
2	ANIM614	Desain Game 2 Dimensi	3	4			3				R	√		ANIM603
3	ANIM615	Desain Game 3 Dimensi	3	4				3			R	√		ANIM603
4	ANIM621	Proyek <i>Game</i> Animasi: <i>Game Programming</i>	3	4					3		R	√		ANIM619
Σ			12											
2. Pilihan Animasi														
1	ANIM616	Desain Property	3	4			3				R	√		
2	ANIM617	Desain <i>Animasi</i> 2 Dimensi	3	4			3				R	√		
3	ANIM618	Desain <i>Animasi</i> 3 Dimensi	3	4				3			R	√		
4	ANIM622	Proyek <i>Game</i> Animasi: <i>Game</i> Desain Karakter & <i>Interface</i>	3	4					3		R	√		ANIM619
Σ			12											
D MATAKULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)														
1	ANIM590	Tugas Akhir	6	-						6	P	√		
Σ			6											
E MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MKB)														
1	DKGA602	Praktek Kerja Profesi	4	-					4		P	√		Diatur tersendiri
Σ			4											
Jumlah sks keseluruhan			113		22	24	24	23	14	6	113			

DESKRIPSI MATAKULIAH PROGRAM STUDI DIPLOMA III GAME ANIMASI

A. MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MPK)

UMP601 Pendidikan Agama Islam

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam. Topik bahasannya meliputi (1) Konsep Ketuhanan dalam Islam, (2) Hakikat manusia menurut Islam, (3) Hukum, hak asasi manusia, dan demokrasi dalam Islam, (4) Etika, moral, dan akhlak, (5) Ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam Islam, (6) Kerukunan antarumat beragama, (7) Masyarakat madani dan kesejahteraan umat, (8) Kebudayaan Islam dan sistem politik Islam.

UMP602 Pendidikan Agama Protestan

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Protestan. Topik bahasannya meliputi (1) Konsepsi manusia menurut kekristenan, (2) Konsep Tuhan menurut iman Kristen, (3) Pilihan dan pengambilan keputusan, (4) Hubungan iman dan ilmu pengetahuan serta teori evolusi diperhadapkan iman Kristen, (5) Tanggung jawab orang Kristen dalam masyarakat, (6) Perkembangan kebudayaan yang turut mempengaruhi paradigma berpikir dan bekerja bagi manusia, (7) Makna partisipasi dalam kehidupan politik-politik menurut pakar politik dan mahasiswa Kristen, (8) Gereja dan agama sebagai alat kontrol terhadap kebenaran dan keadilan, (9) Kerukunan antar umat beragama.

UMP603 Pendidikan Agama Katolik

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Katolik. Topik bahasannya meliputi (1) Keimanan, teologi, dan Yesus sebagai perwujudan kehadiran Tuhan diantara manusia untuk menyelamatkan manusia, (2) persoalan dasar manusia, martabat manusia, hakekat dan tanggung jawab manusia, (3) Iman, ilmu dan amal sebagai satu kesatuan, kewajiban menurut ilmu dan mengamalkannya, tanggung jawab terhadap alam dan lingkungan, (4) Masalah-masalah agama, makna agama dalam kehidupan, hubungan antar umat beragama, (5) Iman/gereja yang memasyarakat, (6) Budaya politik dan hukum menurut pandangan Katolik.

UMP604 Pendidikan Agama Hindu

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Hindu. Topik bahasannya meliputi (1) sraddha, Brahavidya. Usaha dan sarana untuk memujanya, (2) Konsep manusia Hindu, hakekat manusia Hindu, martabat manusia Hindu, tanggung jawab manusia Hindu, antara dan orang-orang suci, (3) Misi memperbaiki diri menuju manusia ideal, implementasi kebenaran, kebajikan, (4) sraddha Jnana dan Krama sebagai kesatuan dalam yadnya, Trihita Karana, kewajiban menuntut ilmu, (5) Agama sebagai rahmat, pluralitas agama, (6) peran umat Hindu dalam mewujudkan masyarakat Indonesia sejahtera. Tanggung jawab umat Hindu terhadap HAM, (7) Budaya sebagai ekspresi pengalaman ajaran Hindu, (8) Nitisastra, kontribusi

Hindu dalam kehidupan politik, (9) Rta/Dharma, fungsi protetik agama Hindu dalam hukum.

