

Politeknik Negeri Batam

Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu

Silabus Mata Kuliah Program Studi

D4 Animasi

Tahun 2023

1. Profil Profesional Mandiri (Program Educational Objectives)

Profil Profesional Mandiri	Deskripsi Profil
Produser	Mampu memimpin keseluruhan produksi animasi dan yang bertanggung jawab dalam menentukan penjadwalan, penetapan anggaran, proses pemasaran, distribusi dan pemasaran dari sebuah film animasi.
General Director	Mampu mengelola bagian kreatif, bertanggung jawab dalam hal visual (intepretasi, style, estetika), dan ketepatan waktu produksi animasi.
Technical Director	Mampu bertanggung jawab pada permasalahan teknis produksi film animasi mulai dari awal sampai akhir: penyediaan komputer, pasokan energi (listrik), kamera, lampu, jaringan komputer, peranti lunak, peranti keras, dan lain-lain yang berhubungan dengan teknis. Serta mempersiapkan seluruh kebutuhan peralatan yang diminta oleh sutradara selama masuk dalam besaran anggaran.
Art Director	Mampu bertanggung jawab pada semua aspek dalam proses animasi selama masa produksi film maupun konten animasi.
Wirausaha Mandiri di bidang animasi	Mampu mengelola produksi film animasi berdasarkan karya sendiri atau proyek alih daya (outsource) untuk meningkatkan kesejahteraannya.

2. Kompetensi Utama

Kompetensi utama Program Studi Animasi mengacu pada SKKNI No. 173 tahun 2020 kategori informasi dan komunikasi golongan pokok produksi gambar bergerak, video dan program televisi, perekam suara dan penerbitan musik bidang Animasi, yaitu sebagai berikut:

No.	Profil Lulusan	Deskripsi Profil
1	<i>2D Animator</i>	Pekerjaan membuat seni pergerakan buatan (animasi)
2	<i>3D Animator</i>	
3	<i>Concept Artist</i>	Pekerjaan membuat unsur artistik visual animasi
4	<i>Animation Researcher</i>	
5	<i>2D Asset Creation Artist</i>	
6	<i>3D Asset Creation Artist</i>	
7	<i>Lighting, Rendering & Compositing Artist</i>	
8	<i>Scriptwriter</i>	Pekerjaan membuat seni penceritaan dan editorial
9	<i>Storyboard Artist</i>	
10	<i>Assistant Director</i>	
11	<i>Editor</i>	
12	<i>Audio Composing Artist</i>	
13	<i>VFX Artist</i>	Pekerjaan membuat teknis kerja produksi animasi
14	<i>Rigging Artist</i>	

No.	Profil Lulusan	Deskripsi Profil
15	<i>Coordinator & Production Management</i>	Pekerjaan mengelola administratif kerja bidang pekerjaan animasi (produser)

3. Capaian Pembelajaran Lulusan

[Capaian pembelajaran lulusan pada program studi mencakup kompetensi yang meliputi:

- penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kecakapan/keterampilan spesifik dan aplikasinya untuk 1(satu) atau sekumpulan bidang keilmuan tertentu;
- kecakapan umum yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang kerja yang relevan;
- pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dunia kerja dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi ataupun untuk mendapatkan sertifikat profesi; dan
- kemampuan intelektual untuk berpikir secara mandiri dan kritis sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
Aspek Sikap		
S-1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	[Sesuai Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi]
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;	
S-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S-4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	
S-5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	
S-6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	
S-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	
S-8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	
S-9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	
S-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	
Aspek Pengetahuan		
P-1	Menguasai konsep teoritis sains alam, unsur seni dan matematika terapan secara umum;	SKKNI No. 173 tahun 2020 kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekam Suara dan
P-2	Menguasai konsep teoritis sains rekayasa dan prinsip-prinsip rekayasa secara mendalam;	
P-3	Menguasai konsep teoritis pra produksi animasi secara mendalam, khususnya pra penceritaan produksi;	
P-4	Menguasai konsep teoritis produksi animasi secara mendalam, khususnya teknik 2 dan 3 dimensi;	

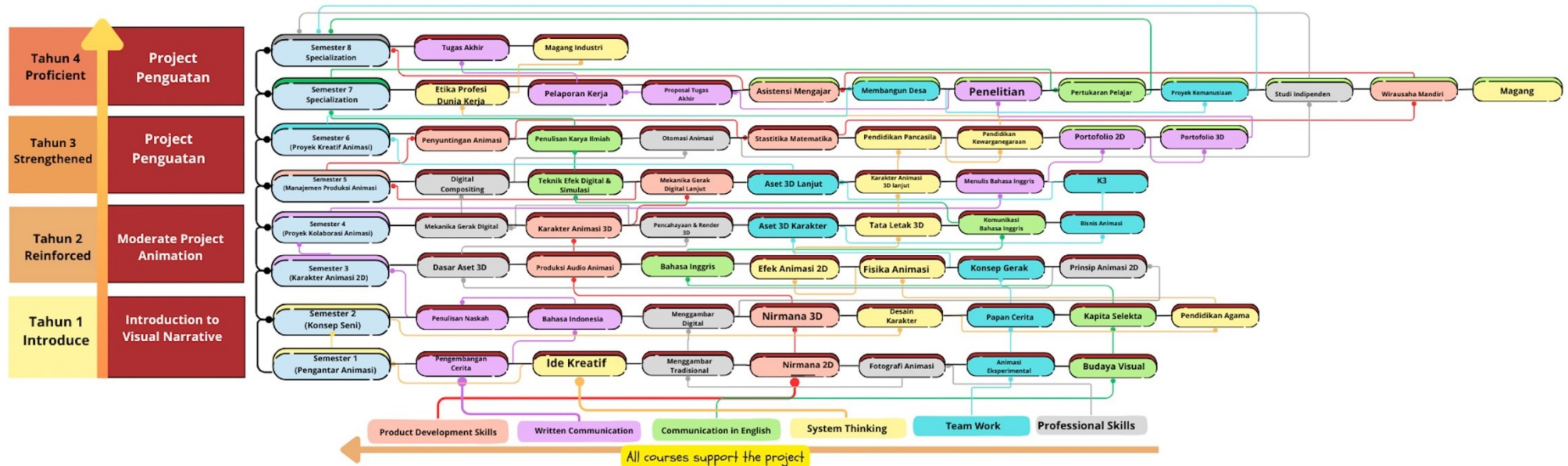
P-5	Menguasai konsep teoritis pasca produksi animasi secara mendalam, khususnya mengolah hasil produksi dan visual akhir;	Penerbitan Musik Bidang Animasi.
P-6	Memiliki pengetahuan operasional untuk monitoring dan evaluasi hasil produksi animasi secara mendalam, khususnya teknis, kreatif, manajemen; dan menemukan nilai bisnis pada karya animasi	
P-7	Memiliki pengetahuan tentang prinsip, tata cara kerja dan Keselamatan dan Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L) secara mendalam di studio/laboratorium dan ruang kerja industri animasi lainnya.	
P-8	Memiliki pengetahuan faktual prinsip dan teknik berkomunikasi efektif secara mendalam dalam berbagai bentuk komunikasi;	
P-9	Memiliki pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi mutakhir dibidang industri animasi	
Aspek Keterampilan Umum		
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;	[Sesuai Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi disesuaikan dengan program studi yang diusulkan]
KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;	
KU-3	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	
KU-4	Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	
KU-5	Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;	
KU-6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya;	
KU-7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	
KU-8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan	
KU-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	
Aspek Keterampilan Khusus		

KK-1	Mampu menerapkan matematika, sains alam, unsur seni, dan prinsip rekayasa ke dalam prosedur dan praktek teknis untuk menyelesaikan masalah pra produksi, produksi, pasca produksi, maupun pengawasan produksi yang terdefinisi secara luas;	SKKNI No. 173 tahun 2020 kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video dan Program Televisi, Perekam Suara dan Penerbitan Musik Bidang Animasi.
KK-2	Mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan pra produksi animasi, khususnya membuat ide cerita, visual cerita, konsep visual, dan desain produksi, baik dengan teknik konvensional di atas kertas maupun digital;	
KK-3	Mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan produksi animasi, khususnya membuat gerak teknik 2 dimensi, aset citra gambar 2 dimensi, bentuk digital 3 dimensi, gerak digital 3 dimensi, dan layout digital sesuai dengan hasil pra produksi yang telah ditetapkan;	
KK-4	Mampu menganalisis dan menyelesaikan pekerjaan pasca produksi animasi, khususnya mengolah hasil produksi sesuai dengan hasil pra produksi yang telah ditetapkan;	
KK-5	Mampu melakukan monitoring dan evaluasi hasil produksi animasi, khususnya aspek teknik produksi dan alur kerja (technical directing), nilai mutu gerak visual (animation directing), nilai mutu seni visual (art directing), penyutradaraan karya animasi (directing), organisasi dan penyaliaan kegiatan produksi (executing/producing), dan hak kekayaan intelektual karya animasi sesuai dengan standar penjaminan mutu produk animasi;	
KK-6	Mampu menggunakan teknologi mutakhir yang tepat dalam melaksanakan pekerjaan pra produksi, produksi, pasca produksi, maupun monitoring dan evaluasi hasil produksi animasi;	
KK-7	Mampu mengkritisi prosedur operasional standar dalam penyelesaian masalah teknologi alur kerja (technical directing), gerak visual (animation directing), seni visual (art directing), penyutradaraan (directing), dan hasil produksi (executing producing) yang terdefinisi secara luas, baik yang telah atau sedang diterapkan, yang dituangkan dalam bentuk kertas kerja sesuai dengan standar industri animasi.	
KK-8	Mampu berkomunikasi secara tertulis, lisan dan grafis secara efektif dan inklusif pada berbagai komunitas dan lingkungan dengan mempertimbangkan perbedaan budaya dan bahasa;	
KK-9	Mampu mengenali kebutuhan dan memperbaharui diri secara mandiri dalam pembelajaran sepanjang hayat, dan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan industri animasi;	

4. Prospek Kerja

- a. 2D & 3D Animator
- b. Concept Artist
- c. Animation Researcher
- d. 2D & 3D Asset Creation Artist
- e. Lighting, Rendering & Compositing Artist
- f. Storyboard Artist
- g. Scriptwriter
- h. Assistant Director
- i. Editor
- j. Audio Composing Artist
- k. VFX Artist
- l. Rigging Artist
- m. Coordinator & Production Management

