

PROGRAM STUDI D4 ANIMASI

SIKAP

- a. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
- b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
- c. Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa serta turut menjaga perdamaian dunia
- d. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila
- e. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
- f. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain

- g. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan masyarakat dan bernegara
- h. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- i. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
- j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan

PENGUASAAN PENGETAHUAN

- a. menguasai konsep teoritis secara mendalam tentang analisis citra visual (*8 aspect of visual imaging analysis*), teori komunikasi visual,
- b. menguasai konsep teoritis secara umum, prinsip, teknik, dan metodologi penciptaan karya, desain karakter, gestur bentuk, gestur gerak, penceritaan (*story telling*) dan sinematografi.
- c. menguasai menguasai konsep teoretis secara umum tentang fenomenologi, semiotika dan prinsip dasar animasi (*12 basic principles of animation*)
- d. menguasai konsep teoretis secara umum dan teknik menggambar, penerapan teknologi dan metode produksi.

- e. menguasai prinsip dan teknik aplikasi minimal tiga buah piranti lunak animasi
- f. menguasai pengetahuan faktual sejarah seni (*art history*) dan perkembangan teknologi animasi terkini dan termaju.

KETERAMPILAN KHUSUS

- a. Mampu melakukan riset dan eksplorasi ide berdasarkan tujuan dan sasaran dalam penciptaan karya animasi untuk menetapkan konsep karya animasi dengan mempertimbangkan aspek visual, estetika, komunikasi, etika, dan antar budaya (*cross-culture*).
- b. Mampu mengatasi permasalahan komunikasi massa, edukasi atau hiburan melalui proses penciptaan karya animasi yang estetis dan inovatif.
- c. Mampu melakukan analisis terhadap tingkat efisiensi pemanfaatan sumber daya, teknik, teknologi, dan waktu dalam proses penciptaan karya, tanpa mengubah esensi dan estetika desain.
- d. Mampu mengkritisi dan mengapresiasi karya animasi sesuai dengan aspek etis, historis, kultural,

personal, kritikal, estetis, pragmatis, dan nilai tambah

- e. Mampu mengkomunikasikan pesan visual melalui proses penterjemahan ekspresi gerak.
- f. Mampu merancang produk animasi yang memiliki nilai jual dan pengakuan hak cipta (*intellectual property*) dengan menerapkan prinsip dasar desain dan teknologi dalam proses desain.
- g. Mampu melakukan perancangan bisnis model berbasis hak cipta (*intellectual property*) dalam desain terapan dan produksi animasi.
- h. Mampu menentukan piranti lunak yang sesuai untuk perancangan produk animasi
- i. Terampil berbahasa Inggris sebagai bahasa pendukung dalam berkomunikasi dan berkorespondensi dalam lingkungan global

KETERAMPILAN UMUM

- a. 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

- b. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur
- c. 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
- d. mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
- e. mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya
- f. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya
- g. mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
- h. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung

jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

- i. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi