

BORANG ASESMEN MANDIRI – RPL

Nama Peserta :	_____	Tanggal :	_____
NIM :	_____	Jurusan :	_____
Nama Asesor :	_____	Prodi :	_____

Pada bagian ini, anda diminta untuk menilai diri sendiri terhadap capaian pembelajaran matakuliah.

1. Pelajari seluruh Capaian Pembelajaran Khusus (CPK) dan yakinkan bahwa anda sudah benar-benar memahami seluruh isinya.
2. Laksanakan penilaian mandiri dengan mempelajari dan menilai kemampuan yang anda miliki secara obyektif terhadap seluruh daftar pertanyaan yang ada, serta tentukan level kemampuan pada CPK tersebut dengan mencantumkan tanda □ pada kolom 1 (Kurang Sekali), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik) dan tuliskan bukti-bukti pendukung yang anda anggap relevan terhadap setiap elemen/CPK.
3. Asesor dan Peserta menandatangani form Asesmen Mandiri.

SEMESTER 1											
Kode dan Nama Mata Kuliah		AN101 – Naskah Produksi Dasar									
SKS		3									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu mencari ide dan menyusunnya kedalam suatu naskah cerita sesuai dengan format penulisan naskah.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu menjelaskan fungsi naskah dalam suatu karya?										
1.2	Apakah Anda mampu menuliskan ide cerita?										
1.3	Apakah Anda mampu mengembangkan ide cerita menjadi naskah?										
1.4	Apakah Anda mampu menuliskan naskah dan menyusun naskah dengan penulisan struktur naratif?										
1.5	Apakah Anda mampu menuliskan naskah dan menyusun naskah dengan penulisan struktur dramatik?										
1.6	Apakah Anda mampu melakukan breakdown naskah untuk keperluan produksi?										

1.5	Apakah Anda mampu mengimplementasikan warna menjadi suatu karya?									
1.6	Apakah Anda mampu mengimplementasikan tipografi pada karya?									

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN104 – Pengantar Teknologi Informasi									
SKS		4									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak perkantoran, aplikasi rekam suara, dan perangkat lunak terkait animasi 2D maupun 3D.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		  						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu mengenal perangkat komputer?										
1.2	Apakah Anda mampu menggunakan komputer?										
1.3	Apakah Anda mampu menggunakan audio?										
1.4	Apakah Anda mampu mengenal <i>audio record principal</i> ?										
1.5	Apakah Anda mampu menjelaskan jenis perangkat lunak animasi 2D?										
1.6	Apakah Anda mampu menerapkan penggunaan perangkat lunak animasi 2D?										
1.7	Apakah Anda mampu menjelaskan perangkat lunak animasi 3D?										
1.8	Apakah Anda mampu menerapkan penggunaan perangkat lunak animasi 3D?										
1.9	Apakah Anda mampu menjelaskan perangkat lunak animasi <i>render farm</i> ?										
2.0	Apakah Anda mampu menerapkan penggunaan perangkat lunak <i>render farm</i> ?										

1.4	Apakah Anda mampu mendesain poster?									
1.5	Apakah Anda mampu mendesain banner?									
1.6	Apakah Anda mampu membuat <i>flat-design</i> ?									

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN210 – Fotografi									
SKS		3									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu mengoperasikan kamera dan menerapkan konsep fotografi lighting dan mengerti keterkaitannya dengan lighting pada model 3D									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		  						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu menjelaskan sejarah kamera?										
1.2	Apakah Anda mampu menjelaskan bagian dari kamera serta fungsinya?										
1.3	Apakah Anda mampu mengoperasikan dan merawat kamera?										
1.4	Apakah Anda mampu menggunakan dan melakukan perawatan peralatan studio fotografi?										
1.5	Apakah Anda mampu menerapkan konsep fotografi dengan <i>3-point lighting, pose model</i> , dan ekspresi?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN211 – Fisika									
SKS		2									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar fisika yang digunakan dalam pembuatan video/film animasi.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		  						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu memahami pengertian besaran, satuan dan pengukuran serta memberikan contohnya?										
1.2	Apakah Anda mampu memahami konsep dasar gerak translasi?										