5. Peta Matakuliah (Gambar)



6. Silabus Matakuliah

No.	Komponen Silabus		Deskripsi
1.	Mata Kuliah	:	Pengembangan Cerita
	Kode	:	AN107
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami proses membuat ide cerita, membuat premis, mengembangkan alur cerita, membuat sinopsis serta menghasilkan sebuah treatment
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu membangun sebuah ide cerita 2 Mahasiswa mampu mengilustrasikan cerita melalui sebuah premis 3 Mahasiswa mampu menganalisis alur cerita 4 Mahasiswa mampu menerapkan alur cerita ke dalam bentuk sinopsis 5 Mahasiswa mampu menerapkan sinopsis ke dalam treatment
2	Mata Kuliah	:	Menggambar Tradisional
	Kode	:	AN108
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Kuliah ini mengajarkan tentang dasar menggambar secara tradisional menggunakan pensil dan kertas untuk menghasilkan gambar sketsa, benda, tumbuhan, hewan, anatomi tubuh, gesture, dan suasana dengan proporsi dan komposisi yang tepat.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu membiasakan diri untuk menggambar dengan peralatan gambar secara tradisional 2 Mahasiswa mampu menggambar dasar garis dan bidang 3 Mahasiswa mampu menggambar objek benda 4 Mahasiswa mampu menggambar objek tumbuhan 5 Mahasiswa mampu menggambar objek hewan 6 Mahasiswa mampu menggambar anatomi dan gestur manusia 7 Mahasiswa mampu menggambar objek suasana dan lingkungan 8 Mahasiswa mampu menggambar objek dengan memperhatikan proporsi dan komposisi
3	Mata Kuliah	:	Nirmana 2D
	Kode	:	AN109
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa mempelajari penerapan prinsip nirmana dwimatra dalam komposisi elemen rupa titik, garis, warna, bidang dan ruang.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu memahami terminologi Nirmana Dwimatra 2 Mahasiswa mampu mengetahui elemen dan prinsip nirmana dwimatra 3 Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana warna 4 Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana titik 5 Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana garis 6 Mahasiswa mampu membuat komposisi nirmana bidang 7 Mahasiswa mampu membuat dan mengkombinasikan nirmana dwimatra dari penggabungan beberapa elemen dwimatra

4	Mata Kuliah	:	Ide Kreatif
	Kode	:	AN110
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini, mahasiswa dapat membangun konsep ide yang menarik, memiliki nilai dan kualitas dari design thinking, creative thinking, dan critical thinking. Bentuk capaian luaran mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep ide dalam bentuk moodboard dan presentasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu menjelaskan deskripsi konsep ide sebelum masuk ke tahapan proses kreatif 2 Mahasiswa mampu mempelajari materi tentang tahapan desain thinking yang diimplementasikan dalam bentuk deskripsi 3 Mahasiswa mampu mempolakan konsep kreatifitas dari konsep ide dalam bentuk modifikasi atau validasi 4 Mahasiswa mampu mempolakan konsep kreatifitas dari konsep ide dalam bentuk modifikasi atau validasi 5 Mahasiswa mampu menggali potensi yang dimiliki sesuai minat atau divisi 6 Mahasiswa mampu menentukan identitas karya yang dibuat sesuai dengan minat yang dipilih 7 Mahasiswa mampu mengemukakan pendapat, saran dan kritik dari konsep ide 8 Mahasiswa mampu memecahkan masalah sebagai bahan evaluasi untuk kebutuhan finalisasi proyek yang dikerjakan 9 Mahasiswa mampu menyimpulkan ide dari materi-materi yang telah disampaikan oleh dosen pengampu dalam bentuk media pembelajaran yang digunakan 10 Mahasiswa mampu merangkum konsep ide dalam bentuk moodboard
5	Mata Kuliah	:	Pengantar Animasi
	Kode	:	AN111
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini, mahasiswa mempelajari 12 prinsip animasi, yaitu: exaggeration, appeal, staging, straight ahead action & pose to pose, follow through & overlapping action, secondary action, arcs, slow in & slow out, anticipation, squash & stretch, timing & spacing, solid drawing. Mengenal pipeline produksi animasi serta job profile
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian animasi 2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi tahapan kerja bidang animasi 3 Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang kerja bidang animasi 4 Mahasiswa mampu mengidentifikasi peralatan dan software terkini bidang animasi 5 Mahasiswa mampu mendefinisikan 12 prinsip animasi 6 Mahasiswa mampu mengidentifikasi 12 prinsip animasi pada shot film 7 Mahasiswa mampu menerapkan 12 prinsip animasi pada karya shot sederhana 8 Mahasiswa mampu mengevaluasi shot berdasarkan 12 prinsip animasi 9 Mahasiswa mampu menuliskan hasil evaluasi prinsip animasi 10 Mahasiswa mampu mempresentasikan shot yang menerapkan prinsip animasi

6	Mata Kuliah	:	Fotografi Animasi
	Kode	:	AN112
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Dalam matakuliah ini mahasiswa mempelajari teori dasar dan pengenalan fungsi kamera digital, teori pencahayaan, komposisi, pemotretan dasar. dengan tujuan mampu menghasilkan fotografi untuk produk animasi gerak henti/stop motion. lebih lanjut mahasiswa mempelajari tentang sinematografi dalam kamera
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Memahami anatomi kamera dan prinsip kerja kamera fotografi 2 Memahami konsep Exposure value dan menerapkan pada kamera 3 Menerapkan framing komposisi dasar estetis 4 Memanfaatkan peralatan pencahayaan studio dalam karya fotografi 5 Mahasiswa mampu berkerjasama dalam tim untuk merancang dan membuat fotografi animasi gerak henti / stopmotion	
7	Mata Kuliah	:	Budaya Visual
	Kode	:	AN113
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Budaya Visual menjelaskan tentang fenomena budaya yang berkaitan dengan karya visual baik seni dan desain. Memberikan pemahaman bahwa hasil kreasi manusia di sekitar kehidupan kita merupakan bentuk dari budaya visual. Menunjukkan perkembangan budaya visual yang ada di dunia dan secara spesifik di Indonesia. Pembahasan tentang budaya visual juga mengandung nilai estetis yang tidak hanya sekedar visual saja, namun menunjukkan ada lapisan dalam yang bisa dibaca dari sekedar visual. Sehingga bisa membuka wawasan dan menggugah kesadaran bahwa faktor budaya sangat mempengaruhi hasil karya manusia
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mengerti dan memahami teori dasar budaya visual yang secara langsung berkaitan dengan ilmu budaya, seni, dan desain 2 Mahasiswa mengklasifikasikan perkembangan budaya visual dari masa ke masa 3 Mahasiswa dapat mengenali unsur budaya visual dalam sudut pandang estetis serta maknanya 4 Mahasiswa bisa memahami konsep terbentuknya budaya visual digital dan menganalisis karya visual digital	
8	Mata Kuliah	:	Animasi Eksperimental
	Kode	:	AN114
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Animasi Eksperimental memperkenalkan konsep dan teknik animasi yang inovatif dan tidak konvensional. Dalam kursus ini, akan mempelajari prinsip-prinsip dasar animasi, seperti timing dan spacing, serta berbagai teknik kreatif dalam menciptakan efek visual yang unik. mengeksplorasi teknik animasi tangan, stop motion, dan digital, serta belajar tentang penggunaan musik dan suara dalam visualisasi animasi. Pengembangan narasi alternatif, kolaborasi, eksperimen dalam menciptakan karya animasi eksperimental. Animasi eksperimental merangsang kreativitas, penjelajahan ide, dan inovasi dalam menghasilkan karya animasi yang tidak terikat oleh batasan konvensional.