UMPK605 Pendidikan Agama Budha

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Budha. Topik bahasannya meliputi (1) Definisi ketuhanan YME keimanan, dan takwwa, konsep keselamatan, filsafat ketuhanan, (2) nama dan rupa alam semesta dan kehidupan manusia di banyak bumi, hakekat dan martabat manusia, (3) Pancasila dan panca dhamma, lobha, dosa, moha hiri, ottopa, prabhava sutta, (4) Manggala suta, sekhiya sila, keselarasan IPTEK dan moral, (5) Brahma vihara prasasti asoka, sarani yadhamma sutta, (6) karaniya metta sutta, cakkharati siharanda sutta, (7) cetasika 25 atau brahma vihara, (8) cakkhavattisihanada sutta, kutadanta sutta, maha parinibba sutta, sigalovada sutta, dosa raja dhamma, (9) cattani ariya saccani, kamma dan tunimbol lahir, tilakkhana, patticasa wuppada, dhammaniyoma.

UMPK606 Pendidikan Pancasila

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memiliki pengetahuan dan memahami landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, memahami Pancasila sebagai karya besar bangsa Indonesia yang setingkat dengan ideologi besar dunia lainnya, memahami Pancasila sebagai paradigma dalam kehidupan kekaryaan, kemasyarakatan, kebangsaan dan kenegaraan sehingga memperluas cakrawala pemikirannya, menumbuhkan sikap demokratis dalam mengaktualisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila. Topik bahasan meliputi (1) landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, (2) sejarah paham kebangsaan Indonesia, (3) Pancasila sebagai sistem filsafat, (4) Pancasila sebagai sistem etika politik, (5) Pancasila sebagai ideologi, (6) Pancasila dalam konteks kenegaraan RI, dan (7) Pancasila sebagai paradigma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

UMPK607 Pendidikan Kewarganegaraan

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa memiliki pengetahuan dan kesadaran akan hak dan kewajiban bela negara. Topik bahasan meliputi (1) pendahuluan, (2) wawasan nusantara, (3) ketahanan nasional dan bela negara, (4) politik nasional dan strategi nasional.

UMPK608 Bahasa Indonesia Keilmuan

2 sks/2 js

Prasyarat: -

Mahasiswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dalam karya ilmiah. Topik bahasan meliputi (1) wawasan bahasa Indonesia, yang lebih rinci mencakup (a) sejarah bahasa Indonesia dan sikap bahasa, (b) kata dan bentukannya, (c) kalimat efektif, dan (d) paragraf, (2) unsur mekanis/teknis dalam bentuk menulis karya ilmiah, yang secara lebih rinci mencakup (a) teknik perekaman, (b) teknik merujuk, (c) teknik pengetikan, (d) teknik penulisan tabel, diagarm, gambar dan sejenisnya, (e) penerapan tanda baca, (f) penulisan huruf dan kata, (3) penyuntingan hasil menulis, yang secara lebih rinci mencakup (a) penyuntingan isi, (b) penyuntingan penataan sistematika/organisasi, (c) penyuntingan penggunaan unsur kebahasaan, (d) penyuntingan penerapan ejaan dan tanda baca, (4) unsur isi, yang lebih rinci mencakup (a) topik, tema, judul, masalah, (b)

uraian latar belakang, (c) rumusan isi masalah dan tujuan, (d) isi dan teknik uraian bahasa, (e) isi dan teknik uraian penutup.