1.3	Apakah Anda mampu memahami konsep gaya berat, gaya normal, gaya gesek?											
1.4	Apakah Anda mampu memahami pengertian usaha, dan energy?											
1.5	Apakah Anda mampu memahami pengertian gelombang?											
1.6	Apakah Anda mampu memahami pengertian cahaya											
1.7	Apakah Anda mampu memahami pengertian dan sifat fluida?											

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN212 – Animasi 2D										
SKS		3										
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa memahami dan mampu mengimplementasikan 12 prinsip animasi untuk pembuatan animasi 2D. Mahasiswa dapat membuat gerakan untuk benda mati dan karakter sesuai arahan yang diberikan. Mahasiswa mampu membuat sebuah adegan pendek animasi 2D sesuai dengan naskah.										
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor				
		  						V	A	T	M	
		1	2	3	4	5						
1.1	Apakah Anda mampu membuat gerakan untuk benda mati?											
1.2	Apakah Anda mampu menerapkan komposisi dan angle dalam adegan animasi 2D?											
1.3	Apakah Anda mampu mengarahkan acting karakter 2D?											
1.4	Apakah Anda mampu membuat gerakan karakter animasi 2D?											

1.4	Apakah Anda mampu membaca <i>textbook</i> berbahasa Inggris dengan topik animasi?											
1.5	Apakah Anda mampu menerapkan kosakata dalam <i>subtitle</i> bidang animasi?											
1.6	Apakah Anda mampu menerapkan teknis <i>listening comprehension</i> dari menonton film animasi kemudian menceritakannya kembali?											

SEMESTER 3

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN315 – Pemodelan 3D Dasar										
SKS		3										
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu membuat model 3D humanoid yang telah dirancang.										
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor				
		  						V	A	T	M	
		1	2	3	4	5						
1.1	Apakah Anda mengidentifikasi <i>body asset list</i> ?											
1.2	Apakah Anda mampu mengidentifikasi <i>RnD style modeling</i> ?											
1.3	Apakah Anda mampu menerapkan 3D modeling karakter menggunakan teknik <i>sculpting</i> ?											
1.4	Apakah Anda mampu membuat <i>blend shape</i> ?											

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN316 – Mekanika Gerak Digital										
SKS		3										
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu memberikan rig/tulang dan skinning kepada model 3D, humanoid dan nonhumanoid.										
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor				
		  						V	A	T	M	
		1	2	3	4	5						
1.1	Apakah Anda mampu menerapkan teknik <i>rigging</i> dalam memberikan <i>rig humanoid</i> ?											
1.2	Apakah Anda mampu menerapkan <i>skinning humanoid</i> ?											
1.3	Apakah Anda mampu menerapkan <i>skinning object non-humanoid</i> ?											

1.3	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang deret?										
1.4	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang kombinatorial?										
1.5	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang relasi dan fungsi?										
1.6	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang vektor?										
1.7	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang matriks?										
1.8	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang teori probabilitas?										
1.9	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang teori matematika?										
2.0	Apakah Anda mampu menjelaskan tentang teori graf?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN319 – Konsep Seni									
SKS		2									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa paham akan sistem bilangan, himpunan, deret, kombinatorial, relasi, fungsi, vektor, matriks, logika matematika, dan teori graf.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu memahami fungsi concept art pada proses produksi karya animasi?										
1.2	Apakah Anda mampu mengidentifikasi, menghasilkan ide dan mempersiapkan kebutuhan proyek (Project Preparation) secara berkelompok (teamwork) dari naskah cerita animasi yang ada?										
1.3	Apakah Anda mampu mengembangkan ide untuk konsep karakter dan makhluk, visual lingkungan (environment), benda (props), dan kendaraan (vehicles)?										
1.4	Apakah Anda mampu mempresentasikan gagasan karya yang telah dibuat?										
1.5	Apakah Anda mampu menghasilkan final concept art untuk karya animasi?										

