



PEDOMAN PELAKSANAAN KULIAH KERJA INDUSTRI II

**Implementasi Teori dan Praktik
dalam Model Bisnis Properti Intelektual**

Program Studi D4 Animasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro

**Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Industri II
Implementasi Teori dan Praktik dalam Model Bisnis Properti Intelektual**

Tim Penyusun Dr. Khafiizh Hastuti, M.Kom.
 Khamadi, M.Ds.
 Dzuha Hening Yunuarsari, M.Ds.
 Ali Muqoddas, M.Sn., M.Kom

Pengulas Dr. Ahmad Zainul Fanani, S.Si., M.Kom

Edisi Pertama
Agustus 2018

Program Studi D4 Animasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro
surel: animasi@fasilkom.dinus.ac.id

LEMBAR PENETAPAN

Menetapkan bahwa buku *Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Industri II: Implementasi Teori dan Praktik dalam Model Bisnis Properti Intelektual* mulai digunakan untuk pelaksanaan mata kuliah *Kuliah Kerja Industri II* di semester genap Tahun Akademik 2018/2019 di lingkungan Program Studi D4 Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro.

Semarang, 1 Agustus 2018

Ketua Program Studi D4 Animasi

Dr. Khafiizh Hastuti, M.Kom

NPP: 0686.11.2000.252

VISI DAN MISI PROGRAM STUDI D4 ANIMASI

Visi

“Menjadi Program Studi Animasi Kelas Dunia pada Tahun 2025 yang Berintegritas dan Mampu Menghasilkan Lulusan Cakap Karya, Teknologi dan Wirausaha”.

Misi

1. Menegakkan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang profesional dan bermutu.
3. Menjalinkan kerja sama antar lembaga di tingkat nasional dan internasional.

PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI D4 ANIMASI

Produser	Pemimpin eksekutif yang memimpin keseluruhan produksi animasi dan yang bertanggung jawab dalam menentukan penjadwalan, penetapan anggaran, proses pemasaran, distribusi dan pemasaran dari sebuah film animasi.
Sutradara	Pengelola bagian kreatif, bertanggung jawab dalam hal visual (intepretasi, <i>style</i> , estetika), dan ketepatan waktu produksi animasi.
Direktur teknik	Penanggung jawab permasalahan teknis produksi film animasi mulai dari awal sampai akhir: penyediaan komputer, pasokan energi (listrik), kamera, lampu, jaringan komputer, peranti lunak, peranti keras, dan lain-lain yang berhubungan dengan teknis. Ia juga harus bisa mempersiapkan seluruh kebutuhan peralatan yang diminta oleh sutradara selama masuk dalam besaran anggaran.
Direktur Seni	Penanggung jawab semua aspek dalam proses animasi selama masa produksi baik untuk produksi film animasi atau segmen dalam film laga hidup (<i>live-action</i>).
Wirausaha di bidang animasi	Orang yang mampu mengelola produksi film animasi berdasarkan karya sendiri atau proyek alih daya (<i>outsource</i>) untuk meningkatkan kesejahteraannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. Buku pedoman sebagai pendukung pelaksanaan mata kuliah *Kuliah Kerja Industri I* telah dapat terselesaikan.

Semoga buku *Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Industri II: Implementasi Teori dan Praktik dalam Model Bisnis Properti Intelektual* dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan mata kuliah serta mendukung terwujudnya capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Tim penyusun mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian buku ini.

Semarang, Agustus 2018

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Penetapan.....	iii
Visi dan Misi Program Studi D4 Animasi	iv
Profil Lulusan Program Studi D4 Animasi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
A. Pendahuluan	1
A.1. Latar Belakang	1
A.2. Pengertian Kuliah Kerja Industri	1
B. Tujuan dan Manfaat KKI I	1
C. Penugasan.....	2
D. Ruang Lingkup.....	2
e. Pelaksanaan	3
F. Peserta	3
G. Dosen Pembimbing	3
H. Pelaksanaan bimbingan	5
I. Tim Penguji.....	6
J. Pengujian.....	6
K. Penilaian.....	6
K.1. Komponen Penilaian Pengujian	7
K.2. Komponen Penilaian Mitra	9
L. Keluaran	10
L.1. Keluaran Produksi Konten Animasi 2D.....	10
L.2. Keluaran Produksi Konten Animasi Gerak Henti	11