B. MATAKULIAH KEILMUAN DAN KETERAMPILAN (MKK)

a. Keilmuan Dasar: 2 sks

FSAS601 Pengantar Filsafat Ilmu

2 sks/ 2 js

Prasyarat: -

Memahami aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi ilmu, logika, etika dan estetika dalam rumpun ilmu sosial dan humaniora. Topik bahasannya meliputi: dasar-dasar filsafat; hubungan filsafat dan ilmu; aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi ilmu; posisi logika, etika dan estetika dalam ilmu; perkembangan paradigma dalam perkembangan ilmu sosial dan humaniora; Ilmuan dan tanggung jawab sosial.

b. Keilmuan dan Keterampilan

RPDA600 Bahasa Inggris Profesi Seni

2 sks/ 2 js

Prasyarat: -

Matakuliah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam ketrampilan membaca berkomunikasi sederhana dan menulis teks sederhana dalam bahasa Inggris. Bahan kuliah berupa teks berisi topik yang berkaitan dengan bidang studi utama mahasiswa, yang diikuti dengan pertanyaan pemahaman dan latihan serta bahan untuk berlatih berkomunikasi lisan sederhana dan menulis teks sederhana dalam bahasa Inggris. Selain itu perkuliahan ini juga membahas beberapa pokok tata bahasa yang dianggap penting untuk membantu mahasiswa memahami bacaan.

ANIM600 Logika Matematika

2 sks/ 2 js

Prasyarat:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk secara mandiri dan kreatif mampu mengimplementasikan penggunaan logika matematika untuk menarik kesimpulan dari pernyataan tunggal dan majemuk sebagai dasar pembuatan karya game dan animasi melalui tugas terstruktur dan ujian akhir : (a) memahami pengetahuan logika matematika sebagai dasar pembuatan karya game animasi, (b) mengidentifikasi jenis-jenis pernyataan matematika. (c) menarik kesimpulan dari pernyataan tunggal, (d) menarik kesimpulan dari pernyataan majemuk berperangkai konjungsi, disjungsi, implikasi, biimplikasi konvers invers dan kontraposisi.

ANIM601 Tinjauan Game Animasi

3 sks/ 4 js

Prasyarat:

Memberikan pengalaman belajar agar mampu memiliki konsep dan wawasan tentang unsur-unsur pembentuk game dan animasi: (a) mengidentifikasi unsur-unsur game dan animasi, (b) memahami pengetahuan tentang tinjauan suatu game dan animasi, meliputi skenario, karakter game, user interface, tata suara game dan pemrograman dalam game.

ANIM602 Penulisan Naskah

3 sks/ 3 js

Prasyarat: -

Memberikan pengalaman belajar agar mampu membuat naskah produksi game maupun animasi: (a) mengenal penulisan naskah pada game dan animasi, (b) menerapkan penulisan naskah sebagai dasar pembuatan story board untuk kepentingan

audio visual dari ide/image menjadi ungkapan deskriptif yang berasaskan cinematografis.

ANIM603 Algoritma Pemrograman

3 sks/ 3 js

Prasyarat: ANIM600 Logika Matematika

Memberikan pengalaman belajar agar mampu memahami dasar-dasar logika sebagai dasar pemrograman dan menuangkannya dalam bentuk pseudo code: (a) mengenal dan memahami dasar-dasar logika, (b) mengimplementasikan dasar-dasar logika meliputi flowchart, variabel, kondisi, perulangan, *array* multi dimensi serta pemakaian fungsi ke dalam pemrograman.

ANIM604 Pemodelan Karakter *Sculpting*

3 sks/ 4 js

Prasyarat: SRDA602 Gambar Bentuk

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami konsep modelling (*Sculpting*) sebagai dasar pemodelan karakter karya game animasi meliputi implementasinya baik dengan bahan plastisin, clay, dsb untuk mendukung game animasi baik 2D maupun 3D.

