

	<b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>			
	<b>SIL (nama mata kuliah)</b>			
	SIL/Kode Mata kuliah/ no urut	Revisi : 0	Oktober 2014	Hal 1 dari 3
	Semester ...	Animasi Komputer		Jam ...x 50 menit

### SILABI MATA KULIAH ANIMASI KOMPUTER

Nama Mata Kuliah	: Animasi Komputer
Kode Mata Kuliah	:
SKS	: 2 SKS Teori..., Praktek.....
Dosen	: Ariyawan Agung Nugroho
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Prasyarat	: -
Waktu Perkuliahan	:
Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini memberikan pemahaman tentang konsep dan pemanfaatan animasi dua dan tiga dimensi, dengan menggunakan komputer, untuk fasilitasi belajar. Dengan pemahaman yang baik, mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan pembuatan animasi yang sesuai secara mandiri dan dapat mengimplementasikan animasi tersebut dengan tepat dalam multimedia untuk mendukung proses pembelajaran. Matakuliah ini menekankan pembuatan animasi dengan menggunakan aplikasi adobe flash.

#### Uraian Pokok Bahasan Tiap Pertemuan

Pertemuan	Tujuan Perkuliahan	Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan
1	Orientasi Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penentuan topik perkuliahan</li> <li>- Penentuan strategi perkuliahan</li> <li>- Penentuan sistem penilaian perkuliahan</li> </ul>
2	Mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan dasar pengoperasian flash	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat object dalam flash</li> <li>- Mengolah teks</li> <li>- Membuat simbol, instance, dan library</li> </ul>
3	Mahasiswa dapat mengoperasikan perangkat lunak untuk membuat animasi sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan timeline</li> <li>- Animasi by frame</li> <li>- Movie clip</li> <li>- Animasi tombol</li> </ul>
4	Mahasiswa mengerti dasar penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan</li> </ul>

Dibuat oleh :  Ariyawan Agung N	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :  Dr. S.B.Wahyono
---------------------------------------	---	---

	<b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>			
	<b>SIL (nama mata kuliah)</b>			
	SIL/Kode Mata kuliah/ no urut	Revisi : 0	Oktober 2014	Hal 2 dari 3
	Semester ...	Animasi Komputer		Jam ...x 50 menit
	action script		actionsript	
5	Mahasiswa dapat mengatur navigasi pada timeline		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan tombol</li> <li>- Navigasi sederhana dengan menggunakan action script</li> </ul>	
6	Mahasiswa dapat mengontrol movieclip		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Navigasi sederhana</li> <li>- Pengenalan actionsript untuk mengontrol movieclip</li> </ul>	
7	Mahasiswa dapat memasukkan suara dan mengontrol suara dalam flash menggunakan action script		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Import sound</li> <li>- Membuat library dapat dikenali actionsript</li> <li>- Mengontrol suara dengan actionsript</li> </ul>	
8	Mahasiswa dapat mengedit suara dengan menggunakan software tertentu		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses suara dengan menggunakan cool edit</li> <li>- Proses suara dengan menggunakan audacity</li> </ul>	
9	UTS		- UTS	
10	Mahasiswa memahami posisi Animasi media dalam pendidikan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan multimedia dalam pendidikan</li> <li>- Media instruksional</li> <li>- Interaktif media</li> </ul>	
11	Mahasiswa memahami cara mengimplementasikan animasi dalam media pendidikan dengan baik		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep warna</li> <li>- Layout</li> <li>- Typography</li> </ul>	
12	Mahasiswa dapat membuat Storyboard dan Flowchart untuk merencanakan animasi dalam media		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storyboard</li> <li>- Flowchart</li> </ul>	
13	Mahasiswa dapat mempraktekkan membuat layout sederhana untuk animasi dalam media pembelajaran		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perencanaan (storyboard)</li> <li>- Layout 2</li> <li>- Animasi sederhana</li> </ul>	
14, 15	Mahasiswa dapat membuat proyek animasi sederhana dengan menggunakan adobe flash dan dipadukan dengan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adobe flash</li> <li>- Perangkat lunak lainnya</li> </ul>	
Dibuat oleh :  Ariyawan Agung N	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta		Diperiksa oleh :  Dr. S.B.Wahyono	

	<b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>			
	<b>SIL (nama mata kuliah)</b>			
	SIL/Kode Mata kuliah/ no urut	Revisi : 0	Oktober 2014	Hal 3 dari 3
	Semester ...	Animasi Komputer		Jam ...x 50 menit
	menggunakan perangkat lunak lainnya			
16	UTS	UTS		

**Evaluasi Hasil Belajar :**

No	<b>Komponen evaluasi</b>	<b>Bobot (%)</b>
1	Penyelesaian tugas dan makalah	30%
2	Diskusi/Seminar kecil	25%
3	Ujian Mid Semester	15%
4	Ujian Akhir semester	20%
5	Sikap,Perilaku,Kehadiran	10%
<b>Jumlah</b>		100%

**Daftar Literatur/Referensi :**

1. Kerman Phillip, Beighley Lynn (2009), Sams Teach Yourself Adobe Flash CS4 Professional in 24 Hours [4 ed.]
2. Adobe Creative team (2010), Adobe Flash Professional CS5 Classroom in a Book
3. Alberto Menache (2011), Understanding Motion Capture for Computer Animation, Elsevier.

**Literatur tambahan :**

Buku dan literatur tambahan yang dapat diakses.

Dibuat oleh :  Ariyawan Agung N	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :  Dr. S.B.Wahyono
---------------------------------------	---	---