			[Menjelaskan secara singkat materi yang akan diberikan pada mata kuliah.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dan prinsip-prinsip dasar animasi serta mampu menerapkannya dalam konteks animasi eksperimental</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan berbagai teknik animasi eksperimental, termasuk animasi tangan, stop motion, dan digital</p> <p>3 Mahasiswa mampu menciptakan efek visual yang unik dan tidak konvensional dalam animasi eksperimental</p> <p>4 Mahasiswa mampu memahami peran audio dalam memperkuat pengalaman visual dan emosional dalam animasi eksperimental</p>
9	Mata Kuliah	:	Penulisan Naskah
	Kode	:	AN214
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mampu Menyusun konsep cerita dalam format naskah produksi hingga tahap breakdown naskah untuk mempermudah visualisasi adegan animasi yang dibuat.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menandai format heading scene yang telah ditentukan Int/ext-lokasi-waktu dan tokoh</p> <p>2 Mahasiswa mampu menulis badan naskah dengan lengkap dengan dialog tokoh yang terlibat dalam cerita</p> <p>3 Mahasiswa mampu menjelaskan adegan visual dalam naskah</p> <p>4 Mahasiswa mampu menentukan isi dialog dalam naskah yang dibutuhkan</p> <p>5 Mahasiswa mampu menentukan pergerakan kamera dalam perpindahan scene dalam cerita</p> <p>6 Mahasiswa mampu menentukan pergerakan kamera dalam kebutuhan gambar yang akan divisualisasikan atau perpindahan scene</p> <p>7 Mahasiswa mampu menegaskan layout dalam bentuk narasi visual</p> <p>8 Mahasiswa mampu menyimpulkan seluruh cerita dalam bentuk elemen breakdown naskah</p>
10	Mata Kuliah	:	Menggambar Digital
	Kode	:	AN215
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Menggambar Digital fokus pada pengembangan kemampuan visualisasi karakter, gestur, ekspresi, dan narasi visual. Ini adalah lanjutan bagi mahasiswa yang sudah menguasai gambar dasar, dengan penekanan khusus pada kemampuan menggambar secara digital. Mahasiswa akan mempelajari penggunaan komputer, software gambar digital, dan tablet gambar digital. Meskipun masih ada elemen menggambar manual, namun proporsionalitas, perspektif, komposisi, dan pemahaman warna juga menjadi fokus utama. Tujuan akhirnya adalah agar mahasiswa mampu menciptakan gambar yang mampu menyampaikan cerita secara visual.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi gambar dan kepekaan unsur-unsur gambar yang secara digital</p> <p>2 Mahasiswa mampu menerapkan proses sketsa manual ke media digital</p> <p>3 Mahasiswa mampu menganalisis style gambar sebagai original karakter</p> <p>4 Mahasiswa mampu mengatur Komposisi gambar secara digital dan membangun sketsa gesture dan pose secara digital</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan Texture, Digital Coloring, Light & Shadow pada gambar digital</p> <p>6 Mahasiswa mampu menggambar ekspresi dan mengkombinasikan Digital Coloring</p> <p>7 Mahasiswa mampu mengkombinasikan Digital Coloring, Blending mode menjadi efek pewarnaan</p> <p>8 Mahasiswa mampu merancang gambar ilustrasi bercerita secara digital/berkonsep</p>
11	Mata Kuliah	:	Nirmana 3D
	Kode	:	AN216
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa mempelajari penerapan prinsip nirmana trimatra pada komposisi elemen nirmana ruang (3D) serta mengetahui karakteristik bahan dan material dalam membentuk konsep dan teknis dalam membentuk tata untkap visual yang efektif dan kreatif baik secara manual maupun digital.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami terminologi Nirmana trimatra</p> <p>2 Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip penyusun ruang 3d dan elemen dasar nirmana 3d secara manual</p> <p>3 Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip penyusun ruang 3d dan elemen dasar nirmana 3d secara digital</p> <p>4 Mahasiswa mampu menganalisis bahan/material penyusun komposisi nirmana 3d sebagai acuan dalam membentuk tata untkap visual yang efektif dan kreatif baik secara manual maupun digital</p>
12	Mata Kuliah	:	Desain Karakter
	Kode	:	AN217
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini berisi materi tentang konsep karakter animasi yang akan dikembangkan dalam bentuk visual. Menciptakan berbagai macam karakter yang sesuai dengan naskah yang telah dihasilkan. Karakter yang dirancang menjadi intelektual properti. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat menciptakan secara konseptual tokoh imajinatif yang kuat secara personal dan visual. Mahasiswa belajar dari tahap awal berupa konsep hingga wujud visual akhir pembuatan karakter. Menciptakan tokoh fiksi animasi yang konseptual sesuai kebutuhan aset animasi.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami cara berpikir secara konseptual dalam menciptakan desain karakter berdasarkan narasi tekstual dari naskah</p> <p>2 Mahasiswa memahami dan mampu mengaplikasikan hirarki desain karakter</p> <p>3 Mahasiswa memahami dan mampu menjalankan tahapan desain pembuatan karakter</p> <p>4 Mahasiswa mampu menghadirkan kepribadian dan penampilan karakter dalam desain</p> <p>5 Mahasiswa mampu mengimplementasikan pose, warna, dan gaya pada gambar desain karakter</p> <p>6 Mahasiswa mampu menghasilkan ekspresi desain karakter</p> <p>7 Mahasiswa mampu menghasilkan desain karakter berdasarkan gender</p> <p>8 Mahasiswa mampu menghasilkan desain karakter berdasarkan usia</p> <p>9 Mahasiswa mampu membuat karakter dari berbagai sudut pandang</p>
13	Mata Kuliah	:	Papan Cerita
	Kode	:	AN218
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini berfokus pada implementasi breakdown naskah ke dalam papan cerita hingga proses animatic
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Menjelaskan prinsip dasar storyboard</p> <p>2 Mengidentifikasi elemen-elemen storyboard</p> <p>3 Mengkategorikan jenis shot dan pergerakan kamera pada storyboard</p> <p>4 Menggambarkan perspektif dalam storyboard</p> <p>5 Menggambarkan thumbnail storyboard</p> <p>6 Menggambarkan rough storyboard</p> <p>7 Menganalisis elemen-elemen pada clean up storyboard</p> <p>8 Menciptakan final storyboard berdasarkan studi kasus</p>
14	Mata Kuliah	:	Konsep Seni
	Kode	:	AN219
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini mempelajari tentang perencanaan awal konsep bentuk visual yang sesuai dengan konsep film/karya animasi. Mahasiswa melakukan perencanaan visual secara berkelompok berdasarkan project yang diangkat. Mahasiswa menghasilkan ide dan konsep visualisasi dari karya animasi yang diangkat dan melakukan presentasi hasil karya di akhir semester.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan fungsi concept art pada proses produksi animasi</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menghasilkan ide dan mempersiapkan kebutuhan proyek (Project Preparation) secara berkelompok (teamwork) dari naskah cerita animasi yang ada</p> <p>3 Mahasiswa mampu mengembangkan ide untuk konsep karakter dan makhluk, visual lingkungan (environment), benda (props), dan kendaraan (vehicles)</p> <p>4 Mahasiswa mampu mempresentasikan gagasan karya yang telah dibuat</p> <p>5 Mahasiswa memahami dan mampu menghasilkan final concept art untuk karya animasi</p>
15	Mata Kuliah	:	Kapita Selekt

	Kode	:	AN220
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini membahas tentang perkembangan teknologi terkini dalam mendukung animasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menyebutkan teknologi terkini yang memiliki dampak signifikan pada animasi</p> <p>2 Mahasiswa mampu menjelaskan CGI, Motion Capture, VR & AR, Real-time Animation, AI dan Cloud Computing dalam proyek animasi, Render farm</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan CGI, Motion Capture, VR & AR, Real-time Animation, AI dan Cloud Computing dalam proyek animasi sesuai studi kasus yang diberikan</p> <p>4 Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan penggunaan teknologi terkini pada project</p> <p>5 Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan penerapan teknologi terkini pada proyek</p>
16	Mata Kuliah	:	Pendidikan Agama
	Kode	:	PK1AN
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Pendidikan Agama Islam merupakan matakuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk pribadi mahasiswa yang utuh (kaffah) dengan menjadikan ajaran Islam sebagai landasan berpikir, bersikap, dan berperilaku dalam pengembangan keilmuwan dan profesinya.</p>

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>ng diuraikan per pertemuan.</p> <p>1) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang mengapa dan bagaimana mempelajari Islam di perguruan tinggi untuk mengembangkan manusia seutuhnya, dan sebagai sarjana muslim yang profesional;</p> <p>2) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana esensi dan urgensi bertuhan sebagai determinan dalam pembangunan manusia beriman dan bertakwa kepada Allah Swt yang bersumber dari Al-Quran dan As-Sunnah;</p> <p>3) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana agama Islam dapat menjamin kebahagiaan dunia dan akhirat, dalam konteks kehidupan modern yang cenderung pada kehidupan materialistik dan hedonistik.</p> <p>4) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana mengintegrasikan iman, Islam dan ihsan dalam membentuk manusia seutuhnya (insan kamil)</p> <p>5) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana membangun paradigma Qurani dalam menghadapi perkembangan sains dan teknologi modern yang sangat maju;</p> <p>6) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana membumikan Islam di Indonesia agar Islam dirasakan sebagai kebutuhan hidup, bukan sebagai beban hidup dan kewajiban;</p> <p>7) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana Islam membangun persatuan dalam keberagaman yang dinamis dan kompleks dalam kontek kehidupan sosial budaya Indonesia yang plural;</p> <p>8) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana Islam menghadapi tantangan modernisasi, untuk menunjukkan kompatibilitas Islam dengan dunia modern saat ini</p> <p>9) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana kontribusi Islam dalam pengembangan peradaban dunia yang damai, bersahabat, dan sejahtera lahir dan batin secara bersama sama;</p> <p>10) Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang bagaimana peran masjid dalam membangun umat yang religiuspritualis, sehat rohani dan jasmani, cerdas (emosional, intelektual, dan spiritual) dan sejahtera;</p> <p>11) Bagaimana implementasi Islam yang rahmatan lil 'alamīn, sebagai rangkuman dan evaluasi keseluruhan proses pembelajaran PAI</p>
17	Mata Kuliah	:	Bahasa Indonesia
	Kode	:	PK4AN
	SKS	:	2

	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pembelajaran bahasa Indonesia tidak bertujuan sekedar mengantarkan mahasiswa untuk mencapai nilai tertinggi, tetapi juga diharapkan dapat menjadi wahana untuk : 1. Menumbuhkan sikap mental civitas akademika yang mampu mengapresiasi nilai- nilai bahasa Indonesia sebagai simbol kedaulatan Bangsa dan Negara. 2. Memberikan pemahaman dan penghayatan atas keberadaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa dan bahasa ipteks. 3. Menyiapkan civitas akademika agar mampu menganalisis permasalahan dan mencari solusi terhadap persoalan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara melalui pembuatan dan penggunaan teks. 4. Mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara akademk, baik dalam bentuk bahasa Indonesia lisan maupn tulisan demi pengembangan iptek dalam tatanan dunia global
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	Mahasiswa mampu memahami kedudukan bahasa Indonesia 2) Mahasiswa mampu berbicara untuk kepentingan akademik 3) Mahasiswa mampu memahami konsep ragam bahasa dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia 4) Mahasiswa mampu memahami kalimat dan paragraf 5) Mahasiswa mampu memahami tentang karya tulis ilmiah 6) Mahasiswa mampu memahami tentang tata tulis karya tulis ilmiah 7) Mahasiswa mampu memahami tentang penulisan artikel 8) Mahasiswa mampu memahami korespondensi bahasa Indonesia
18	Mata Kuliah	:	Prinsip Animasi 2D
	Kode	:	AN323
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada mata kuliah ini , mahasiswa mengaplikasikan prinsip dan teknik animasi dua dimensi berdasarkan 12 prinsip, yaitu: exaggeration, appeal, staging, straight ahead action & pose to pose, follow through & overlapping action, secondary action, arcs, slow in & slow out, anticipation, squash & stretch, timing & spacing, solid drawing. Mengaplikasikan teknik animasi 2D baik itu paperless animation dan cut out animation sesuai dengan kebutuhan proyek.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerakan proses pipeline animasi 2D 2 Mahasiswa mampu menentukan dan mengoperasionalkan perangkat lunak animasi 2D sesuai kebutuhan proyek 3 Mahasiswa mampu menentukan dan menguasai teknik pembuatan animasi 2D baik itu paperless animation atau cut out animation sesuai kebutuhan proyek 4 Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan teknis asset animasi 2D berdasarkan jenisnya 5 Mahasiswa mampu mempersiapkan dan membuat kebutuhan asset animasi 2D 6 Mahasiswa mampu menerapkan prinsip animasi pada gerakan objek mati atau karakter pada animasi 2D 7 Mahasiswa mampu menghasilkan animasi 2D dalam durasi tertentu berbasis proyek yang dikerjakan
19	Mata Kuliah	:	Produksi Audio Animasi
	Kode	:	AN324
	SKS	:	3

