

Dosen : Ade Budi Santoso M.I.Kom
 Matakuliah : ANIMASI
 SKS : 3
 Kelas : 44.6F.25
 Jumlah Mahasiswa : 31

BAP : 44.6F.25

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
01	D-M1	30/03/2026	1. Pengenalan software adobe flash. 2. Software-software yang dipakai untuk pembuatan animasi 2D. 3. Pengertian Animasi 2D. Jenis jenis animasi 2D, karakter pada animasi 2D, dasar dasar dalam pembuatan sketsa	Pertemuan ke 1 dilaksanakan hari senin tanggal 30/03/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan pengenalan Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati ataupun tulisan. Secara umum dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Dengan demikian dalam animasi terdapat dua objek penting yaitu gambar sebagai objek dan alur gerak. Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:31:35 - 19:16:09
02	D-M1	06/04/2026	Tools yang terdapat pada software adobe flash Penggunaan tools yang biasa di pakai dalam pembuatan objek pada adobe flash.	Pertemuan ke 2 dilaksanakan hari senin tanggal 06/04/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan sebuah gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk membuat rancangan sketsa yang berisikan rentetanm adegan dari video yang akan kita buat nantinya	17:30-19:30 Masuk: 17:32:42 - 19:15:25

				Storyboard adalah papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah / cerita. Selain memvisualisasikan cerita, storyboard juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar. Top of Form Bottom of Form	
03	D-M1	13/04/2026	1. langkah- langkah dalam pembuatan sketsa objek (manual) karakter animasi 2D. 2. memberikan kreativitas pada objek sketsa gambar manual	Pertemuan ke 3 dilaksanakan hari senin tanggal 13/04/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan Animasi gerak atau lebih dikenal dengan Motion tween merupakan model animasi yang sangat mendasar. Motion tween adalah perintah untuk membuat gerakan dalam satu layer. Motion tween ada untuk memudahkan kita membuat gerakan dari satu titik ke titik yang lain. Proses pergerakan dari obyek dapat didefinisikan menjadi berdasarkan bentuk (shape) atau berdasarkan gerakan (motion). Adapun langkah-langkah membuat motion tween: 1. Buatlah sebuah gambar oval pada layer1, frame1. 2. Kemudian perpanjang time framenya sampai 25, selanjutnya klik kanan dan pilih create motion tween. 3. Pada time frame 25 klik kanan dan buat keyframe. Apabila benar time frame akan nampak seperti dibawah ini: 4. Dari keyframe 25 lakukan perpindahan obyek oval ke kanan (sesuai	17:30-19:30 Masuk: 17:31:46 - 19:20:23

				keinginan). 5. Jalankan dengan perintah Control Test Movie atau dengan Ctrl+Enter. Top of Form Bottom of Form	
04	D-M1	20/04/2026	1. Penguatan karakter animasi 2D dari bentuk manual ke dalam bentuk digital. 2. Menambahkan imajinasi dan kreativitas dalam pembuatan karakter. Menyesuaikan gambaran karakter animasi dengan alur cerita yang akan dibuat.	Pertemuan ke 4 dilaksanakan hari senin tanggal 20/04/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan Animasi transparan adalah gambar bergerak atau video yang tidak memiliki latar belakang (background) padat, sehingga objek animasi dapat ditempatkan di atas video atau gambar lain tanpa menutupi latar belakangnya. Umumnya, animasi ini menggunakan format file yang mendukung Alpha Channel (saluran transparansi) seperti GIF, APNG (Animated PNG), atau WebM/MOV Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:32:20 - 19:16:10
05	D-M1	27/04/2026	1. Pengertian pembuatan video stop motion. 2. Membuat animasi stop motion (frame by frame, masking, guide) pemilihan warna yang pas untuk objek 2D.	Pertemuan ke 5 dilaksanakan hari senin tanggal 27/04/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan Animasi Membuat bumper animasi di Adobe After Effects itu sebenarnya gabungan dari konsep desain, timing, dan teknik animasi sederhana. Bumper biasanya dipakai untuk intro video (YouTube, company profile, konten edukasi) dengan durasi pendek (3–10 detik), tapi harus langsung menarik perhatian. 1. Konsep & Ide Bumper 2. Setup Project di After Effects 3. Membuat Elemen Visual 4. Teknik Animasi Dasar 5. Tambahkan Efek & Transisi 6. Sound Effect & Musik 7. Rendering / Export	17:30-19:30 Masuk: 17:32:38 - 19:16:34

