

**LEMBAR REKAPITULASI PENILAIAN SERTIFIKASI II**

**DATA MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : .....

NIM : .....

Semester : .....

Tahun Akademik : .....

Judul Film Animasi 3D : .....

Durasi Film : .....

Judul Film Pencitraan Hasil Komputer : .....

Durasi Film : .....

Hari/Tanggal Ujian : .....

**DATA TIM PENGUJI**

Nama Penguji : .....

NPP : .....

NIDN : .....

Status Penguji : Ketua/Anggota

---

Nama Penguji : .....

NPP : .....

NIDN : .....

Status Penguji : Ketua/Anggota

---

Nama Penguji : .....

NPP : .....

NIDN : .....

Status Penguji : Ketua/Anggota

---

## **RUMUS PENILAIAN**

Rumus penghitungan dan interpretasi nilai:

$$S = T \times L$$

$$NS = (S / M) \times 100$$

dengan:

S = Total skor komponen penilaian

NS = Nilai subjektif atau nilai analisis

T = total jumlah responden yang memilih.

L = pilihan skor dalam skala likert.

M = skor tertinggi dalam skala likert x jumlah penguji

Nilai animasi 3D = (Penilaian Subjektifx40%) dan (Penilaian Analisis x60%)

Nilai pencitraan hasil komputer = (Penilaian Subjektifx40%) dan (Penilaian Analisis x60%)

Nilai Sertifikasi II = (Nilai animasi 3D + Nilai pencitraan hasil komputer) / 2

---

## REKAPITULASI PENILAIAN ANIMASI 3D

### PENILAIAN SUBJEKTIF ANIMASI 3D

| Komponen Penilaian     | Jumlah Penguji yang Memilih (T) |   |   |   |   | Jumlah T x Skor (S) |
|------------------------|---------------------------------|---|---|---|---|---------------------|
|                        | 1                               | 2 | 3 | 4 | 5 |                     |
| Estetika gambar        |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika gerakan       |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika warna         |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika sinematografi |                                 |   |   |   |   |                     |
| <b>Total (S)</b>       |                                 |   |   |   |   |                     |

Nilai subjektif: animasi 3D =  $(S/M) \times 100 = (\dots\dots\dots / 15) \times 100 = \dots\dots\dots$

PENILAIAN ANALISIS ANIMASI 3D

| No               | Komponen Penilaian   | Skor |   |   |   |   | Jumlah T x Skor (S) |
|------------------|--|------|---|---|---|---|---------------------|
|                  |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |                     |
| 1                | Membuat skrip penceritaan (script writing)   |      |   |   |   |   |                     |
| 2                | Membuat skenario   |      |   |   |   |   |                     |
| 3                | Membuat model digital organik 3 dimensi  |      |   |   |   |   |                     |
| 4                | Membuat model digital hardsurface 3D   |      |   |   |   |   |                     |
| 5                | Membuat model digital sculpting  |      |   |   |   |   |                     |
| 6                | Membuat gerak digital character  |      |   |   |   |   |                     |
| 7                | Membuat gerak digital non character  |      |   |   |   |   |                     |
| 8                | Membuat kumpulan aset digital (layout 3D   |      |   |   |   |   |                     |
| 9                | Membuat sudut pandang kamera digital   |      |   |   |   |   |                     |
| 10               | Membuat pencitraan UV mesh   |      |   |   |   |   |                     |
| 11               | Membuat pencitraan tekstur permukaan   |      |   |   |   |   |                     |
| 12               | Membuat pencitraan sifat permukaan   |      |   |   |   |   |                     |
| 13               | Membuat pencitraan cahaya digital  |      |   |   |   |   |                     |
| 14               | Membuat pencitraan gambar digital (rendering)  |      |   |   |   |   |                     |
| 15               | Membuat simulasi dinamis objek digital (cloth/hair)  |      |   |   |   |   |                     |
| 16               | Membuat arahan gerak particle  |      |   |   |   |   |                     |
| 17               | Membuat arahan simulasi gerak digital larutan (liquid/fluid)   |      |   |   |   |   |                     |
| 18               | Membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging)   |      |   |   |   |   |                     |
| 19               | Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)                                |      |   |   |   |   |                     |
| 20               | Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)  |      |   |   |   |   |                     |
| 21               | Melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (technical directing)                        |      |   |   |   |   |                     |
| 22               | Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (animation directing)                                     |      |   |   |   |   |                     |
| 23               | Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing)  |      |   |   |   |   |                     |
| 24               | Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (directing)                                   |      |   |   |   |   |                     |
| 25               | Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (executing/producing) |      |   |   |   |   |                     |
| 26               | Melakukan pengawasan hak intelektual   |      |   |   |   |   |                     |
| <b>Total (S)</b> |  |      |   |   |   |   |                     |

Nilai Analisis animasi 3D = (S/M) x 100 = ( ..... / 15) x 100 =.....