	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Pada mata kuliah ini, Mahasiswa belajar dan mengerjakan audio untuk produksi animasi. Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat sound effect yang akan digunakan untuk menunjang suara dalam animasi. Mahasiswa dapat mengimplementasikan keperluan suara dalam animasi mulai dari proses mentah hingga berbentuk sound yang sesuai dengan konsep foley.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan DAW studio one. 2. Teknik penggunaan komponen studio one. 3. Penerapan recording dan record sound scape.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi suara yang akan dijadikan bahan sound effect 2 Menjelaskan tahapan dalam proses sound record 3 Melakukan proses sound record dan pengaturan terkait frekuensi DB. 4 Menjelaskan tujuan dan manfaat foley 5 Mahasiswa mampu melakukan identifikasi terkait proses soundscape melalui proses record dan DAW yang terdapat pada software 6 Mahasiswa mampu menjelaskan dalam menggunakan setiap komponen sound record menggunakan sound card, in, out, channel, mic condensor, mic dynamic 7 Mempresentasikan hasil sound dan implementasi record
20	Mata Kuliah	:	Bahasa Inggris
	Kode	:	AN325
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Matakuliah ini dimaksudkan untuk meningkatkan empat skill Bahasa Inggris mahasiswa, yakni skill listening, speaking, reading dan writing. Setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami teks-teks berbahasa Inggris khususnya teks-teks atau buku-buku perkuliahan yang berkenaan dengan dunia IT. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan penerapan tata bahasa dalam membangun kalimat-kalimat Bahasa Inggris yang baik dan benar.</p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 The students are able to implement quick reading techniques 2 The students are able to implement and practice extensive reading 3 The students are able to distinguish letter sounds 4 The students are able to understand and apply animation terminology 5 The students are able to do translation 6 The students are able to compose subtitle for animation video 7 The students are able to retell and animation video 	
21	Mata Kuliah	:	Karakter Animasi 2D
	Kode	:	AN326
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Pada matakuliah ini, mahasiswa membuat rancangan karakter animasi 2D, baik untuk kebutuhan animasi paperless atau cut-out animation. Pembuatan karakter dimulai dengan menganalisis konsep karakter yang sudah matang untuk disusun menjadi sebuah asset karakter. Pembuatan animasi paperless membutuhkan sisi teknis asset karakter yang berbeda dengan cut-out animation. Worksheet character dibutuhkan untuk setiap teknik animasi, sedangkan aset potongan tubuh karakter difungsikan untuk cut-out</p>

			animation. Dibutuhkan aspek keahlian gambar dan pengaturan rigging untuk membuat masing-masing asset karakter.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep beserta proses pembuatan karakter animasi 2D</p> <p>2 Mahasiswa mampu menentukan dan mengoperasikan perangkat lunak animasi 2D sesuai kebutuhan proyek</p> <p>3 Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan teknis asset animasi 2D</p> <p>4 Mahasiswa mampu mempersiapkan dan membuat kebutuhan asset animasi 2D</p> <p>5 Mahasiswa mampu membuat worksheet karakter animasi 2D</p> <p>6 Mahasiswa mampu membuat susunan asset cut-out</p> <p>7 Mahasiswa mampu menyusun rigging karakter animasi 2D</p> <p>8 Mahasiswa mampu menghasilkan karakter animasi 2D yang siap digunakan</p> <p>9 Mahasiswa mampu melaksanakan pengujian rigging</p> <p>10 Mahasiswa mampu menerapkan prinsip animasi pada gerakan karakter animasi 2D</p> <p>11 Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan teknis asset animasi 2D</p>
22	Mata Kuliah	:	Efek Animasi 2D
	Kode	:	AN327
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa mempelajari tentang pembuatan elemen dalam efek animasi 2D untuk membuat animasi yang memukau dan menarik secara visual.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan dasar-dasar efek visual animasi 2D</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengetahui dan menganalisis karakteristik efek visual : Animation of natural elements</p> <p>3 Mahasiswa mampu membuat efek visual Animation of natural elements</p> <p>4 Mahasiswa mampu mengetahui dan menganalisis efek visual : Animation of natural element</p> <p>5 Mahasiswa mampu membuat efek visual : Animation of natural elements</p>
23	Mata Kuliah	:	Konsep Gerak
	Kode	:	AN328
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa membuat rancangan karakter animasi 2D, baik untuk kebutuhan animasi paperless atau cut-out animation. Pembuatan karakter dimulai dengan menganalisis konsep karakter yang sudah matang untuk disusun menjadi sebuah asset karakter. Pembuatan animasi paperless membutuhkan sisi teknis asset karakter yang berbeda dengan cut-out animation. Worksheet character dibutuhkan untuk setiap teknik animasi, sedangkan aset potongan tubuh karakter difungsikan untuk cut-out animation. Dibutuhkan aspek keahlian gambar dan

			pengaturan rigging untuk membuat masing-masing asset karakter.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ul style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu memahami prinsip dan konsep gerak animasi 2 Mahasiswa mampu memahami framework Labam Movement Analysis (LMA) 3 Mahasiswa mampu memahami fungsi LMA untuk animasi 4 Mahasiswa mampu memahami koneksi LMA dengan animasi 5 Mahasiswa mampu memahami kunci komponen LMA 6 Mahasiswa mampu memahami koneksi antara LMA dan semiotika 7 Mahasiswa mampu menerapkan analisis LMA pada sebuah karya animasi
24	Mata Kuliah	:	Aset 3D Hardsurface
	Kode	:	AN329
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa memahami fundamental 3D seperti ruang 3D dan cara navigasi, membuat dan memodifikasi objek, membedah objek 3D menjadi bidang 2D, pemberian warna dan tekstur pada objek, serta membuat model 3D sederhana
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ul style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu memahami navigasi dan ruang pada 3D 2 Mahasiswa mampu memahami atribut pada sebuah objek 3 Mahasiswa mampu memahami topologi dari sebuah objek 4 Mahasiswa mampu mengimplementasikan tools dan modifier 5 Mahasiswa mampu memahami shading dan tekstur pada objek 3D 6 Mahasiswa mampu memahami lighting dan rendering 7 Mahasiswa mampu membuat model 3D sederhana
25	Mata Kuliah	:	Fisika Animasi
	Kode	:	AN330
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Matakuliah ini terdiri dari 10 pokok bahasan, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Fisika unuk Animasi (12 Prinsip Animasi) -> 1 pertemuan 2. Satuan, Besaran, Sistem Koordinat -> 1 pertemuan 3. Kinematika Gerak -> 2 pertemuan 4. Dinamika Gerak -> 2 pertemuan 5. Gaya Gravitasi Newton -> 1 pertemuan 6. Momentum, Impuls, dan Tumbukan -> 2 pertemuan 7. Pusat Massa dan Titik Berat -> 2 pertemuan 8. Gelombang dan Bunyi -> 1 pertemuan 9. Cahaya -> 1 pertemuan 10. Fluida -> 1 pertemuan

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Mahasiswa mampu memahami pengertian besaran, satuan, dan pengukuran serta memberikan contoh masing-masing, menyebutkan 7 besaran pokok dan besaran turunan beserta satuan, singkatan, dan dimensi, memahami standar 7 besaran pokok dalam sistem internasional, memahami besaran dan satuan yang digunakan dalam bidang animasi, dan sistem koordinat 2 Mahasiswa mampu memahami konsep dasar gerak translasi yang meliputi perpindahan dan jarak, kecepatan dan kelajuan, percepatan, konsep dasar gerak melingkar, yang meliputi posisi sudut, kecepatan dan percepatan sudut, percepatan linear, konsep dasar gerak parabola 3 Mahasiswa mampu memahami konsep gaya berat, gaya normal, dan gaya gesek, persamaan yang muncul dari hukum i, ii, iii newton, menerapkan hukum-hukum newton dalam kehidupan sehari-hari 4 Mahasiswa mampu memahami konsep dasar momentum, impuls, dan tumbukan 5 Mahasiswa mampu memahami pengertian usaha dan energi, menghitung besar energi potensial yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi kinetik yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi panas yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi listrik yang dimiliki suatu benda, menghitung besar energi yang dimiliki benda dengan konsep kekekalan energi mekanik, memahami hukum i, ii, iii termodinamika 6 Mahasiswa mampu memahami pengertian gelombang, jenis-jenis gelombang, mengidentifikasi besaran gelombang pada suatu grafik, memahami konsep gelombang elektromagnetik, konsep gelombang seismik, pengertian gelombang bunyi, menghitung cepat rambat bunyi, memahami pantulan bunyi, efek dopler pada sistem bunyi yang bekerja, menghitung nilai intensitas dan taraf intensitas bunyi sebagai fungsi jarak dan jumlah sumber bunyi 7 Mahasiswa mampu memahami pengertian cahaya dan optik, sifat-sifat cahaya, prinsip, cara kerja, dan rumus pada alat optik mata, kamera, lup, mikroskop, teropong, periskop
26	Mata Kuliah	: Mekanika Gerak Digital
	Kode	: AN428
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Pada matakuliah ini mahasiswa belajar tentang mekanika pengaturan gerak dari objek 3 Dimensi rigging
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi gerak dasar objek 3 Dimensi 2 Mahasiswa mampu menerapkan gerak dasar objek 3 Dimensi 3 Mahasiswa mampu menerapkan kontrol gerak dasar objek 3D 4 Mahasiswa mampu menerapkan berbagai jenis controller gerak objek 3D 5 Mahasiswa mampu menerapkan penulangan digital (rigging) non humanoid 6 Mahasiswa mampu menerapkan penulangan digital (rigging) humanoid 7 Mahasiswa mampu menerapkan controller sistem mekanika gerak digital (rigging) 8 Mahasiswa mampu menerapkan skinning 9 Mahasiswa mampu menganalisis proses gerak digital berdasarkan studi kasus yang diberikan

27	Mata Kuliah	:	Karakter Animasi 3D
	Kode	:	AN429
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk membuat gerak karakter animasi 3D dimulai dari acting dan body mechanic yang memiliki konsep dengan kelengkapan property dan environment. Mahasiswa mampu menghasilkan animasi 3D karakter acting dan body mechanic (dengan property pada suatu environment)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu membangun reference acting 2 Mahasiswa mampu menentukan blocking pose utama 3 Mahasiswa mampu menerapkan in-between dan 12 prinsip animasi 4 Mahasiswa mampu mengoptimalkan pose dalam bentuk polishing acting 5 Mahasiswa mampu mengimprovisasi polishing body mechanic
28	Mata Kuliah	:	Pencahayaan & Render
	Kode	:	AN430
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mahasiswa belajar tentang membangun visualisasi pencahayaan 3D
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar pencahayaan 3D 2 Mahasiswa mampu menerapkan berbagai jenis teknik dan tipe pencahayaan 3D 3 Mahasiswa mampu menerapkan Pencahayaan Indoor dan Outdoor 4 Mahasiswa mampu menerapkan pengaturan lighting 3D (Lighting Setup for moving object) 5 Mahasiswa mampu menerapkan Compositing dan Post-Processing (Render Settings) 6 Mahasiswa mampu menganalisis pencahayaan 3D berdasarkan studi kasus PBL
29	Mata Kuliah	:	Proyek Kolaborasi Animasi
	Kode	:	AN431
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	1 Mampu menerapkan proses engineering terhadap persoalan yang terjadi di industri 2 Mampu bekerja dengan tim 3 Mampu menghasilkan prototype program atau produk multimedia 4 Mampu mendokumentasikan seluruh kegiatan dan hasil proyek dalam bentuk laporan riset
30	Mata Kuliah	:	Aset 3D Karakter
	Kode	:	AN432
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mahasiswa memahami tentang pembuatan model 3D humanoid yang telah dirancang sesuai dengan topologi