1.2	Apakah Anda mampu melakukan presentasi untuk menjelaskan data, grafik, gambar dan sejenisnya dengan cara akademis?										
1.3	Apakah Anda mampu membuat poster atau karya animasi tentang profil Politeknik Negeri Batam?										
1.4	Apakah Anda mampu mempresentasikan poster atau karya animasi secara individual dalam Bahasa Inggris?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN427 – Penyuntingan Suara									
SKS		3									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa memahami dan mampu menghasilkan materi audio yang siap digunakan untuk kebutuhan produksi animasi.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu memahami tugas seorang <i>sound designer</i> ?										
1.2	Apakah Anda mampu memproduksi materi suara berupa ADR?										
1.3	Apakah Anda mampu memproduksi materi suara berupa SoundFX?										
1.4	Apakah Anda mampu memproduksi materi suara berupa Music?										

SEMESTER 4

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN321 – Sinematografi									
SKS		3									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu menerapkan prinsip sinematografi secara umum dalam perekaman sebuah adegan serta mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya. Lebih lanjut mempelajari tentang proses khusus pada tahap pascaproduksi sehingga sinematografi berperan aktif mendukung naratif serta estetika sebuah film									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu melakukan setting kamera sesuai kebutuhan?										

1.2	Apakah Anda mampu memahami dan mempraktikkan berbagai macam type shot camera?													
1.3	Apakah Anda mampu memahami dan mempraktikkan fungsi camera angle?													
1.4	Apakah Anda mampu memahami dan mempraktikkan jenis-jenis kamera <i>movement</i> ?													
1.5	Apakah Anda mampu memahami <i>strong pose</i> ?													
1.6	Apakah Anda mampu menggunakan software editing video?													
1.7	Apakah Anda mampu memahami Bahasa visual film?													
1.8	Apakah Anda mampu menerapkan prinsip sinematografi dalam studi kasus?													

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN422 – Pemodelan 3D Lanjut												
SKS		3												
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu memodelkan karakter 3D dan objek 3D serta surface.												
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor						
		  						V	A	T	M			
		1	2	3	4	5								
1.1	Apakah Anda mampu membuat model objek 3D non karakter?													
1.2	Apakah Anda mampu membuat model objek asset 3D?													
1.3	Apakah Anda mampu membuat model objek 3D hard surface?													
1.4	Apakah Anda mampu membuat model objek 3D environment?													
1.5	Apakah Anda mampu membuat model objek 3D final produk?													

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN423 – Tekstur dan Bayangan												
SKS		3												
Capaian Pembelajaran Umum		Matakuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa tentang pemberian warna dan tekstur pada model 3D humanoid, non humanoid, objek 3D, asset 3D, model hardsurface.												
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor						
		  						V	A	T	M			
		1	2	3	4	5								

1.1	Apakah Anda mampu menerapkan pewarnaan pada model <i>3D object humanoid</i> ?										
1.2	Apakah Anda mampu menerapkan pewarnaan pada model <i>3D object non-humanoid</i> ?										
1.3	Apakah Anda mampu menerapkan tekstur pada object 3D?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN424 – Animasi 3D Dasar									
SKS		3									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu membuat animasi 3D sederhana pergerakan objek 3D karakter yang telah dirancang dan menerapkan 12 prinsip animasi pada bola, bola berekor, dan karakter									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu menerapkan <i>keyframing & animation principals</i> ?										
1.2	Apakah Anda mampu menerapkan konsep <i>balance & weight</i> ?										
1.3	Apakah Anda mampu membuat pose & <i>staging</i> ?										
1.4	Apakah Anda mampu memahami konsep <i>constraint & facial expression</i> dan menerapkannya?										
1.5	Apakah Anda mampu membuat gerakan <i>basic 3D animation</i> ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN426 – Kapita Selekt									
SKS		6									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu memahami tentang kemajuan kemajuan dalam bidang IT khususnya animasi beserta aplikasinya.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		☹️ → ☺️						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu memahami mengenai <i>animation comedy and gag writing</i> ?										
1.2	Apakah Anda mampu memahami teknologi terbaru di bidang animasi dan <i>virtual reality</i> ?										