**NILAI ANIMASI 3D**

Nilai Subjektif = ..... X 40% = \_\_\_\_\_

Nilai Analisis = ..... X 60% = \_\_\_\_\_

Nilai = \_\_\_\_\_

---

## REKAPITULASI PENILAIAN PENCITRAAN HASIL KOMPUTER

### PENILAIAN SUBJEKTIF PENCITRAAN HASIL KOMPUTER

| Komponen Penilaian     | Jumlah Penguji yang Memilih (T) |   |   |   |   | Jumlah T x Skor (S) |
|------------------------|---------------------------------|---|---|---|---|---------------------|
|                        | 1                               | 2 | 3 | 4 | 5 |                     |
| Estetika gambar        |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika gerakan       |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika warna         |                                 |   |   |   |   |                     |
| Estetika sinematografi |                                 |   |   |   |   |                     |
| <b>Total (S)</b>       |                                 |   |   |   |   |                     |

Nilai subjektif: pencitraan hasil komputor =  $(S/M) \times 100 = ( \dots\dots\dots / 15) \times 100 = \dots\dots\dots$

PENILAIAN ANALISIS PENCITRAAN HASIL KOMPUTER

| No               | Komponen Penilaian   | Skor |   |   |   |   | Jumlah T x Skor (S) |
|------------------|--|------|---|---|---|---|---------------------|
|                  |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |                     |
| 1                | Membuat skrip penceritaan (script writing)   |      |   |   |   |   |                     |
| 2                | Membuat skenario   |      |   |   |   |   |                     |
| 3                | Membuat model digital organik 3 dimensi  |      |   |   |   |   |                     |
| 4                | Membuat model digital hardsurface 3D   |      |   |   |   |   |                     |
| 5                | Membuat model digital sculpting  |      |   |   |   |   |                     |
| 6                | Membuat gerak digital character  |      |   |   |   |   |                     |
| 7                | Membuat gerak digital non character  |      |   |   |   |   |                     |
| 8                | Membuat kumpulan aset digital (layout 3D   |      |   |   |   |   |                     |
| 9                | Membuat sudut pandang kamera digital   |      |   |   |   |   |                     |
| 10               | Membuat pencitraan UV mesh   |      |   |   |   |   |                     |
| 11               | Membuat pencitraan tekstur permukaan   |      |   |   |   |   |                     |
| 12               | Membuat pencitraan sifat permukaan   |      |   |   |   |   |                     |
| 13               | Membuat pencitraan cahaya digital  |      |   |   |   |   |                     |
| 14               | Membuat pencitraan gambar digital (rendering)  |      |   |   |   |   |                     |
| 15               | Membuat simulasi dinamis objek digital (cloth/hair)  |      |   |   |   |   |                     |
| 16               | Membuat arahan gerak particle  |      |   |   |   |   |                     |
| 17               | Membuat arahan simulasi gerak digital larutan (liquid/fluid)   |      |   |   |   |   |                     |
| 18               | Membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging)   |      |   |   |   |   |                     |
| 19               | Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)                                |      |   |   |   |   |                     |
| 20               | Membuat komposisi teknik layer 3 dimensi (3D compositing)  |      |   |   |   |   |                     |
| 21               | Melakukan pengawasan aspek teknik produksi dan alur kerja (technical directing)                        |      |   |   |   |   |                     |
| 22               | Melakukan pengawasan nilai mutu gerak visual (animation directing)                                     |      |   |   |   |   |                     |
| 23               | Melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing)  |      |   |   |   |   |                     |
| 24               | Melakukan pengawasan bidang penyutradaraan karya animasi (directing)                                   |      |   |   |   |   |                     |
| 25               | Melakukan pengawasan organisasi dan menyelia kegiatan produksi secara menyeluruh (executing/producing) |      |   |   |   |   |                     |
| 26               | Melakukan pengawasan hak intelektual   |      |   |   |   |   |                     |
| <b>Total (S)</b> |  |      |   |   |   |   |                     |

Nilai Analisis pencitraan hasil komputer =  $(S/M) \times 100 = ( \dots\dots\dots / 15) \times 100 = \dots\dots\dots$

## REKAPITULASI PENILAIAN ANIMASI 3D dan PENCITRAAN HASIL KOMPUTER

### NILAI ANIMASI 3D

Nilai Subjektif = ..... X 40% = \_\_\_\_\_

Nilai Analisis = ..... X 60% = \_\_\_\_\_

Nilai = \_\_\_\_\_

### NILAI PENCITRAAN HASIL KOMPUTER

Nilai Subjektif = ..... X 40% = \_\_\_\_\_

Nilai Analisis = ..... X 60% = \_\_\_\_\_

Nilai = \_\_\_\_\_

---

### NILAI SERTIFIKASI II

Nilai Sertifikasi II = (Nilai Animasi 3D + Nilai Pencitraan Hasil Komputer) / 2

= (..... + .....) / 2 = .....

Dalam huruf = .....

| Nilai Huruf | Range Nilai Angka |
|-------------|-------------------|
| A           | $\geq 85 - < 100$ |
| AB          | $\geq 80 - < 85$  |
| B           | $\geq 70 - < 80$  |
| BC          | $\geq 65 - < 70$  |
| C           | $\geq 60 - < 65$  |
| D           | $\geq 50 - < 60$  |
| E           | $\geq 0 - < 50$   |

Semarang,

Ketua Penguji

Nama:

NPP:

Anggota Penguji

Nama:

NPP:

Anggota Penguji

Nama:

NPP: