

## **Pertemuan ke 1: Pengenalan Perkuliahan**

### **Rencana Perkuliahan**

#### **MATA KULIAH *BASIC ANIMATION***

##### **A. Uraian dan Tujuan Mata Kuliah:**

Mata kuliah ***Basic Animation*** merupakan bertujuan mempersiapkan mahasiswa dengan ilmu pengetahuan tentang dasar-dasar animasi dan bidang-bidang yang meliputinya serta diharapkan mahasiswa mampu membuat dan mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar animasi dalam sebuah karya animasi.

##### **B. Tujuan Instruksional**

Diharapkan setelah menyelesaikan perkuliahan ini, mahasiswa dapat:

1. Memahami landasan konseptual mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang dasar-dasar animasi.
2. Memiliki kemampuan melakukan pendekatan desain dengan pengetahuan tentang ***Basic Animation***.
3. Mempunyai pemahaman mengenai tujuan dan strategi menyusun sebuah karya animasi.
4. Memiliki kemampuan dalam teknik animasi

**C. Daftar Pustaka:**

1. 12 Prinsip Animasi
- 2.

**D. Penilaian:**

Kehadiran : 20%

Ujian Tengah Semester : 30%

Ujian Akhir : 40%

Tugas : 30%

## E. Pembahasan dan Tugas

Tatap Muka	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tugas/ Praktik
1		<b>Pengantar Rencana Perkuliahan Animasi Dasar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pengenalan Rencana Perkuliahan</li> <li>– Pengenalan <i>Output</i> yang diharapkan</li> <li>– Persiapan.</li> </ul>	
2		<b>Pengenalan tentang Dunia Animasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Definisi Animasi</li> <li>– Pengenalan Bahan Dasar/ alat-alat Animasi Dasar (Tradisional).</li> <li>– Jenis-jenis Animasi</li> <li>– Teknik Animasi</li> </ul>	Menggambar sketch hewan dan menghafal strukturnya
3		<b>Animation Concepts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memulai Animasi (<i>Key to key &amp; Straight Ahead</i>)</li> <li>– Dasar-dasar gerakan animasi (<i>Flipping</i>)</li> <li>– Pengayaan Visual</li> </ul>	Menggambar Anatomi tubuh manusia (struktur tulang n engsel)

4		<b>Animation Concepts</b> <b>“Teknik Animasi”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Solid drawing</li> <li>– Timing &amp; Spacing</li> <li>– Squash &amp; Stretch</li> <li>– Slow In &amp; Slow Out</li> <li>– Arch</li> <li>– Anticipation</li> <li>– Seconddary Action</li> <li>– Follow Through &amp; Overlapping Action</li> <li>– Staggering &amp; Appeal</li> <li>– Exaggeration</li> </ul>	Praktik
5		<b>Gesture</b>	–	Praktik
6		<b>Storyboard</b>	– How to make Storyboard	Praktik
7		<b>Review Basic</b> <b>Animation</b>		
8		<b>UJIAN TENGAH</b>		

		<b>SEMESTER</b>		
9		<b>Konstruksi Karakter, Artikulasi dan Keseimbangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anatomi Dasar Manusia</li> <li>– Persendian Tulang</li> <li>– Pola Gerakan yang Membentuk Busur</li> <li>– Mendesain Karakter sederhana &amp; Kompleks</li> <li>– Bobot dan Keseimbangan karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gravitasi</li> <li>- Keseimbangan Karakter</li> </ul> </li> </ul>	Praktik keseimbangan, mengangkat, mendorong, menarik benda berat,
10		<b>Gerakan Manusia Berjalan, Irama Gerakan Tubuh yang naik turun, Suasana Hati</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Basic Walk</li> <li>– Happy Walk</li> <li>– Depressed Walk</li> <li>– Tanpa Suara</li> <li>– Catwalk</li> <li>– Mabuk</li> </ul>	
11		<b>Animasi Hewan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ikan</li> <li>– Ular</li> </ul>	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Burung</li> <li>– Katak</li> </ul>	
12		<b>Animasi Akting – Bahasa Tubuh</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menolak</li> <li>– Bersedekap</li> <li>– Silang Kaki</li> </ul>	
13		<b>Animasi Akting Ekspresi Wajah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Emosi</li> <li>– Mata</li> <li>– Ekspresi Wajah</li> </ul>	
14		<b>Lip-Sync</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Merekam</li> <li>– Bentuk Mulut</li> <li>– Penyesuaian</li> </ul>	
15		<b>Persiapan Karya Animasi</b>		
16		<b>Ujian Akhir Semester</b>		

Jakarta, 10 November 2011

Dosen

Nuryadi, S.Sos. M.I.Kom.