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi body asset list dan RnD style modeling</p> <p>2 Mahasiswa mampu menghasilkan 3D modeling karakter menggunakan teknik sculpting</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan topology dan me-re-topology permukaan 3D karakter</p> <p>4 Mahasiswa mampu memahami membuat blend shape</p>
31	Mata Kuliah	:	Tata Letak 3D
	Kode	:	AN433
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Mata kuliah ini mengajarkan tentang tata letak objek 3D pada animasi, dengan unsur sinematografi didalamnya. Pemanfaatan penggunaan ruang, pemodelan lingkungan serta penempatan karakter diperlukan agar dapat menghasilkan komposisi yang baik dalam sebuah animasi. Pemosisian dan pergerakan kamera serta penggunaan warna dan pencahayaan sebagai unsur pendukung sinematografi dalam menciptakan adegan animasi yang menarik.</p>
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengimplementasikan bahasa visual film jenis Angle, Type of Shot, Sesuai kebutuhan dalam cerita</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengimplementasikan bahasa visual film camera movement, yang sesuai kebutuhan dalam cerita</p> <p>3 Mahasiswa mampu menggunakan softwar 3D blender untuk menciptakan komposisi yang sesuai kebutuhan dalam cerita</p> <p>4 Mahasiswa mampu menggunakan software 3D blender untuk menciptakan alternatif pergerakan kamera</p>
32	Mata Kuliah	:	Komunikasi Bahasa Inggris
	Kode	:	AN434
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Matakuliah ini mempelajari tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction, greeting, meeting and parting, responding to greeting, meeting and parting. 2. Family: ask/give personal information 3. Likes, dislikes and preferences. 4. Telling location and giving direction 5. Making request/offering help accepting/refusing requests, complaining, apologizing and giving excuses 6. Invitation (accept and decline), making and changing, plans/appointment 7. Appearances, clothing, objects (size, shape, color, weight, use) 8. Comparison 9. Telling personal experiences and future dreams 10. Speaking for academic purpose (becoming a good presenter, article's presentation, product's presentation)

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu melakukan Self Introduction & Introducing oneself or other people, Greeting & Parting and Respond to Greeting & Parting</p> <p>2 Mahasiswa mampu Describing Things or People</p> <p>3 Mahasiswa mampu Composing and Comprehending Paragraph</p> <p>4 Mahasiswa mampu Making Request, Offering Help and Accepting/Refusing Request</p> <p>5 Mahasiswa mampu Asking and Giving Direction & Location</p> <p>6 Mahasiswa mampu Expressing Opinion (Argumentation)</p> <p>7 Mahasiswa mampu Making Comparison</p> <p>8 Mahasiswa mampu Telling Personal Experience</p> <p>9 Mahasiswa mampu Telling Future Dreams</p> <p>10 Mahasiswa mampu Creating Short Talks</p> <p>11 Mahasiswa mampu Delivering a Speech</p> <p>12 Mahasiswa mampu Presenting in English</p>
33	Mata Kuliah	:	Bisnis Animasi
	Kode	:	AN435
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mahasiswa mempelajari tentang kewirausahaan dan membuat proposal bisnis terkait produk animasi (judul, target audiens, premis, sinosis, konsep seni, video 360) dan mempelajari platform dalam menjalankan bisnis tersebut.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep kewirausahaan dan karakteristiknya</p> <p>2 Mahasiswa mampu Menyusun rencana usaha</p> <p>3 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep kreativitas dan ide usaha</p> <p>4 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep dan manajemen inovasi</p> <p>5 Mahasiswa mampu Menjelaskan Pasar dan Pemasaran</p> <p>6 Mahasiswa mampu Menciptakan branding untuk sebuah produk</p> <p>7 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep sumber pendanaan usaha</p> <p>8 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep keberlanjutan usaha</p> <p>9 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep CSR</p> <p>10 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep marketing online</p> <p>11 Mahasiswa mampu Mengembangkan proposal usaha yang baik</p> <p>12 Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep start-up dan incubator</p> <p>13 Mahasiswa mampu Melakukan pemasaran sebuah produk melalui tool marketing online</p>	
34	Mata Kuliah	:	Aset 3D Prosedural
	Kode	:	AN533
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini , mahasiswa memahami tentang pemodelan non karakter, objek 3D dan asset 3D, model hard surface dan environment 3D.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi brief dan teknik lanjut pemodelan asset objek 3 Dimensi (character, props, SET) berdasarkan 3D Models Asset List</p> <p>2 Mahasiswa mampu menerapkan perancangan Brief Proyek kedalam lembar kerja pemodelan Asset 3D</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan file share, asset library dan packing work file</p> <p>4 Mahasiswa mampu menerapkan teknik Game asset modelling approach</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan shading, texturing pada pemodelan asset 3D</p> <p>6 Mahasiswa mampu menerapkan standar penamaan aset</p> <p>7 Mahasiswa mampu menerapkan fungsi dari modifier pada 3D Asset</p> <p>8 Mahasiswa mampu menerapkan hard surface modelling</p> <p>9 Mahasiswa mampu mengkreasikan asset 3D lanjut (konsep modeling dengan pemanfaatan simulation)</p> <p>10 Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemodelan landscape</p> <p>11 Mahasiswa mampu menerapkan procedural modelling</p>
35	Mata Kuliah	:	Mekanika Tubuh 3D
	Kode	:	AN534
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk membuat animasi 3D yang lebih lanjut yaitu acting dan body mechanic yang memiliki konsep dengan kelengkapan property dan environment. Mahasiswa mampu menghasilkan animasi 3D karakter acting dan body mechanic (dengan property pada suatu environment).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu membangun reference acting</p> <p>2 Mahasiswa mampu menentukan blocking pose utama</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan in-between dan 12 prinsip animasi</p> <p>4 Mahasiswa mampu mengoptimalkan pose dalam bentuk polishing acting</p> <p>5 Mahasiswa mampu mengimprovisasi polishing body mechanic</p>
36	Mata Kuliah	:	Otomasi Mekanika Gerak Digital
	Kode	:	AN535
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mahasiswa belajar tentang mekanika pengaturan gerak dari objek 3 Dimensi rigging lanjutan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi struktur topologi objek 3 Dimensi rigging lanjutan</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi mekanika pengaturan gerak dari objek 3 Dimensi rigging lanjutan</p> <p>3 Mahasiswa mampu memperkirakan artikulasi dari objek 3 Dimensi rigging lanjutan</p> <p>4 Mahasiswa mampu menerapkan struktur mekanika (rigging) sesuai dengan artikulasi dari objek 3 Dimensi rigging lanjutan</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan penulangan digital (rigging) advanced humanoid</p> <p>6 Mahasiswa mampu menerapkan Advanced Rigging Extra Objects</p> <p>7 Mahasiswa mampu menerapkan Body Mechanics Parameters</p> <p>8 Mahasiswa mampu menganalisis Predefined Facial Actions</p>

			9 Mahasiswa mampu melakukan pengujian gerak digital advanced rigging menggunakan BlenRig berdasarkan studi kasus yang diberikan
37	Mata Kuliah	:	Efek Digital & Simulasi
	Kode	:	AN536
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pada matakuliah ini mahasiswa belajar tentang pembuatan simulasi efek digital
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi langkah kerja pembuatan efek digital dan simulasi 3D menggunakan Blender</p> <p>2 Mahasiswa mampu menerapkan particle systems</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan Fluid Simulation 3 Dimensi</p> <p>4 Mahasiswa mampu menerapkan Rigid Body Dynamics</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan Soft Body Simulation</p> <p>6 Mahasiswa mampu menerapkan Hair and Fur Simulation</p> <p>7 Mahasiswa mampu menerapkan Fluid-Object Interaction</p> <p>8 Mahasiswa mampu menerapkan Simulation Optimization</p> <p>9 Mahasiswa mampu menerapkan Physics-based Simulations</p> <p>10 Mahasiswa mampu menerapkan Simulation for Motion Graphics</p> <p>11 Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil penerapan efek digital dan simulasi 3D berdasarkan studi kasus yang diberikan</p>
38	Mata Kuliah	:	Digital Compositing
	Kode	:	AN537
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah yang mempelajari konsep-konsep dasar, teknik, dan aplikasi praktis dalam proses penggabungan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan yang mulus dan realistis menggunakan perangkat lunak kompositing digital
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi basis warna, saturasi, dan tingkat kecerahan</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi Dasar-dasar Pencahayaan</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan pengaturan pencahayaan</p> <p>4 Mahasiswa mampu menerapkan Pencahayaan Ambient</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan Pencahayaan Indoor dan Outdoor</p> <p>6 Mahasiswa mampu menerapkan Basic 3D Rendering Workflow</p> <p>7 Mahasiswa mampu menerapkan Basic 3D Compositing Workflow</p> <p>8 Mahasiswa mampu melakukan pengujian final hasil 3D Compositing berdasarkan studi kasus/proyek PBL yang diberikan</p>
39	Mata Kuliah	:	Manajemen Produksi Animasi
	Kode	:	AN538
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola proses produksi animasi secara efektif.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menjelaskan Introduction to 3D Animation Production</p> <p>2 Mahasiswa mampu menerapkan Pre-Producton Phase</p> <p>3 Mahasiswa mampu menerapkan pengelolaan Asset Creation</p> <p>4 Mahasiswa mampu menerapkan pengelolaan Animation and Lighting</p> <p>5 Mahasiswa mampu menerapkan Post-Production Phase</p> <p>6 Mahasiswa mampu menerapkan Project Management</p> <p>7 Mahasiswa mampu menerapkan Collaboration and Communication</p> <p>8 Mahasiswa mampu menerapkan Project Presentation and Evaluation</p> <p>9 Mahasiswa mampu menerapkan Industry Practices and Trends</p> <p>10 Mahasiswa mampu melakukan Final Project Execution</p>
40	Mata Kuliah	:	Menulis Bahasa Inggris
	Kode	:	AN539
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>1. General business - kontrak, perjanjian, pemasaran, penjualan, perencanaan bisnis, konferensi.</p> <p>2. Manufacturing - manajemen pabrik, lini perakitan, kendali mutu.</p> <p>3. Finance and budgeting - perbankan, penanaman modal, perpajakan, akunting, penagihan.</p> <p>4. Corporate development - penelitian, pengembangan produk.</p> <p>5. Offices - pertemuan, komite, surat-menyurat, memorandum, telepon, faks, pesan e-mail, peralatan dan perabotan kantor, prosedur perkantoran.</p> <p>6. Personnel - penerimaan pegawai, penugasan, pensiun, gaji, promosi, lamaran kerja, periklanan.</p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu Composing an Effective Paragraph</p> <p>2 Mahasiswa mampu Describing Things or People (Descriptive Paragraph)</p> <p>3 Mahasiswa mampu Composing an Argumentative Paragraph</p> <p>4 Mahasiswa mampu Composing and Responding Email & Memo</p> <p>5 Mahasiswa mampu Composing an Effective Essay</p> <p>6 Mahasiswa mampu Comprehending Unity, Coherence and Cohesion</p> <p>7 Mahasiswa mampu Writing a CV and Application Letter</p> <p>8 Mahasiswa mampu Writing a Quotation</p> <p>9 Mahasiswa mampu Writing Summary of an Academic Article</p> <p>10 Mahasiswa mampu Composing a Report</p> <p>11 Mahasiswa mampu Composing an Academic Report; PBL Report</p>	
41	Mata Kuliah	:	Kesehatan dan Keselamatan Kerja
	Kode	:	AN540
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Materi kuliah ini berisi 11 pokok bahasan dan kasus K3 di bidang pekerjaan animasi yang meliputi latar belakang dan peraturan perundangan K3, prinsip dasar K3, Penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja, Pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya, pencegahan bahaya listrik, Sistem Manajemen K3 (SMK3), Pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan, Gizi untuk tenaga kerja, Alat Pelindung Diri (APD), K3 bidang Teknologi Informasi, Temuan K3 positif dan negative (studi kasus).</p>