L.3. Keluaran Produksi Konten Animasi 3D.....	12
L.4. Keluaran Produksi Konten Pencitraan Hasil Komputer.....	13
M. Penulisan Laporan	14
M.1. Bahasa.....	14
M.2. Kertas	14
M.3. Konten Laporan	14
N. Presentasi Laporan	14
O. Prosedur Pelaksanaan	15
Lampiran.....	18
Contoh Lembar Pendaftaran KKI I	18
Contoh Surat Permohonan KKI I ke Mitra.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram alir pelaksanaan KKI I.....	17
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rumusan penilaian dalam huruf	7
Tabel 2. Instrumen penilaian pengujian KKI I berdasarkan skala likert	8
Tabel 3. Instrumen penilaian mitra	9



Cakap Karya | Cakap Teknologi | Cakap Wirausaha

A. PENDAHULUAN

A.1. Latar Belakang

Terdapat dua model bisnis dalam industri animasi, yaitu model layanan (*services model*) dan model properti intelektual (*intellectual property/IP model*). Model bisnis layanan difokuskan pada pelayanan dalam produksi animasi berdasarkan pesanan (*outsourcing*). Model bisnis properti intelektual difokuskan pada produksi animasi berdasarkan pengembangan ide sendiri dengan tujuan menghasilkan karya orisinal untuk dijadikan properti intelektual. Pemahaman dan penguasaan model bisnis dalam industri animasi menjadi hal yang penting bagi Mahasiswa. Pendekatan berbasis kasus digunakan dalam pembelajaran penguasaan model bisnis dalam industri animasi melalui Kuliah Kerja Industri (KKI).

A.2. Pengertian Kuliah Kerja Industri

KKI adalah kegiatan intrakurikuler wajib bagi Mahasiswa Program Studi D4 Animasi, Fakultas Ilmu Komputer-Universitas Dian Nusantoro. KKI dilaksanakan pada Semester VII dalam mata kuliah KKI I dan Semester VIII dalam mata kuliah KKI II yang masing-masing berbobot 4 SKS.

Kuliah Kerja Industri dilaksanakan bekerja sama dengan mitra industri/lembaga pemerintah. KKI I diselenggarakan dalam ruang lingkup model bisnis layanan, sedangkan KKI II diselenggarakan dalam ruang lingkup bisnis properti intelektual.

KKI dikelola oleh satu orang koordinator yang merupakan dosen dari dalam Program Studi D4 Animasi.

B. TUJUAN DAN MANFAAT KKI I

Tujuan KKI II adalah membekali Mahasiswa Program Studi D4 Animasi, Fakultas Ilmu Komputer-Universitas Dian Nusantoro dengan pengalaman pengelolaan **model bisnis properti intelektual**

secara riil untuk menjadi lulusan siap kerja yang mampu berkarya dan berkompetisi dalam industri animasi.

Manfaat KKI adalah:

- Memberikan pengalaman industri dalam ruang lingkup model bisnis properti intelektual bagi Mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang telah dipelajari.
- Memberikan kesempatan bagi mitra dari industri atau lembaga pemerintah untuk menyelesaikan permasalahannya dengan memberikan tugas kepada Mahasiswa peserta KKI yang ditempatkan pada mitra tersebut.
- Memberikan kesempatan bagi program studi, termasuk fakultas dan universitas, untuk membangun dan memperkuat jaringan kerja sama antar-lembaga.

C. PENUGASAN

KKI II dilaksanakan dalam ruang lingkup model bisnis properti intelektual dalam bentuk Mahasiswa peserta KKI II menjadi bagian sumber daya manusia dari unit usaha *D4NDIN Studio*. Unit usaha ini merupakan implementasi pengembangan program pusat bisnis (*business center*) oleh Program Studi D4 Animasi.

Model bisnis properti intelektual dilaksanakan dengan menugaskan tim produksi yang berisi 3-5 Mahasiswa peserta KKI untuk memproduksi karya orisinal di bawah supervisi dari tenaga ahli *D4NDIN Studio*. Karya orisinal yang diproduksi menjadi hak milik Mahasiswa dan *D4NDIN Studio*.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup KKI I adalah produksi konten animasi 2D, 3D, gerak henti atau pencitraan hasil komputer untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra dalam solusi bentuk karya:

1. Film animasi 2D.
2. Film animasi 3D.
3. Film animasi gerak henti.
4. Film pencitraan hasil komputer.

E. PELAKSANAAN

KKI II berbobot 4 SKS dan dilaksanakan pada semester VIII dalam waktu kerja 8 jam per hari selama 60 hari atau 480 jam. Pelaksanaan KKI II dapat bertempat di kantor *D4NDIN Studio*, atau kombinasi di kantor *D4NDIN Studio* dan di kampus. Penjadwalan kerja KKI II yang bertempat di kantor *D4NDIN Studio* dan di kampus ditentukan melalui kesepakatan antara pihak *D4NDIN Studio* dan dosen pembimbing.

F. PESERTA

1. Peserta KKI II adalah Mahasiswa yang telah menyelesaikan KKI I dan mempunyai nilai indeks prestasi (IP) minimal 2,0 (dua koma nol).
2. Peserta KKI II dikelompokkan ke dalam tim produksi dengan setiap tim produksi berisikan 3-5 Mahasiswa peserta KKI II.
3. Penentuan tim produksi dilakukan melalui rapat koordinasi penyelenggaraan KKI II dengan mempertimbangkan pengetahuan dan ketrampilan dari setiap Mahasiswa peserta KKI II.

G. DOSEN PEMBIMBING

1. Dosen pembimbing adalah dosen Program Studi D4 Animasi yang minimal memiliki jabatan fungsional Asisten Ahli dan minimal bergelar S2.
2. 1 (satu) dosen pembimbing dapat membimbing maksimal 2 tim produksi dengan satu tim produksi berisikan 3-5 Mahasiswa bimbingan.

3. Pada kondisi tim produksi melebihi rasio 1:2 (dosen:tim produksi), 1 dosen pembimbing dapat diberikan tambahan maksimal 1 (dua) tim produksi.
 - a. Apabila kondisi ini berlaku, ketua program studi berhak menentukan dosen untuk diberikan tambahan tim produksi bimbingan dengan mempertimbangkan dosen yang memiliki aktivitas lebih sedikit dari dosen pembimbing lainnya.
 - b. Aktivitas dosen sebagaimana yang disebutkan dalam poin 3a adalah dosen yang sedang mendapatkan tugas sebagai koordinator, studi lanjut dan atau terlibat dalam kepanitiaan acara kampus.
4. Pada kondisi jumlah tim produksi kurang dari rasio 1:2 (dosen:tim produksi), maka distribusi proporsional diberlakukan untuk menentukan dosen pembimbing dan tim produksi bimbingan.
5. Penentuan dosen pembimbing dan mahasiswa bimbingan dilakukan melalui rapat koordinasi penyelenggaraan mata kuliah KKI II.
 - a. Rapat koordinasi penyelenggaraan KKI II dipimpin oleh Koordinator Kuliah Kerja Industri dengan anggota yang terdiri atas ketua program studi, perwakilan dosen sejumlah 3 (tiga) orang dan perwakilan tenaga kependidikan dari tata usaha sejumlah 1 (satu) orang.
 - b. Rapat koordinasi penyelenggaraan KKI II untuk mata kuliah KKI II dilaksanakan maksimal 2 (minggu) sebelum mata kuliah tersebut dimulai.
6. Keputusan hasil rapat koordinasi penyelenggaraan KKI II tentang penentuan dosen pembimbing dan mahasiswa bimbingan KKI II diserahkan kepada dekan untuk pengesahan.

7. Pengesahan dosen pembimbing KKI II dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan tentang pelaksanaan tugas pembimbingan KKI II.

