

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**SILABUS**

Mata Kuliah : Media 3D dan Animasi  
Kode Mata Kuliah :  
SKS : 3 SKS  
Prodi / Konsentrasi : Guru TIK  
Kode Dosen Pengampu : Dr. Deni Darmawan, M.Si

**I. Deskripsi Mata Kuliah**

3D dan Animasi adalah mata kuliah yang memberikan pemahaman dan penguasaan pengetahuan dan keterampilan tentang konsep dasar animasi dan animasi 3D. Pengenalan karakteristik software 3D untuk membuat program 3D untuk menunjang pembelajaran, dengan menggunakan software 3D Max.

**II. Tujuan Mata Kuliah (Kompetensi Mata Kuliah)**

Mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengaplikasikan software 3D animation, serta mampu membuat objek dan program aplikasi (software) untuk menunjang pembelajaran.

**III. Pokok Bahasan Setiap Pertemuan**

<b>Pertemuan Ke</b>	<b>Tujuan Topik Kompetensi Dasar</b>	<b>Topik dan Sub Topik</b>
1	Memahami sistem dan aturan perkuliahan, materi pokok dan sistem evaluasi perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orientasi perkuliahan</li></ul>
2	Memahami klasifikasi media pembelajaran dan kedudukan media 3D dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengantar media, klasifikasi media pembelajaran dan pengertian media 3D dan animasi</li></ul>
3	Mampu membedakan jenis-jenis animasi dan karakteristik setiap animasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Karakteristik dan jenis animasi : 2D animation, 3D animation, computer animation, traditional animation.</li></ul>
4	Memahami prosedur pengembangan media 3D melalui pendekatan sistematis,	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prosedur pengembangan media 3D</li></ul>
5	Memahami jenis-jenis dan karakteristik software 3D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jenis-Jenis dan karakteristik software 3D : Maya, 3D Max, Soft Image, dll.</li></ul>
6	Mampu menjelaskan fungsi tools	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengenalan tools software 3D</li></ul>

	dalam 3D dan mendemonstrasikan penggunaannya	Max
7	Mengenal elemen-elemen dasar software 3D Max	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan elemen dasar software 3D Max</li> </ul>
8	Memiliki keterampilan membuat bentuk dasar dengan menggunakan tools dalam software 3D Max	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat bentuk-bentuk Dasar dalam 3D Max dengan menggunakan Tools</li> </ul>
9	Memiliki keterampilan aplikatif dalam membuat bentuk dengan menggunakan kurva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat bentuk-bentuk Dasar dalam 3D Max dengan menggunakan kurva</li> </ul>
10	Mampu membuat teks menggunakan tools dan extrud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat teks dengan extrud</li> </ul>
11	Memiliki keterampilan dalam mengerjakan objek dengan mengatur key frame.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasi objek dengan keyframe</li> </ul>
11-12	Mampu menggunakan material objek dengan tools material internal dan external, membuat efek pada objek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan material : internal dan external serta pengaturannya</li> </ul>
13-14	Mamiliki keterampilan membuat model dengan 3D Max	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik modeling objek 3D dengan 3D Max</li> </ul>
15	Memiliki keterampilan programing dasar dengan menggunakan software 3D Max	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Programing dengan 3D Max</li> </ul>
16	Memiliki keterampilan dalam pengaturan setting untuk rendering video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik rendering objek 2D dan 3D serta pengaturan video setting.</li> </ul>

#### IV. Strategi Perkuliahan

Strategi perkuliahan yang digunakan adalah :

- Penguasaan teoritik, dilakukan dengan ceramah, eksplorasi bahan ajar melalui internet, diskusi dan resitasi.
- Penguasaan Aplikatif, dilakukan dengan kegiatan praktikum menggunakan komputer melalui *learning classycal* dan *learning Tutorial* di laboratorium komputer.

#### V. Evaluasi Perkuliahan

- Evaluasi : UTS (untuk penguasaan teori, bentuk : tes)
- Evaluasi proses : dengan *performace test*
- Evaluasi UAS untuk menilai produk.

#### VI. Penanggung Jawab Mata Kuliah

1. Pengampu Mata Kuliah

Dr. Deni Darmawan, M.Si

2. Tim Dosen

- Cepi Riyana, M.Pd
- Dian Andayani, S.Pd