

## SILABI

Matakuliah	:	Animasi Komputer
Bobot	:	2 sks
Fakultas	:	FTIK
Program Studi	:	Tadris Matematika
Strata	:	S1

### A. Kompetensi

Dengan mengikuti mata kuliah mahasiswa diharapkan pahan konsep animasi dan penggunaan software animasi dapat diimplementasikan dalam pembuatan presentasi untuk proses pembelajaran.

### B. Pengalaman belajar

Mahasiswa perlu mengkaji konsep animasi, perkembangan teknologi animasi; macam-macam animasi dan software animasi, animasi 2 D; animasi teks; animasi gambar; animasi 3 D; animasi Teks 3 D; animasi Gambar 3 D dan pengenalan pembuatan film animasi 3 D.

### C. Pokok Bahasan

PERTEMUAN KE	POKOK BAHASAN
1	1.Kontrak Belajar 2.Konsep animasi, perkembangan teknologi animasi
2	Macam-Macam animasi dan software animasi
3	Animasi 2 D
4	Animasi Teks
5	Animasi Gambar
6-7	Studi Kasus
8	Animasi 3D
9	UTS
10	Animasi Teks 3 D
11	Animasi Gambar 3 D
12-13	Studi Kasus
14	Pengenalan film 3 D
15-16	Praktik pembuatan animasi 2 D dan 3 D

### D. Evaluasi

JENIS	BOBOT
Keaktifan dalam kuliah	10 %
Performen dan kehadiran dalam kuliah	10 %
Praktik pembuatan animasi 2 D dan 3 D	30 %
UTS	25 %
UAS	25 %

## **E. Referensi**

1. Alessi M. Stephen & S.R., Trollip. 1984 Computer Based Instruction Method & Development, New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
2. Merrill F. Paul, (1996), Computer in Education, Boston: Allyn and Bacon
3. Paul G. Geisert, (1995), Teacher, Computer and Curriculum. Boston: Allyn and Bacon.
4. Hendi Hendratman, ST (2007) The Magic of Director, diterbitkan oleh Informatika Bandung.