				Top of Form Bottom of Form	
06	D-M1	04/05/2026	Penguatan karakter dasar dan mendalami ekspresi dan sifat pada karakter animasi 2D	Pertemuan ke 6 dilaksanakan hari senin tanggal 04/05/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan Animasi Animasi masking merupakan animasi obyek yang menutupi obyek lain sehingga obyek yang menutupi akan terlihat transparan. Animasi ini sangat berguna apabila kita membuat semacam penegasan daerah tertentu (spot area). Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:31:39 - 19:16:20
07	D-M1	08/05/2026	Review materi dan pengumpulan tugas individu membuat animasi pendek durasi 30-60 detik	Pertemuan ke 7 dilaksanakan hari Senin tanggal 11/05/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang Pengenalan software Autodesk 3DMAX. perangkat lunak pemodelan, animasi, dan rendering 3D profesional yang dikembangkan oleh Autodesk untuk membuat visualisasi arsitektur, game, film, dan efek visual. Ini adalah salah satu standar industri terpopuler yang dikenal karena kemampuannya menghasilkan gambar fotorealistik dengan fitur teknis yang komprehensif. mahasiswa di berikan pelatihan 3DMAX Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:31:31 - 19:16:02
08	D-M1	22/05/2025	(UTS)	Pertemuan ke 8 dilaksanakan hari selasa tanggal 22/05/2025 pukul 19.30-21.30 Pengumpulan tugas UTS	17:30-19:30 Masuk: 17:33:05 - 19:15:15
09	D-M1	25/05/2026		Pertemuan ke 9 dilaksanakan hari Senin tanggal 25/05/2026 pukul 17.30-19.30	17:30-19:30

			1. Pengenalan software Autodesk 3DMAX. 2. Software-software yang dipakai untuk pembuatan animasi 3D. 3. Pengertian Animasi 3D. 4. Jenis jenis animasi 3D, modelling dan Animasi 3D	Pembahasan tentang Pengenalan software Autodesk 3DMAX. Mengetahui dasar dasar dalam pembuatan animasi 3dimensi, mengenali tahapan-tahapan dalam pembuatan konsep dasar pada animasi 3 dimensi. Dan pengenalan software autodesk 3D Max Top of Form Bottom of Form	Masuk: 17:31:25 - 19:18:45
10	D-M1	08/06/2026	1. Pengenalan software Autodesk 3DMAX. Software-software yang dipakai untuk pembuatan animasi 3D. 2. Pengertian Animasi 3D. 3. Jenis jenis animasi 3D, modelling dan Animasi 3D	Pertemuan ke 10 dilaksanakan hari Senin tanggal 08/06/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang Project film & Animasi Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:33:09 tidak absen keluar
11	D-M1	14/06/2026	1. langkah-langkah dalam pembuatan Objek 3D. 2. pengenalan- pengenalan tools pembuat objek 3D dasar. 3. standart primitive, extended primitive, doors, windows, AEC	Pertemuan ke 11 dilaksanakan hari Senin tanggal 08/06/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang Project film & Animasi 1. langkah-langkah dalam pembuatan Objek 3D. 2. pengenalan- pengenalan tools pembuat objek 3D dasar. 3. standart primitive, extended primitive, doors, windows, AEC Extended Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:31:46 - 19:17:35
12	D-M1	08/06/2026	1. Langkah-langkah mengubah warna pada objek 3D. 2. Penggunaan tools material untuk mengubah tekstur dan warna dasar dari objek dengan apa yang kita inginkan.	Pertemuan ke 12 dilaksanakan hari Senin tanggal 08/06/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang workshop dan pembuatan bumper untuk karya workshop Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:31:18 - 19:16:57