ANIM605 Animasi Compositing

3 sks/ 4 js

Prasyarat: DKGA601 Multimedia Interaktif

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, diskusi, tanya jawab dan praktek diharapkan mahasiswa mampu merancang secara kreatif baik dengan pola kerja mandiri maupun berkelompok, dalam hal menciptakan spesial efek dalam animasi dan game yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir, meliputi kompetensi: 1. layer blending, 2. masking, 3. filter, 4. rotoschoping, 5. tracking, 6. match moving, 7. morphing, dan 8. particle.

ANIM606 Pemodelan Karakter Digital

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, diskusi, tanya jawab dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami, mempraktekkan dan merancang secara mandiri dan kreatif dalam hal proses visualisasi karakter digital (modeling 3D) berbasis *sculpting* digital dengan konten lokal untuk kebutuhan animasi dan game, yang diwujudkan dalam tugas mingguan, meliputi kompetensi: 1.konsep dan sketsa karakter, 2.modeling karakter *hardsurface* dan organik, 3. pose karakter, 4. renderpass

ANIM607 Desain interface

3 sks/ 4 js

Prasyarat: SRDA603 Komputer Grafis

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan mandiri dalam hal merancang interface animasi atau game. Animasi interface meliputi opening animation, opening title, ending animation dan trailer animation dengan implementasi pembuatan desain interface film berdasarkan jenis interface. Game interface meliputi penggunaan image, penggunaan video, penggunaan movieclip, penggunaan suara, penggunaan button, penggunaan kontrol interaksi dengan penerapan modifikasi desain interface game kategori kecil dan besar.

ANIM609 Konsep Teknologi

2 sks/ 3 js

Prasyarat:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami pengetahuan tentang prinsip dan konsep teknologi, dalam game animasi meliputi teori, permodelan, arah kebijakan teknologi, dan aspek legalitas HAKI; serta membentuk keterampilan dalam mengutarakan konsep-konsep teknologi yang melatar-belakangi kelahiran karya DKV yang relevan dengan perkembangan zaman.

SRDA600 Nirmana 2 Dimensi

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengkomunikasikan ide rancangan dalam bahasa rupa secara mandiri dan kreatif dalam bentuk: gambar, model, dan digital. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami teori dasar nirmana khususnya 2 dimensi, yaitu kualitas unsur seni rupa 2 dimensi dan prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi; (b) mendalami prinsip/kaidah organisasi visual 2 dimensi sebagai kaidah pembentukan visualisasi 2 dimensi yang artistik, serta (c) mengaplikasikannya dalam visualisasi 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi yang geometrik atau non geometrik.

SRDA601 Nirmana 3 Dimensi

3 sks/ 4 js

Prasyarat: SRDA600 Nirmana 2 Dimensi

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengkomunikasikan ide rancangan dalam bahasa rupa secara mandiri dan kreatif dalam bentuk : gambar, model, dan digital. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami pengetahuan lanjut teori nirmana khususnya 3 dimensi, yaitu kualitas unsur rupa 3 dimensi dan prinsip/kaidah organisasi visual 3 dimensi (b) mendalami prinsip/kaidah organisasi visual 3 dimensi sebagai kaidah pembentukan visualisasi 3 dimensi yang artistik; serta (c) mengaplikasikannya dalam visualisasi 3 dimensi, yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 3 dimensi yang geometrik atau non geometrik.

SRDA602 Gambar Bentuk

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu berkomunikasi melalui media visual berupa gambar. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) Memahami teori menggambar bentuk, utamanya prinsip pencahayaan dan penggunaan medium warna, (b) membentuk keterampilan lanjut menggambar bentuk, yang memfokus pada pertimbangan penggunaan berbagai medium warna, melalui penerapan berbagai teknik dan prinsip pencahayaan (c) membentuk sikap menghargai karya gambar bentuk.

