



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL

Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax. 021-7866955, hp: 081291030024
Email : humas@istn.ac.id Website : www.istn.ac.id

SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 183/03.1-I/X/2023
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama	: Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	Status Pegawai	: Edukatif Tetap		
NIP/NIK/NIDN	: 01.121224/35091007/0402107703	Program Studi	: Sistem Informasi		
Jabatan Akademik	: Lektor (300) / III d				
BIDANG	PERINCIAN KEGIATAN	RUANG/ TEMPAT	HARI/ JAM	SKS	KETERANGAN
I PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN	MENGAJAR DI KELAS (KULIAH/RESPNSI DAN LABORATORIUM)				
	1. Bisnis Digital (SI)	Gab TIF 2	Jumat/ 13:00-14:40	1	Team Teaching
	2. Konsep Sistem Informasi (SI)	A-3	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	3. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (SI)	D-1A	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	4. Metodologi Penelitian (SI)	Gab TIF 1	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	5. Proyek Pengembangan Sistem Informasi (SI)	E-4	Senin/ 13:00-14:30	1	Team Teaching
	6. Sistem Informasi Manajemen (SI)	A-5	Kamis/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	7. Big Data dan Ilmu Data (TIF)	A-6	Rabu/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	8. Game Kecerdasan Buatan (TIF)	A-5	Senin/ 13:00-15:00	1.5	Team Teaching
	9. Grafika Komputer (TIF)	A-6	Selasa/ 15:00-16:40	1	Team Teaching
	10. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (TIF)	A-6	Kamis/ 10:00-11:30	1.5	Team Teaching
	11. Metodologi Penelitian (TIF)	A-5	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	12. Pengantar Teknologi Informasi	A-1	Senin/ 11:41-13:00	1	Team Teaching
13. Menduduki Jabatan Struktural Ka. Prodi Sistem Informasi FSTI		Senin - Kamis	-		
II PENELITIAN	1. Penulisan Karya Ilmiah			1	
III PENGABDIAN DAN MASYARAKAT	1. Pelatihan dan Penyuluhan			1	
IV UNSUR-UNSUR PENUNJANG	1. Berperan Serta Aktif dalam Pertemuan Ilmiah/Seminar			1	
Jumlah Total				16	
Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penggajian yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional. Penugasan ini berlaku tanggal 26 September 2023 sampai dengan 29 Februari 2024.					
Jakarta, 20 September 2023 Dekah, Marhaeni, S.Kom., M.Kom.					

Tembusan :

1. Direktur Akademik – ISTN
2. Direktur Non Akademik – ISTN
3. Ka. Biro Sumber Daya Manusia – ISTN
4. Kepala Program Studi Sistem Informasi
5. Arsip





BERITA ACARA PERKULIAHAN
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FSTI-ISTN

Mata Kuliah : Animasi 2D dan 3D / 63631PTF07	Semester : 3
Dosen : 1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. 2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	SKS : 2
Hari : Selasa	Kelas : K
Jam : 18.40-20.30 WIB	Ruang : A-1

NO.	TANGGAL	MATERI KULIAH	JML MHS HADIR	TANDA TANGAN DOSEN
1.	25-11-2023	Perangkat Lunak 3D	1	
2.	2-12-2023	Teknik Animasi 1 (Modelling, Animating)	1	
3.	9-12-2023	Teknik Animasi 2 (Texturing, Rendering)	1	
4.	16-12-2023	Unsur Pembuat Bentuk	1	
5.	23-12-2023	Modelling 1 (Primitive Modelling, Polygonal Modelling)	1	
6.	30-12-2023	Modelling 2 (Nurbs Modelling)	1	
7.	6-1-2024	Produksi dan Teknologi Baru	1	
8.	13-1-2024	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	1	

Dosen,

Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.



**DAFTAR HADIR PESERTA KULIAH MAHASISWA
GANJIL - REGULER - TAHUN 2023/2024**

FAK / JURUSAN Teknik Informatika HARI / TANGGAL Selasa
S1
MATAKULIAH Animasi 2D dan 3D / 63631PTF07 / 3
KELAS / PESERTA K / 1 JAM KULIAH 18:40-20:30
KURIKULUM 2023
DOSEN 1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. RUANG
2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

Hal : 1 / 1

No	N I M	NAMA MAHASISWA	TANGGAL PERTEMUAN								JUMLAH
			25-11-2023	2-12-2023	9-12-2023	16-12-2023	23-12-2023	30-12-2023	6-1-2024	13-1-2024	
1	22364001	Nabil Aurelio Rerizqka Depriyanto	√	√	√	√	√	√	√	√	

CATATAN :

Perubahan peserta hanya diperkenankan bila ada persetujuan tertulis dari Pelaksana Jurusan.