13	D-M1	22/06/2026	1. Langkah-langkah dalam penggabungan objek dengan finishing menggunakan tools Group.	Pertemuan ke 13 dilaksanakan hari Senin tanggal 22/06/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang tugas workshop dan pembuatan bumper untuk karya workshop. Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:35:58 - 19:16:59
14	D-M1	29/06/2026	1. Langkah- langkah membuat banyak objek didalam 3DMAX bergerak	Pertemuan ke 14 dilaksanakan hari Senin tanggal 29/06/2026 pukul 17.30-19.30 review tugas workshop animasi	17:30-19:30 Masuk: 17:31:52 - 19:20:15
15	D-M1	08/07/2026	Pengumpulan karya tugas	Pertemuan ke 15 dilaksanakan hari Senin tanggal 06/07/2026 pukul 17.30-19.30 Pembahasan tentang Pengenalan software Autodesk 3DMAX. Mengetahui dasar dasar dalam pembuatan animasi 3dimensi, mengenali tahapan-tahapan dalam pembuatan konsep dasar pada animasi 3 dimensi. Dan pengenalan software autodesk 3D Max Top of Form Bottom of Form	17:30-19:30 Masuk: 17:33:05 - 19:15:15
16	D-M1	13/07/2025	(UAS)	Pertemuan ke 16 dilaksanakan hari selasa tanggal 13/07/2025 pukul 19.30-21.30 Pengumpulan tugas UAS	17:30-19:30 Masuk: 17:33:05 - 19:15:15

ABSENSI : 44.6F.25

[illegible]

31	44232075	RIDWAN WAHYU SAPUTRA	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	16
TOTAL KEHADIRAN HARIAN			27	28	29	29	30	30	26	30	30	30	30	30	30	30	30	30	-

NILAI : 44.6F.25

No	NIM	NAMA	TOTAL		Grade Akhir
1	44220439	AKHADI BIMA SATRIADJI	90		A
2	44230067	SRI ANJANI	90		A
3	44230167	HERMANSYAH	90		A
4	44230183	INDRA RUSLI	90		A
5	44230221	DHANU KAROMOI SIMAMORA	90		A
6	44230235	DELAN SATRIO	90		A
7	44230285	ALIA ERLIANI	90		A
8	44230336	TIARA ADINDA	90		A
9	44230399	SULTAN RADHAN PURNOMO	90		A
10	44230514	MARIA ANITA AMELIA	90		A
11	44230703	RIFKI PRATAMA	90		A
12	44230709	SYAHTIAN AHMAD ASHARI	90		A
13	44230734	YULIANA ASTRIANI JEHUMA	90		A
14	44230801	IDHAN ALFIAN	90		A
15	44230900	AKMAL DHARMAWAN	90		A
16	44230955	KANAFI	90		A
17	44231004	YUNITA HERAWATI	90		A
18	44231015	WAHYU NUR WIDAYAT	90		A
19	44231119	AHMAD FAHRUDIN	90		A
20	44231151	DIAN MARCELLA AGUS L	90		A
21	44231329	IVAN MAULANA	90		A
22	44221708	MUHAMAD HYKAL	90		A
23	44221960	LULU YEYEN LUMBANTOBING	0		E
24	44231369	FATIMATUS	90		A
25	44231398	MARSEL	90		A

26	44231406	ZAINAB INDA ROHMAWATI	90	A
27	44231563	FAUZI DAFFA PUTRA	90	A
28	44231674	AHMAD DZUL FAHMI	90	A
29	44231840	AZKI BHARA YUDHA SAKTI	90	A
30	44231853	GILANG MULIA ALVIANTO	90	A
31	44232075	RIDWAN WAHYU SAPUTRA	90	A