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan dasar hukum dan peraturan perundangan K3 di Indonesia</p> <p>2 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep prinsip dasar K3</p> <p>3 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja</p> <p>4 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pencegahan dan penanggulangan kebakaran</p> <p>5 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pencegahan bahaya listrik</p> <p>6 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Sistem Manajemen K3 (SMK3)</p> <p>7 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pemeriksaan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan</p> <p>8 Mahasiswa mampu menguasai konsep Gizi untuk tenaga kerja</p> <p>9 Mahasiswa mampu mengenali Alat Pelindung Diri (APD)</p> <p>10 Mahasiswa mampu menerapkan K3 dalam TIK</p> <p>11 Mahasiswa mampu mendeteksi temuan positif dan negatif tentang K3 di lingkungan kerja</p>
42	Mata Kuliah	:	Penyuntingan Animasi
	Kode	:	AN636
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah yang mempelajari teknik penyuntingan sequence animasi dan audio hingga menjadi hasil karya akhir yang dapat dilihat pada media pemutaran yang sesuai, termasuk pembuatan subtitle.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1. Mahasiswa dapat menguasai perangkat lunak penyuntingan animasi yang umum digunakan dalam industri;</p> <p>2. Mahasiswa dapat menggunakan alat-alat penyuntingan animasi seperti timeline, pengaturan transisi, pengaturan audio, dan pengaturan efek visual dengan efisien dan efektif.</p> <p>3. Mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip dasar editing animasi, termasuk continuity editing, pacing, rhythm, dan storytelling visual.</p> <p>4. Mahasiswa mampu menerapkan berbagai teknik editing seperti pemotongan (cutting), penggabungan (blending), transisi, penyesuaian kecepatan (speed adjustment), dan penyesuaian warna (color correction) untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.</p> <p>5. Mahasiswa dapat mengedit dan mengolah audio dengan baik, termasuk penyesuaian volume, penambahan efek suara, dan sinkronisasi dengan animasi visual.</p> <p>6. Mahasiswa mampu mengintegrasikan efek visual seperti efek khusus, animasi teks, dan grafis dalam proses penyuntingan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik visual.</p> <p>7. Mahasiswa mampu mengelola proyek penyuntingan animasi dari awal hingga akhir, termasuk organisasi aset, manajemen versi, dan pengaturan proyek.</p> <p>8. Mahasiswa dapat berkolaborasi dengan anggota tim lainnya seperti animator, desainer suara, dan penulis skrip untuk mencapai visi kreatif yang diinginkan.</p> <p>9. Mahasiswa memahami etika dan standar industri terkait dengan editing animasi, termasuk hak cipta, privasi, dan keamanan data.</p> <p>Evaluasi Karya: Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap karya sendiri maupun karya teman sejawatnya dalam konteks pengeditan animasi.</p>

43	Mata Kuliah	:	Penulisan Karya Ilmiah
	Kode	:	AN637
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Penulisan Karya Ilmiah berisi materi tentang pemilihan tujuan publikasi karya ilmiah, penulisan dan publikasi karya ilmiah. Melalui materi ini diharapkan peserta kuliah mampu menulis/menghasilkann karya ilmiah berdasarkan produk yang pernah dibuat seperti Tugas Akhir, Proyek Internal, proyek magang, produk kompetisi (seperti PKM) atau lainnya. Oleh karena itu, diharapkan luaran dari perkuliahan ini dapat berupa artikel atau poster yang layak dipublish di jurnal atau seminar/prosiding.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu memilih jenis publikasi (jurnal atau prosiding) yang sesuai dengan tema penelitiannya di mata kuliah Tugas Akhir, proyek internal, produk kompetisi atau produk lainnya 2 Mahasiswa mampu menuliskan hasil penelitian menggunakan format penulisan karya ilmiah (jurnal atau prosiding) yang telah dipilih melalui pembimbingan dengan dosen pembimbing 3 Mahasiswa mampu mendaftarkan atau mengirim tulisan karya ilmiahnya ke jurnal/prosiding terpilih 	
44	Mata Kuliah (pilihan)	:	Portofolio Animasi 2D
	Kode	:	AN638
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini akan difokuskan pada penyusunan dan pengembangan portofolio animasi 2D untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional di industri kreatif. Fokus pada pengembangan keterampilan kreatif, teknis, dan pemahaman tentang industri akan membantu mahasiswa membangun portofolio animasi 2D yang kuat dan menarik. Matakuliah ini akan membahas teori dan konsep dalam menyusun portofolio animasi 2D yang efektif. Mahasiswa akan dapat menghasilkan portofolio animasi 2D yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dengan cara yang efektif, menarik, dan professional.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami esensi dan tujuan portofolio 2. Mampu mengamati dan menganalisis portofolio animator lain 3. Mampu mengidentifikasi kekuatan, keunikan, maupun kelemahan karya animasi 2D yang dimiliki 4. Mampu mengembangkan brand personal yang berkaitan dengan kemampuan atau karya animasi dalam protfolio 5. Mampu menentukan dan menerapkan platform portofolio 6. Mampu Menyusun desain portofolio sesuai prinsip desain, layout dan navigasi 7. Mampu menentukan kriteria karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofolio 8. Mampu menyeleksi karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofoli 9. Mampu memahami variasi karya animasi yang mencerminkan kemampuan atau keterampilan animasi 2D 10. Mampu menyajikan karya animasi yang disertai bentuk naratif 11. Mampu mengembangkan narasi yang menghubungkan setiap proyek dalam portofolio 	
44	Mata Kuliah (pilihan)	:	Portofolio Animasi 3D

	Kode	:	AN639
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah ini akan difokuskan pada penyusunan dan pengembangan portofolio animasi 3D untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional di industri kreatif. Fokus pada pengembangan keterampilan kreatif, teknis, dan pemahaman tentang industri akan membantu mahasiswa membangun portofolio animasi 3D yang kuat dan menarik. Matakuliah ini akan membahas teori dan konsep dalam menyusun portofolio animasi 3D yang efektif. Mahasiswa akan dapat menghasilkan portofolio animasi 3D yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dengan cara yang efektif, menarik, dan professional.
45	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami esensi dan tujuan portofolio 2. Mampu mengamati dan menganalisis portofolio animator lain 3. Mampu mengidentifikasi kekuatan, keunikan, maupun kelemahan karya animasi 3D yang dimiliki 4. Mampu mengembangkan brand personal yang berkaitan dengan kemampuan atau karya animasi dalam portofolio 5. Mampu menentukan dan menerapkan platform portofolio 6. Mampu Menyusun desain portofolio sesuai prinsip desain, layout dan navigasi 7. Mampu menentukan kriteria karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofolio 8. Mampu menyeleksi karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofoli 9. Mampu memahami variasi karya animasi yang mencerminkan kemampuan atau keterampilan animasi 3D 10. Mampu menyajikan karya animasi yang disertai bentuk naratif 11. Mampu mengembangkan narasi yang menghubungkan setiap proyek dalam portofolio
	Mata Kuliah	:	Otomasi Animasi
	Kode	:	AN640
45	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah Otomasi Animasi membahas tentang penggunaan teknologi dan algoritma untuk mengotomatiskan proses pembuatan animasi. Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip algoritma, dan teknik yang digunakan dalam otomasi animasi pada blender 3D dengan menggunakan Bahasa pemograman python, serta penerapannya dalam industri animasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mahasiswa mampu memahami dan mengintegrasikan Python dengan Blender untuk otomasi animasi 2 Mahasiswa mampu memahami, menggunakan dan mengembangkan Script Python untuk otomasi dalam pembuatan Animasi
46	Mata Kuliah	:	Statistika Matematika
	Kode	:	AN641
	SKS	:	2

	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matematika merupakan fondasi dasar yang mendukung proses kreatif dan teknis di balik layar animasi computer. Materi yang dipelajari pada mata kuliah ini meliputi matematika dasar dan Statistika dasar. Topik yang dipelajari meliputi sistem koordinat, Geometri Transformasi, Interpolasi, kurva, pendahuluan Statistika, Pengumpulan data, penyajian data dan Statistika deskriptif. Dengan mengikuti perkuliahan ini mahasiswa akan memiliki pemahaman yang kuat sebelum diperkenalkan ke aplikasi perangkat lunak untuk animasi digital yang dibangun di atas konsep-konsep tersebut
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>Mahasiswa mampu memecahkan berbagai masalah geometris dan aljabar pada perangkat lunak yang mereka gunakan</p> <p>Mahasiswa mampu membuat fungsi sederhana pada Koordinat Cartesien</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan transformasi untuk menskala, memutar, memantulkan, dan menggeser bentuk objek</p> <p>Mahasiswa mampu memahami penggunaan interpolasi dalam beberapa kasus computer grafis</p> <p>Mahasiswa mampu memahami beberapa konsep dari kurva</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan statistika pada penelitian</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan statistika dalam pengambilan data</p> <p>Mahasiswa mampu menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik</p> <p>Mahasiswa mampu menentukan ukuran pemusatan, ukuran penyebaran, ukuran kemencengan dan keruncingan dari suatu data</p>
47	Mata Kuliah	:	Proyek Kreatif Animasi
	Kode	:	AN642
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah yang mempejari pembuatan proyek animasi secara kreatif dengan melibatkan lebih dari satu department, serta cara mempresentasika karya
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menjelaskan hasil karya</p> <p>2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjalankan proses kreativitas</p> <p>3 Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil karya</p> <p>4 Mahasiswa mampu menjelaskan karya yang telah dibuat dalam pameran</p> <p>5 Menjalankan proses kreatif dalam proses pameran</p>
48	Mata Kuliah	:	Pendidikan Pancasila
	Kode	:	PK2AN
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa pada kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengantarkan mahasiswa dalam memantapkan kepribadiannya agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan tantangannya di masa depan</p> <p>2 Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan penyusunan Pancasila dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara</p> <p>3 Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya Pancasila sebagai dasar negara Indonesia</p> <p>4 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ideology bagi suatu bangsa dan tantangan Pancasila sebagai ideologi bagi bangsa Indonesia</p> <p>5 Mahasiswa mampu menjelaskan Pancasila sebagai suatu sistem filsafat</p> <p>6 Mahasiswa mampu menjelaskan diperlukannya Pancasila sebagai sistem etika</p> <p>7 Mahasiswa mampu menjelaskan esensi Pancasila sebagai dasar bagi pengembangan ilmu</p> <p>8 Mahasiswa mampu membuat sebuah tugas atau melakukan aktivitas sosial kemasyarakatan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila</p>
49	Mata Kuliah	:	Pendidikan Kewarganegaraan
	Kode	:	PK3AN
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matakuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang baik dan cerdas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Filsafat Pancasila dan Idiologi Nasional 2. Moral, Nilai dan Norma 3. Politik secara universal 4. Politik dan strategi nasional 5. HAM di Indonesia 6. Hak dan kewajiban warga negara 7. Konsepsi Demokrasi Pancasila 8. Rule of Law (Supremasi Hukum) 9. Pendidikan Demokrasi 10. Masyarakat Madani (Masyarakat Berkeadaban) 11. Pengertian dan Rasionalisasi Geopolitik 12. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 13. Geostrategi dan Ketahanan Nasional

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang relevansi antara pendidikan kewarganegaraan dan kapasitas individu sebagai sarjana atau profesional</p> <p>2 Mahasiswa mampu menjelaskan arti pentingnya identitas nasional sebagai seorang profesional</p> <p>3 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang integrasi nasional</p> <p>4 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konstitusi NKRI</p> <p>5 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara dan peran serta dalam bela negara dan ketahanan nasional</p> <p>6 Mahasiswa mampu menjelaskan proses demokrasi Indonesia yang berlandaskan Pancasila</p> <p>7 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menginternalisasikan wawasan nusantara</p> <p>8 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menginternalisasikan ketahanan nasional dan bela Negara</p> <p>9 Mahasiswa mampu mengaktualisasikan penanaman nilai anti korupsi dan masyarakat madani</p>
50	Mata Kuliah	:	Etika Profesi Dunia Kerja
	Kode	:	AN741
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Mata kuliah ini secara umum akan mempelajari tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Etika; 2. Profesi dan Profesionalitas; 3. Komunikasi di dunia kerja; 4. Implementasi Profesionalitas
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Menerapkan kode etik dalam lingkungan dunia kerja 2 Mampu mengkorelasikan profesi dan profesionalitas dalam dunia kerja 3 Mampu menerapkan komunikasi di dunia kerja 4 Mampu mengkorelasikan implementasi profesionalitas (tanggung jawab profesi) 	
51	Mata Kuliah	:	Pelaporan Kerja
	Kode	:	AN743
	SKS	:	2
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Matakuliah yang mempelajari tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rencana Kerja; 2. Pelaksanaan Kerja; 3. Masalah dan Cara mengatasinya; 4. PUEBI; 5. Penyusunan Laporan Kerja.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mampu mengidentifikasi rencana kerja 2 Mampu menyimpulkan pelaksanaan pekerjaan 3 Mampu menganalisis masalah dan cara mengatasinya selama magang 4 Mampu mendokumentasikan laporan kerja 	
52	Mata Kuliah	:	Proposal Tugas Akhir
	Kode	:	AN743
	SKS	:	4
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Mata kuliah yang memberikan landasan bagi mahasiswa untuk merencanakan, mengembangkan, dan menulis proposal untuk tugas akhir mereka. Matakuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan</p>

			yang diperlukan untuk merencanakan dan merumuskan proyek akhir mereka dengan baik
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami Konsep Proposal Tugas Akhir 2. Mahasiswa mampu merumuskan Rumusan Masalah yang Jelas 3. Mahasiswa mampu menyusun Tujuan Penelitian yang Tepat 4. Mahasiswa mampu mengembangkan Metodologi Penelitian 5. Mahasiswa mampu menggunakan Kerangka Teori yang Relevan 6. Mahasiswa mampu merencanakan Rencana Kerja yang Realistis 7. Mahasiswa mampu menulis Proposal dengan Struktur yang Jelas 8. Mahasiswa mampu mengelola Referensi dengan Baik 9. Mahasiswa mampu bekerja sama dengan Pembimbing 10. Mahasiswa mampu mempresentasikan Proposal dengan Baik 11. Mahasiswa mampu menilai Kelayakan dan Relevansi Proyek
53	Mata Kuliah (pilihan)	:	Magang
	Kode	:	MB1AN
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah yang memberikan pengalaman kepada mahasiswa, terkait pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning), yang bertujuan untuk melatih keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dan lain-lain), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dan lain-lain) di tempat kerja melalui pengerjaan project tertentu.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mampu menerapkan pengetahuan sesuai disiplin keilmuan di suatu industri 2 Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan sesuai disiplin keilmuan 3 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya 4 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur 5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data 6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya 7 Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya 8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan 9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

			10 Meningkatkan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
53	Mata Kuliah (pilihan)	:	Studi Independen
	Kode	:	MB2AN
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi topik tertentu yang menarik minat mereka secara mendalam di luar kurikulum yang ditentukan secara khusus.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu Merencanakan Penelitian atau Proyek: 2. Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan Menganalisis Informasi 3. Mahasiswa dapat mengevaluasi kualitas dan keandalan informasi yang dikumpulkan, serta melakukan analisis kritis terhadap temuan atau hasil penelitian yang diperoleh. 4. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan penelitian yang penting, termasuk keterampilan dalam merumuskan pertanyaan penelitian, merancang metodologi penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis hasil. 5. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan hasil penelitian atau temuan mereka secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, kepada audiens yang berbeda sesuai dengan konteks akademik atau profesional. 6. Mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara mandiri, termasuk mengatur waktu, mengatasi hambatan atau tantangan yang muncul, dan mengambil inisiatif dalam proses belajar. 7. Mahasiswa dapat mengembangkan minat yang mendalam dalam topik yang dipilih dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu yang terkait dengan topik tersebut. 8. Mahasiswa dapat menghadapi tantangan yang muncul selama proses studi independen dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang kompleks. 9. Mahasiswa dapat merefleksikan proses pembelajaran mereka, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengidentifikasi peluang untuk pengembangan lebih lanjut. 10. Mahasiswa dapat menunjukkan kemandirian dalam merencanakan dan melaksanakan studi independen mereka, serta menanggung tanggung jawab terhadap proyek atau penelitian yang mereka jalani.
53	Mata Kuliah (pilihan)	:	Penelitian
	Kode	:	MB4AN
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian secara ilmiah.

	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami prinsip-prinsip dasar metodologi penelitian, termasuk perbedaan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif, serta berbagai teknik pengumpulan dan analisis data. 2. Mahasiswa diharapkan dapat merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan, jelas, dan bermanfaat, yang mungkin melibatkan identifikasi masalah penelitian, tujuan penelitian, dan hipotesis penelitian yang diinginkan. 3. Mahasiswa diharapkan dapat merencanakan desain penelitian yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang mereka ajukan, termasuk pemilihan sampel, instrumen pengumpulan data, prosedur eksperimental, dan prosedur analisis. 4. Mahasiswa diharapkan dapat mengumpulkan data sesuai dengan desain penelitian yang telah mereka rancang, serta menganalisis data dengan menggunakan teknik statistik atau analisis kualitatif yang sesuai. 5. Mahasiswa diharapkan dapat menafsirkan hasil penelitian secara kritis, menghubungkannya kembali dengan pertanyaan penelitian asli, dan mengidentifikasi implikasi dari temuan mereka. 6. Mahasiswa diharapkan dapat menulis laporan penelitian yang jelas, sistematis, dan persuasif, yang mencakup semua elemen penting seperti latar belakang penelitian, metodologi, hasil, analisis, dan kesimpulan. 7. Mahasiswa diharapkan dapat menyampaikan hasil penelitian mereka secara lisan dalam bentuk presentasi, baik kepada sesama mahasiswa maupun kepada dosen pembimbing atau audiens lain yang relevan. 8. Mahasiswa diharapkan dapat memahami dan mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk integritas akademik, perlindungan hak-hak subjek penelitian, dan kewajiban untuk melaporkan hasil penelitian dengan jujur. 9. Mahasiswa diharapkan dapat mengevaluasi secara kritis literatur yang relevan, serta menilai kekuatan dan kelemahan dari desain penelitian, metode, dan interpretasi temuan. 10. Mahasiswa diharapkan dapat bekerja secara efektif dalam tim penelitian, serta mengelola waktu dan sumber daya dengan baik dalam menjalankan proyek penelitian.
53	Mata Kuliah (pilihan)	: Proyek Kemanusiaan
	Kode	: MB5AN
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah terkait pemahaman mendalam tentang isu-isu kemanusiaan global dan lokal, serta melatih mahasiswa untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang berkontribusi pada kesejahteraan dan keadilan sosial.

	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)</p>	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Isu Kemanusiaan: Mahasiswa diharapkan dapat memahami berbagai isu kemanusiaan yang dihadapi oleh masyarakat lokal, nasional, dan global, seperti kemiskinan, ketimpangan sosial, konflik bersenjata, bencana alam, dan pengungsi. 2. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan merumuskan masalah kemanusiaan yang relevan dan penting untuk diatasi dalam konteks proyek mereka. 3. Mahasiswa diharapkan dapat merencanakan dan merancang proyek kemanusiaan yang efektif dan berkelanjutan, termasuk menetapkan tujuan proyek, target audiens, strategi pelaksanaan, dan pengukuran hasil. 4. Mahasiswa diharapkan dapat bekerja sama dengan komunitas lokal, LSM, pemerintah, dan lembaga kemanusiaan lainnya untuk merancang dan melaksanakan proyek yang bermanfaat dan relevan. 5. Mahasiswa diharapkan dapat melibatkan komunitas dalam semua tahap proyek, dari perencanaan hingga evaluasi, dengan memastikan partisipasi yang inklusif dan berkelanjutan. 6. Mahasiswa diharapkan dapat membangun kemitraan dengan organisasi dan individu lain yang memiliki tujuan yang serupa, serta melakukan advokasi untuk memperjuangkan perubahan sosial yang positif. 7. Mahasiswa diharapkan dapat mengukur dampak proyek kemanusiaan mereka, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, untuk mengevaluasi efektivitas dan keberlanjutan intervensi yang dilakukan. 8. Mahasiswa diharapkan dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan hasil proyek secara lisan dan tertulis dengan jelas, persuasif, dan sesuai dengan konteks yang relevan. 9. Mahasiswa diharapkan dapat merefleksikan proses pembelajaran mereka, mengevaluasi keberhasilan proyek, mengidentifikasi pelajaran yang dipetik, dan merencanakan tindakan berikutnya. 10. Mahasiswa diharapkan dapat memahami dan mematuhi prinsip-prinsip etika dalam melakukan proyek kemanusiaan, serta menyadari tanggung jawab sosial dan budaya mereka sebagai agen perubahan.
53	Mata Kuliah (pilihan)	: Wirausaha Mandiri
53	Kode	: MB6AN
53	SKS	: 10
53	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah yang mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi wirausaha yang sukses dan mandiri