Jakarta, 13-1-2024

Dosen Pengajar,

9/23/2023

1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. 2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

DAFTAR NILAI

SEMESTER GANJIL REGULER TAHUN 2023/2024

Program Studi : Teknik Informatika S1

Matakuliah : Animasi 2D dan 3D

Kelas / Peserta : K

Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng P2K - Kelas

Dosen : Siti Madinah L., S.Kom. M.Kom.

Hal. 1/1

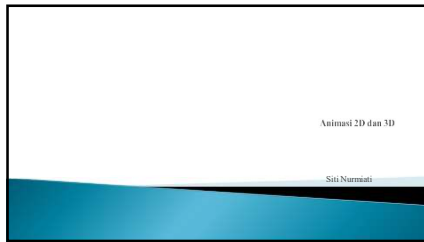
No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	0%	35%	35%	20%	0%		
1	22364001	Nabil Aurelio Rerizqka Depriyanto	100	0	77	80	68	0	78.55	A-

Rekapitulasi Nilai							
A	0	B+	0	C+	0	D+	0
A-	1	B	0	C	0	D	0
		B-	0	C-	0	E	0

Jakarta,30 January 2024

Dosen Pengajar

Siti Madinah L., S.Kom. M.Kom.



Perangkat Lunak 3D

- Beberapa software 3D yang terkenal di pasaran, misal Maya, Sketchup, 3D Studio MAX, Softimage, Sketchup, Lightwave, Houdini, atau Cinema 4D. Banyaknya software yang bisa dipelajari ini tentu terkadang semakin membingungkan para pemula yang hendak mempelajari animasi 3D.
 - Memang setiap software mempunyai *feature* pendukung yang saling berbeda satu dengan lainnya. Perkembangan awal software animasi 3D ini yang menjadi dasar terbentuknya komunitas user awal yang kemudian menentukan *software* yang paling sering digunakan pada saat ini. Komunitas user inilah yang terus bertahan hingga saat ini sehingga pengaruhnya terlihat kuat dalam pemilihan software.

Berbagai Aplikasi 3D

Autodesk 3ds Max

- 3D Studio MAX mempunyai banyak sekali keterbatasan, jika hanya mengandalkan *feature* dasar maka sulit sekali bagi seorang *animator* untuk membuat animasi yang diinginkannya.
 - Untuk mengatasi hambatan itu 3D Studio MAX membuat berbagai *plug-ins* tambahan yang memungkinkan *animator* menjalankan fungsi-fungsi yang diinginkannya. *Plug-ins* yang terkenal misal adalah Bones Pro (mempersiapkan tulang pada character), Character Studio (Proses otomatisasi animasi dan Setup), Shag Fur (pembuatan bulu), Reactor (animasi dengan fasilitas Dynamics) dan Unwrap UVW (proses texturing pada model 3D).

Maya

- Software ini adalah project ambisius yang menggabungkan beberapa *software* animasi yang terkenal pada zamannya, awalnya adalah Alias Power Animator yang terkenal dalam kemampuan modelingnya, Thompson Digital Imaging (TDI) yang terkenal dengan kemampuan realtime preview rendering-nya dan Dynamation yang terkenal dengan kemampuannya untuk menghasilkan efek-efek partikel.

Sketchup

- Sketchup yang merupakan produk dari Google merupakan aplikasi berbasis desain gambar yang cukup baik untuk pemula, dibalik tool yang sederhana ternyata software ini tidak kalah bila dibandingkan dengan software sejenisnya untuk gambar tiga dimensi seperti desain rumah atau yang lainnya. Google Sketchup mempunyai kelebihan dalam hal teknik gambar, begitu cepat, mudah, dan efisien, apalagi kalau digabungkan dengan *plugins* vray, sejenis *software* rendering yang paling populer, hasilnya bisa lebih bagus.

Blender

- Blender merupakan OSS (Open Source Software) atau istilah lainnya *software* yang dapat digunakan di berbagai macam OS. Ini digunakan untuk dikembangkan secara komersial, tetapi sekarang dirilis di bawah GPL (GNU General Public License). Selain fakta bahwa aplikasi ini gratis, keunggulan lainnya adalah jumlah pemodelan dan alat animasi berkualitas tinggi yang disediakan.

Houdini

- "SideFX Houdini" adalah aplikasi berbasis node-base lainnya, yang dengan cepat menjadi lebih banyak digunakan dalam produksi pasca dan efek visual. Ada dua versi aplikasi ini, versi pertama adalah Houdini Escape dan versi keduanya Master Houdini.

Softimage

- Softimage 3D, menjadi terkenal karena digunakan dalam film Jurassic Park. Saat itu Softimage merupakan salah satu *software* pertama yang mampu menerapkan "Inverse kinematic" dengan baik pada pembuatan animasi.