SRGA601 Animasi 2 Dimensi

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan mandiri dalam hal keilmuan animasi 2D sesuai 12 prinsip animasi yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir yang meliputi kompetensi : 1. animasi flipbook (manual) bouncing ball, walkcycle, jump and runcycle, serta ekspresi wajah 2. Animasi pendek (dengan perangkat lunak 2

dimensi) yang mengaplikasikan teori bouncing ball, walkcycle, jump and runcycle, serta ekspresi wajah berdasarkan 12 prinsip animasi

SRGA602 Animasi 3D

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, tanya jawab dan praktek diharapkan mahasiswa memiliki gairah belajar, sehingga mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin baik mandiri atau kelompok dalam hal keilmuan animasi 3D, sesuai prinsip animasi dengan konten lokal yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir, meliputi kompetensi: 1. pemodelan hard surface dan organik, 2. aplikasi bahan (tekstur), 3. pencahayaan, 4. penyusunan kerangka tubuh (rigging) dan 5. dasar menggerakkan objek (animasi).

RPDA601 Estetika,

2 sks/ 2 js

Prasyarat:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengembangkan wacana estetika dalam senirupa secara mandiri dan kreatif. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami konsep dasar, dan ruang lingkup estetika, (b) mengidentifikasi dan mengkaji berbagai aliran dan nilai estetika, serta (c) membentuk sikap dan kepekaan estetik dalam bidang seni dan desain, melalui analisis keterkaitan antara konsep dan teori estetika.

RPDA602 Kapita Selekt Budaya Nusantara,

2 sks/ 3 js

Prasyarat:

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara mandiri memiliki konsep dan wawasan tentang budaya Indonesia sebagai sumber gagasan perancangan seni dan desain. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami perkembangan wujud budaya Indonesia sejak era sebelum kemerdekaan, pasca kemerdekaan, serta era modern, dan pasca modern; serta (b) mengidentifikasi dan mengkaji seni dan desain Indonesia yang memanfaatkan budaya Indonesia sebagai sumber informasi perancangannya.

SRDA603 Komputer Grafis

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui tentang dasar-dasar komputer untuk keperluan bidang grafis serta mengaplikasikan berbagai program komputer grafik baik teori maupun praktik secara langsung dalam penyusunan elemen-elemen yang meliputi gambar, tulisan, ide dan teknik.

SRDA604 Fotografi

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui tentang dasar-dasar fotografi yang meliputi sejarah fotografi, prinsip fotografi, jenis kamera, film dan proses digital, pengembangan teknologi fotografi; serta membentuk keterampilan dasar fotografi melalui peralatan fotografi digital.

SRDA605 Videografi

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengetahui dasar pvideoan, cara penggunaan kamera, komposisi gambar, penggunaan tata cahaya, serta praktik mengoperasikan peralatan video dan kamera untuk pengambilan gambar, pemahaman naskah produksi untuk kepentingan pengambilan gambar.

ANIM610 Ilustrasi Komik

3 sks/4 js

Prasyarat: -

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek agar mahasiswa mampu mengetahui jenis-jenis media dan gaya visual komik, memahami elemen-elemen komik, mengorganisasikannya, dan memvisualisasikannya secara kreatif dan mandiri sesuai prinsip visual graphic storytelling. Praktek diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir berupa perancangan komik yang dapat memecahkan permasalahan masyarakat dan berkonten lokal. Kompetensi yang dihasilkan mampu membuat naskah komik, karakter, mengorganisasikan elemen komik, merancang storytelling, membuat background secara ekspresionis ataupun realistik yang menggunakan kaidah perspektif.

ANIM608 Musik Digital

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu menguasai pembuatan tata suara dalam game animasi melalui sistem komputer, meliputi suara latar maupun suara efek baik rekording maupun editing suara.

DKGA600 Tipografi

3 sks/ 4 js

Prasyarat : -

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu memahami penggunaan huruf cetak dan kaligrafi untuk kebutuhan berbagai bentuk komunikasi baik yang visual maupun audio visual, serta praktik memilih dan mengembangkan huruf berdasarkan kreativitas dan kepekaan terhadap suatu kebutuhan desain.