1.3	Apakah Anda mampu memahami teknologi terbaru di bidang animasi dan <i>motion capture</i> ?										
1.4	Apakah Anda mampu memahami teknologi terbaru di bidang otomasi animasi?										
1.5	Apakah Anda mampu memahami teknologi terbaru lain di bidang animasi?										

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN427 – Kewirausahaan									
SKS		4									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu mengerti konsep berwirausaha baik dari sisi perencanaan, pendanaan, operasional dan manajemen dan mampu membuat sebuah proposal bisnis yang baik									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		  						V	A	T	M
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda mampu menyusun rencana usaha?										
1.2	Apakah Anda mampu menyusun memahami konsep kreativitas dan ide usaha ?										
1.3	Apakah Anda mampu memahami konsep Inovasi dan manajemen inovasi?										
1.4	Apakah Anda mampu memahami konsep Pasar dan Pemasaran?										
1.5	Apakah Anda mampu Menciptakan branding untuk sebuah produk?										
1.6	Apakah Anda mampu memahami konsep sumber pendanaan usaha?										
1.7	Apakah Anda mampu memahami konsep keberlanjutan usaha?										
1.8	Apakah Anda mampu memahami konsep kepemimpinan?										
1.9	Apakah Anda mampu memahami konsep marketing online (opsional)?										
1.0	Apakah Anda mampu memahami konsep CSR?										

SEMESTER 8

Kode dan Nama Mata Kuliah		AN838 – Matematika Statistik									
SKS		2									
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan dasar-dasar statistika serta keterampilan menyelesaikan kasus-kasus statistik multimedia, informatika dan jaringan.									
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/ <i>Self-Assessment</i>)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		→									
		1	2	3	4	5					
1.1	Apakah Anda Mampu Membedakan statistik dan statistika?										
1.2	Apakah Anda mampu Menjelaskan tahapan kegiatan statistik?										
1.3	Apakah Anda mampu Mengetahui manfaat dan ruang lingkup, klasifikasi/ penggolongan statistika?										
1.4	Apakah Anda mampu Mengetahui peran statistika dalam penelitian?										
1.5	Apakah Anda mampu Menerapkan statistika pada penelitian seperti penentuan populasi dan sampel, teknik sampling, metode penentuan jumlah sampel, metode pengambilan data, instrumen pengambilan sampel di lapangan khususnya di bidang penelitian informatika, multimedia dan jaringan?										
1.6	Apakah Anda mampu Menyajikan data kategori dan data numerik dengan baik dan benar?										
1.7	Apakah Anda mampu Menjelaskan pengertian, cara penyusunan, dan penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi										
1.8	Apakah Anda mampu Melakukan pencarian nilai mean, median, dan modus dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai kuartil, desil dan persentil dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai rentang, deviasi rata-rata, ragam, dan simpangan baku dari data tunggal maupun data berkelompok, dan menjelaskan bentuk-bentuk distribusi data?										
1.9	Apakah Anda mampu Menjelaskan hubungan antar variabel dan membuat										

Kode dan Nama Mata Kuliah		MPK008AN – Menulis Bahasa Inggris										
SKS		1										
Capaian Pembelajaran Umum		Mahasiswa mampu mendengarkan, Menjelaskan teks, menjelaskan, dan menulis dalam bahasa Inggris yang tepat terkait berbagai macam suasana di tempat kerja yang meliputi General business, Manufacturing, Finance and budgeting, Corporate development, Offices, dan Personnel										
No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/Self-Assessment)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor				
		☹️ → ☺️							V	A	T	M
		1	2	3	4	5						
1.1	Apakah Anda Mampu Menjelaskan dan menggunakan dalam bahasa lisan maupun tulisan berbagai pola dalam bahasa Inggris (language work), vocabulary atau language expressions untuk level elementary maupun intermediate?											

Rekomendasi Asesor:	Peserta	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
Catatan:	Asesor	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	

Catatan:

Matakuliah Wajib (Pancasila, Kewarnaganaan, Bahasa Indonesia), Tugas Akhir, Magang Industri TIDAK BOLEH masuk dalam daftar PBL.