Zbrush

- "Pixologic Zbrush", adalah salah satu pemodelan karakter terbaik dan dengan alat pemahat yang tersedia. Dengan kemampuan memahat hingga satu miliar poligon, jumlah presisi dan detail yang bisa dicapai tidak ada duanya.

Modo

- Modo adalah pemodelan permukaan poligon dan subdivisi, pahat, lukisan 3D, animasi dan paket rendering yang dikembangkan oleh Luxology, LLC, yang sekarang digabungkan dengan dan dikenal sebagai Foundry. Program ini menggabungkan fitur seperti n-gons dan edge weighting, dan berjalan di platform Microsoft Windows, Linux dan MacOS.

Cinema 4D

- CINEMA 4D adalah pemodelan 3D, animasi, gratis gerak dan aplikasi rendering yang dikembangkan oleh MAXON Computer GmbH di Jerman. Hal ini mampu pemodelan prosedural dan polygonal/subd, animasi, pencahayaan, tekstur, rendering, dan fitur umum yang ditemukan dalam aplikasi pemodelan 3D.

Lightwave

- Lightwave terkenal karena digunakan secara intensif pada pembuatan visual effect untuk serial Star-trek dan Babylon-5 di televisi, kekuatan lightwave terletak pada dua hal yaitu, pertama kecepatan rendering yang tinggi dengan kualitas rendering yang sangat baik. Kedua adalah karena lightwave membutuhkan sedikit sekali resource dibandingkan dengan software-software lainnya seperti 3D Studio MAX, Maya dan softimage.

Massive

- Massive awalnya dikembangkan di Wellington, Selandia Baru. Peter Jackson, sutradara film 'Lord of the Rings' (2001-2003), membutuhkan perangkat lunak yang memungkinkan tentara ratusan ribu tentara untuk berperang, sebuah masalah yang belum pernah terpecahkan dalam pembuatan film sebelumnya. Regulus menciptakan Massive untuk memungkinkan Weta Digital menghasilkan banyak efek visual pemenang penghargaan, terutama rangkaian pertempuran, untuk film 'Lord of the Rings'.

Vue

- Vue adalah paket perangkat lunak generator pemandangan 3D, digunakan untuk pembuatan, animasi, dan rendering lingkungan 3D alami, khususnya pemandangan luar ruangan contoh, Industrial Light & Magic menggunakannya untuk membuat latar belakang film Indiana Jones dan Crystal Skull and Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, dan DreamWorks Animation menggunakannya di film Kung Fu Panda 2008.

Poser

- Poser diciptakan oleh seniman dan pemrogram Larry Weinberg, sebagai pengganti perangkat lunak untuk mannequin manekin. Versi 1.0 dan 2.0 diterbitkan oleh Fractal Design. Pada tahun 1997, Fractal Design diakuisisi oleh MetaCreations, dan antarmuka Poser didesain ulang oleh MetaCreations' Phil Cleverger untuk rilis sebagai Poser 3 pada tahun 1998. Antarmuka ini tetap menjadi dasar untuk semua versi berikutnya. Pada tahun 1999, MetaCreations menjual Poser kepada egi.sys AG, yang mendirikan Laboratorium Penasaran anak perusahaan, dengan Larry Weinberg sebagai CEO untuk menangani pengembangan dan publikasi Poser.

Daz3D

- "Daz3D" dimulai sebagai vendor konten Poser, dan sampai hari ini sebagian besar konten yang dijual oleh DAZ 3D dapat digunakan di Poser, baik secara native maupun melalui Importir DSON. Begitu menjadi divisi dari Grup Media Zygot. DAZ 3D menjadi perusahaan independen pada tahun 2000.

Mudbox

- Aplikasi pemahat digital lainnya (mirip dengan Zbrush), adalah Autodesk "Mudbox". Dirancang khusus untuk memahat karakter, pemodelan, dan tekstur, ini adalah aplikasi yang baik dan pas untuk diintegrasikan ke dalam alur kerja dengan Maya atau 3ds Max.

RealFlow

- "RealFlow" adalah simulator fluida dan dinamika berbasis partikel, dan sangat mungkin salah satu alat terbaik untuk pekerjaan di pasaran sampai saat ini. Mampu mengoperasikan aplikasi mandiri, sekaligus plugin untuk Maya, 3ds Max, Softimage, Cinema 4D dan Houdini. Dapat membuat animasi cairan yang indah, dan bahkan simulasi partikel lainnya, seperti tornado, rambut, atau chip poker yang jatuh ke bawah. Semua partikel yang tercipta akan bekerja dengan satu sama lain, menggunakan parameter fisika dunia nyata yang dapat dimodifikasi sesuai keinginan.