DKGA601 Multimedia Interaktif,

3 sks/ 6 js

Prasyarat: SRDA603 Komputer Grafis

Matakuliah ini dilakukan melalui telaah referensi, diskusi, tanya jawab dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara mandiri dan bertanggung jawab dalam hal penguasaan pembuatan karya multimedia interaktif dengan media komputer yang berguna bagi masyarakat yang diwujudkan dalam tugas dan karya akhir meliputi 1. Pemahaman diagram alir, 2.pemahaman analisa kebutuhan, 3. Materi filter dan effect, 4. Penggunaan animasi, 5. Penggunaan audio dan video , 6. Penggunaan teks dan tombol.

SRGA600 Penulisan Ilmiah

3 sks/3 js

Prasyarat:-

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengungkapkan gagasan lisan dan tulis, serta melakukan penulisan ilmiah bidang seni

dan desain secara mandiri sebagai medium berkomunikasi ilmiah. Kompetensi yang akan dicapai meliputi: (a) memahami prosedur penulisan karya ilmiah; (b) mengaplikasikan prosedur penulisan karya ilmiah dalam penulisan makalah, artikel, maupun laporan hasil kajian seni dan desain; (c) menganalisis dan menghargai berbagai jenis karya tulis ilmiah.

ANIM611 Manajemen Kewirausahaan

2 sks/2 js

Prasyarat : -

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, tanya jawab, latihan, dan praktek agar mahasiswa mampu mengetahui prinsip kewirausahaan sehingga dapat merancang dan mengembangkan bisnis plan produk game/animasi secara real, kreatif, dan kooperatif dalam kerjasama kelompok. Praktek diwujudkan dalam tugas akhir perancangan atau pengembangan bisnis plan produk game/animasi yang mampu bersaing di ranah global. Kompetensi yang dihasilkan mampu menyesuaikan pemasaran produk dengan karakteristik target segmen audience, menetapkan proposition nilai produk, merencanakan alokasi sumber daya, merancang bentuk kerjasama dengan mitra, menghitung biaya produksi maupun pengelolaan, dan merencanakan aliran dana pemasukan.

ANIM612 Animasi Stop Motion

3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM605 Animasi Compostting

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, diskusi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan merancang secara kreatif dan disiplin baik dengan pola kerja mandiri maupun berkelompok, dalam hal proses penciptaan animasi stop motion (frame by frame) yang berkonten lokal dengan menggunakan teknik fotografi dan menggunakan alat, bahan dan teknik yang beragam dalam membuat karakter, properti dan background, yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir, meliputi kompetensi: 1. teknik fotografi, 2. teknik editing gambar dan video, 3. teknik modeling berbagai media seperti kertas, clay, atau pasir.

ANIM619 Proyek Game Animasi: Skenario

3 sks/ 4 js

Prasyarat: -

Memberikan pengalaman belajar agar mampu membuat karya game animasi tentang proses pra produksi karya animasi/game dalam pola produksi berkelompok secara menyeluruh, meliputi konsep storyboard/skenario, desain karakter, desain property, desain background, desain interface/rigging dan morpher dalam suatu proyek.

ANIM620 Proyek Game Animasi: Produksi

4 sks/ 6 js

Prasyarat: ANIM619 Proyek Game Animasi:Skenario

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan kelompok dalam hal merancang proyek suatu game/animasi baik 2D/3D meliputi penerapan desain, penerapan scripting dalam game, uji coba dan desain kemasan dari karya suatu game serta proses animating, rendering, audio editing, video editing dan formating video akhir suatu karya animasi dalam pola produksi berkelompok.

ANIM613 Bahasa Pemrograman

3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM603 Algoritma Pemrograman

Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk secara mandiri dan kreatif mampu membuat program game menggunakan bahasa pemrograman tingkat dasar: (a) mengenal bahasa pemrograman dalam game, (b) menerapkan logika pada bahasa pemrograman tingkat dasar, meliputi variabel, kondisi, perulangan, array multi-dimensi serta pemakaian fungsi.