	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)</p>	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar wirausaha, termasuk arti, karakteristik, dan peran penting wirausaha dalam perekonomian. 2. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi peluang-peluang bisnis yang potensial, baik berdasarkan pasar yang ada maupun berdasarkan inovasi baru. 3. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan ide-ide bisnis yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pasar atau masyarakat. 4. Mahasiswa diharapkan dapat merencanakan bisnis secara menyeluruh, termasuk dalam hal penentuan visi dan misi, analisis pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuangan. 5. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan manajemen yang diperlukan untuk menjalankan bisnis dengan efektif, termasuk manajemen waktu, manajemen keuangan, dan manajemen sumber daya manusia. 6. Mahasiswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk atau jasa mereka kepada pasar. 7. Mahasiswa diharapkan dapat membangun jaringan bisnis yang kuat dan menjalin hubungan dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk konsumen, pemasok, dan mitra kerja. 8. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi risiko-risiko bisnis yang mungkin timbul dan mengembangkan strategi untuk mengelolanya, serta mendorong inovasi sebagai sumber pertumbuhan bisnis. 9. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan sikap yang siap menghadapi tantangan dan ketidakpastian dalam dunia wirausaha, serta belajar dari kegagalan dan kesuksesan untuk terus berkembang. 10. Mahasiswa diharapkan dapat menjalankan bisnis mereka dengan menjunjung tinggi nilai-nilai etika, integritas, dan tanggung jawab sosial terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.
53	<p>Mata Kuliah (pilihan)</p>	<p>: Asistensi Mengajar</p>
	<p>Kode</p>	<p>: MB7AN</p>
	<p>SKS</p>	<p>: 10</p>
	<p>Deskripsi Mata Kuliah</p>	<p>:</p> <p>Matakuliah Asistensi Mengajar dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam membantu proses pengajaran di lingkungan pendidikan formal atau non-formal. Mahasiswa akan ditempatkan sebagai asisten pengajar di bawah bimbingan seorang dosen atau instruktur yang berpengalaman. Mereka akan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk perencanaan pelajaran, pengelolaan kelas, memberikan bantuan kepada siswa, dan mengevaluasi pembelajaran. Matakuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk menjadi seorang pendidik yang efektif di masa depan.</p>

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa akan memahami prinsip-prinsip dasar pembelajaran, termasuk teori belajar dan strategi pengajaran yang efektif. 2. Mahasiswa akan mampu merencanakan dan merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. 3. Mahasiswa akan mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas, termasuk menjaga disiplin, memfasilitasi diskusi, dan memecahkan masalah. 4. Mahasiswa akan belajar memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran, menjawab pertanyaan, dan memberikan dukungan tambahan sesuai kebutuhan. 5. Mahasiswa akan mampu mengevaluasi pembelajaran siswa, baik melalui penilaian formatif maupun sumatif, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. 6. Mahasiswa akan terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan lain di sekolah, memperluas wawasan mereka tentang lingkungan pendidikan. 7. Mahasiswa akan merenungkan pengalaman mereka sebagai asisten mengajar, mengidentifikasi kekuatan dan area pengembangan, serta merencanakan langkah-langkah untuk pengembangan profesional masa depan. 8. Mahasiswa akan belajar bekerja secara efektif dalam tim dengan guru dan staf sekolah lainnya untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.
53	Mata Kuliah (pilihan)	:	Membangun Desa
	Kode	:	MB8AN
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<p>Mata kuliah ini merupakan kegiatan kurikuler berbasis pengabdian masyarakat pedesaan sebagai salah satu wujud implementasi ilmu yang diperoleh dari kegiatan pendidikan dan penelitian di kampus Polibatam. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan tentang tanggung jawab sosial, bagaimana membangun kesadaran dan komitmen diri dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi di pedesaan melalui pengembangan leadership, berfikir kritis dan bekerja kolaboratif. Untuk mencapai tujuan ini mahasiswa berlatih dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan bimbingan dosen dan melibatkan mitra dari luar Politeknik Negeri Batam, bekerja dengan lembaga swasta dan lain-lain. Kegiatan dilaksanakan dalam waktu tidak kurang dari 45,35 jam dalam 1 semester</p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Meningkatkan kemampuan dalam menganalisis isu-isu sosial-kontekstual yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta dapat menawarkan berbagai alternatif solusi untuk menyelesaikan persoalan yang muncul 2 Mengembangkan kepekaan dan tanggungjawab sosial, membangun kesadaran dan komitmen diri dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar 3 Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan bekerja kolaboratif untuk membangun bangsa 4 Mengembangkan nilai-nilai kepemimpinan, seperti; kemampuan manajerial dan kepemimpinan kelompok, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan bekerjasama dalam tim 5 Mengembangkan kemampuan untuk mengenal tanggungjawab etika dan profesi dalam situasi teknis dengan 	

			mempertimbangkan dampak dari solusi yang ditawarkan dalam konteks global, ekonomi, lingkungan, dan kemasyarakatan
53	Mata Kuliah (pilihan)	:	Pertukaran Pelajar
	Kode	:	MB2AN
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Matakuliah Pertukaran Pelajar merupakan bagian integral dari program studi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti program pertukaran di universitas atau lembaga pendidikan di luar negeri. Matakuliah ini bertujuan untuk memperluas cakupan pengalaman akademik dan budaya mahasiswa, serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang mata pelajaran tertentu dan lingkungan global. Selama pertukaran, mahasiswa akan mengambil matakuliah yang sesuai dengan program studi mereka di lembaga tuan rumah, serta terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pengalaman budaya lainnya.

	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)</p>	<p>1. Mahasiswa akan memperluas pemahaman mereka tentang budaya, nilai, dan perspektif yang berbeda melalui interaksi dengan mahasiswa dan staf akademik dari latar belakang budaya yang beragam.</p> <p>2. Mahasiswa akan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, baik dalam bahasa lokal di negara tuan rumah maupun dalam bahasa Inggris atau bahasa lain yang relevan untuk program studi mereka.</p> <p>3. Mahasiswa akan mengembangkan keterampilan akademik mereka melalui pengalaman belajar di lingkungan pendidikan yang berbeda, termasuk kemampuan untuk mengikuti matakuliah dalam bahasa asing, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas akademik.</p> <p>4. Mahasiswa akan membangun jaringan profesional dan personal yang luas dengan mahasiswa, dosen, dan profesional di negara tuan rumah, yang dapat bermanfaat bagi karir mereka di masa depan.</p> <p>5. Mahasiswa akan meningkatkan keterbukaan mereka terhadap perbedaan, serta fleksibilitas dan adaptabilitas mereka dalam menghadapi tantangan dan situasi yang baru.</p> <p>6. Mahasiswa akan mengembangkan kemandirian mereka dalam mengatur kehidupan sehari-hari di luar negeri, termasuk mengelola keuangan, mengatur perjalanan, dan menyesuaikan diri dengan budaya dan lingkungan baru.</p> <p>7. Mahasiswa akan meningkatkan kesadaran mereka tentang isu-isu global dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat global, serta peran mereka dalam menciptakan perubahan positif dalam skala internasional.</p> <p>8. Mahasiswa akan meningkatkan prestasi akademik mereka melalui pengalaman belajar di lingkungan akademik yang berbeda, serta melalui akses terhadap sumber daya dan kesempatan belajar yang baru.</p> <p>9. Mahasiswa akan merefleksikan pengalaman pertukaran mereka, mengidentifikasi pencapaian dan tantangan, serta merencanakan langkah-langkah untuk pengembangan pribadi dan akademik selanjutnya.</p>
54	Mata Kuliah	: Tugas Akhir
	Kode	: AN841
	SKS	: 6
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah Tugas Akhir merupakan tahap akhir dalam program pendidikan, di mana mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, proyek, atau studi independen yang mendalam dalam bidang studi mereka. Matakuliah ini dirancang untuk memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari selama program studi mereka untuk menyelesaikan proyek akhir yang substansial dan orisinal. Dalam banyak program, tugas akhir ini dapat berupa penulisan tesis, penyusunan proyek, atau pengembangan produk atau solusi yang inovatif.

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1. Mahasiswa akan mampu merencanakan penelitian atau proyek tugas akhir mereka, termasuk merumuskan pertanyaan penelitian atau tujuan proyek, serta merancang metodologi yang sesuai.</p> <p>2. Mahasiswa akan melaksanakan penelitian atau proyek sesuai dengan rencana yang telah dibuat, termasuk pengumpulan data, analisis, dan pengembangan produk atau solusi.</p> <p>3. Mahasiswa akan mampu menganalisis data yang mereka kumpulkan atau temuan yang mereka hasilkan dengan menggunakan metode analisis yang tepat dan merumuskan kesimpulan yang relevan.</p> <p>4. Mahasiswa akan mampu menyusun laporan tugas akhir yang lengkap dan jelas, atau menyampaikan presentasi yang efektif tentang hasil penelitian atau proyek mereka.</p> <p>5. Mahasiswa akan mampu mengevaluasi kritis literatur yang relevan, serta menilai kekuatan dan kelemahan dari desain penelitian, metode, dan interpretasi temuan.</p> <p>6. Mahasiswa akan dapat mengkomunikasikan hasil penelitian atau proyek mereka secara efektif, baik secara tertulis maupun lisan, dalam format yang sesuai dengan standar akademik.</p> <p>7. Mahasiswa akan mengembangkan keterampilan penelitian yang mendalam dalam bidang studi mereka, termasuk kemampuan untuk merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan dan merancang metodologi yang tepat.</p> <p>8. Mahasiswa akan belajar bekerja secara efektif dalam tim dengan dosen pembimbing atau rekan sesama mahasiswa, serta mengelola waktu dan sumber daya dengan baik dalam menjalankan proyek tugas akhir.</p> <p>9. Mahasiswa akan memahami dan mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk integritas akademik, perlindungan hak-hak subjek penelitian, dan kepatuhan terhadap standar penelitian yang berlaku.</p> <p>10. Mahasiswa akan merenungkan proses pembelajaran mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam studi mereka.</p>
55	Mata Kuliah	:	Magang Industri
	Kode	:	AN842
	SKS	:	10
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini secara umum akan memuat pengenalan magang industri, pengenalan industri dan perolehan kesempatan magang, rekaman aktivitas kerja, dan kedisiplinan kerja.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	:	<p>1 Mampu mengkarakteristikkan dunia kerja/industri</p> <p>2 Mampu memaksimalkan rekaman aktivitas kerja</p> <p>3 Mampu memprioritaskan kedisiplinan dalam dunia kerja</p>