ANIM614 Desain Game 2D

3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM603 Algoritma Pemrograman

Memberikan pengalaman belajar agar mampu memahami pengetahuan tentang konsep pembuatan game 2 dimensi di industri mulai pembuatan skenario, karakter 2 dimensi, audio bahkan pemrograman game 2 dimensi.

ANIM615 Desain Game 3D

3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM603 Algoritma Pemrograman

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk secara mandiri dan kreatif mampu memahami proses pembuatan skenario pada game meliputi storytelling game, threatment, visual storytelling bahkan alur diagram skenario game.

ANIM621 Project Game Animasi: Game Programming

3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM619 Proyek Game Animasi: Skenario

Memberikan pengalaman belajar agar mampu memahami pembuatan pemrograman game berdasar skenario pada game yang meliputi interaksi karakter, suara, scoring serta user interface pada game.

ANIM616 Desain Property

3 sks/ 4 js

Prasyarat: SRDA603 Komputer Grafis

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin dan mandiri dalam hal merancang desain pendukung game animasi dalam bentuk 2D dan 3D yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir yang meliputi kompetensi : 1. Desain properti game animasi 2D bertema natural dan imajinatif 2. Desain properti game animasi 3D bertema natural dan imajinatif.

ANIM617 Desain Animasi 2D

3 sks/ 4 js

Prasyarat:-

Melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan secara disiplin baik mandiri atau kelompok dalam hal merancang pra produksi, produksi dan pasca produksi film pendek animasi 2D yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir yang meliputi kompetensi : 1. Tahap pra produksi : pembuatan konsep, script, storyboard, pemodelan karakter, properti 2. Tahap produksi : animasi, sound effect 3. Tahap pasca produksi : compositing, rendering dan pengemasan

ANIM618 Desain Animasi 3D

3 sks/ 4 js

Prasyarat: SRGA602 Animasi 3D

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu mempraktekkan dan merancang secara kreatif dan

mandiri dalam hal penciptaan karya film animasi pendek berbasis 3D yang berkonten lokal yang diwujudkan dalam tugas mingguan dan tugas akhir, meliputi kompetensi: 1. Proses penciptaan aset (desain karakter, properti, background), 2. proses riging, 3. proses animasi, 4. proses render dan 5. proses edit dan format video.

ANIM622 Proyek Game Animasi: Game Desain Karakter & Interface 3 sks/ 4 js

Prasyarat: ANIM619 Proyek Game Animasi:Skenario

Matakuliah yang dilakukan melalui telaah referensi, tanya jawab, dan praktek diharapkan mahasiswa mampu memahami dan merancang secara mandiri, disiplin dan kreatif, dalam hal proses produksi animasi berkonten lokal berdasarkan skenario pada tahap pembuatan karakter, properti dan lingkungan, serta human interface, dengan teknik animasi bebas yang diwujudkan dalam tugas akhir, meliputi kompetensi: 1. konsep dan sketsa aset, 2. storyboard, 3. klasifikasi aset dan 4. pembuatan dokumen animasi

ANIM590 Tugas Akhir

6 sks/ - js

Prasyarat:

Merancang satu paket karya dari hasil aplikasi seluruh pengalaman pendidikan dalam bentuk dan topik sesuai yang dipilih, mulai perencanaan, penyusunan serta naskah produksi sampai pada proses produksi dan hasil akhir, serta memamerkan hasil rancangannya pada publik sesuai dengan prosedur pameran.

DKGA602 Praktik Kerja Profesi,

4 sks/ - js

Prasyarat: Diatur sendiri

Matakuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar mampu mengembangkan pengalaman belajar/profesi melalui kerja nyata di Studio desain, Rumah Produksi, Stasiun Penyiaran Televisi, Pusat Teknologi Komunikasi, Biro Iklan atau perusahaan Penerbitan, yang representatif, serta memberikan wawasan tentang prosedur kerja yang nyata, keterampilan teknis dan persoalan produksi desain dalam dunia kerja.