H. PELAKSANAAN BIMBINGAN

1. Dosen pembimbing wajib memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan saran kepada tim produksi selama pelaksanaan KKI II.
2. Pembimbingan dilaksanakan minimal 8 kali pertemuan dalam satu periode pelaksanaan KKI II dan berada di dalam lingkungan kampus.
3. Pelaksanaan bimbingan harus dihadiri semua Mahasiswa peserta KKI yang menjadi anggota tim produksi.
4. Setiap Mahasiswa bimbingan wajib membawa buku bimbingan KKI II pada saat pelaksanaan bimbingan.
5. Mahasiswa bimbingan wajib menuliskan rangkuman hasil pembimbingan dalam buku bimbingan KKI II pada setiap pelaksanaan bimbingan.
6. Dosen pembimbing dan Mahasiswa bimbingan wajib menandatangani rangkuman hasil pembimbingan dalam buku bimbingan KKI II pada setiap pelaksanaan bimbingan.
7. Dosen pembimbing berhak menentukan persetujuan untuk tim produksi melanjutkan ke tahap pengujian dengan menandatangani form lembar persetujuan mengikuti pengujian KKI II.
8. Tim produksi yang tidak dapat memenuhi minimal jumlah pelaksanaan bimbingan KKI II sebagaimana tertulis pada poin 2, dinyatakan **tidak dapat mengikuti pengujian KKI II** atau dinyatakan **tidak lulus dalam mata kuliah KKI II**.

I. TIM PENGUJI

1. Tim penguji KKI II terdiri atas 3 (tiga) dosen dari Program Studi D4 Animasi dengan susunan yang terdiri atas 1 (satu) ketua tim penguji dan 1 (satu) anggota tim penguji dan 1 (satu) dosen pembimbing.
2. Tim penguji diketuai oleh 1 (satu) orang dosen dengan jabatan fungsional minimal Asisten Ahli atau bergelar minimal S2.
 - a. Ketua tim penguji adalah dosen yang memiliki jabatan fungsional yang paling tinggi.
 - b. Apabila semua dosen di dalam tim penguji mempunyai jabatan fungsional yang sama, Ketua Program Studi D4 Animasi berhak menentukan dosen dalam tim penguji sebagai ketua penguji dengan mempertimbangkan asas pemerataan.
3. Anggota tim penguji adalah dosen yang minimal memiliki jabatan fungsional Asisten Ahli dan bergelar minimal S2.

J. PENGUJIAN

1. Pengujian KKI II dilaksanakan pada akhir semester VIII sesuai jadwal yang ditentukan oleh koordinator KKI.
2. Pengujian dilaksanakan dalam waktu 1 (satu) jam untuk setiap tim produksi dengan pembagian waktu: 20 menit pertama diberikan kepada tim produksi untuk mempresentasikan proses produksi konten animasi dalam bentuk slide *Ms. PowerPoint* dan karyanya, dan 40 menit berikutnya diberikan kepada tim penguji untuk menguji capaian Mahasiswa yang menjadi bagian dari tim produksi dalam menyelesaikan dan mewujudkan tujuan KKI II berdasarkan kontribusinya.

K. PENILAIAN

Penilaian capaian KKI II dilakukan per Mahasiswa berdasarkan kontribusinya dalam tim produksi. Penilaian dilakukan melalui ujian

KKI II dan penilaian dari perwakilan *D4NDIN Studio*. Bobot penilaian untuk penilaian hasil pengujian adalah 40% dan bobot penilaian perwakilan *D4NDIN Studio* adalah 60%. Rumus penilaian KKI II dengan N melambangkan nilai, S melambangkan penilaian hasil pengujian dan A melambangkan penilaian mitra adalah:

$$N = (S \times 40\%) \text{ dan } (A \times 60\%)$$

Hasil penghitungan nilai dikonversikan ke dalam matrik penilaian yang mengacu pada SK No. 077/KEP/UDN-01/VIII/2018 tentang penetapan range nilai. Tabel 1 berisikan rentang nilai angka untuk dikonversikan ke dalam nilai huruf.

Tabel 1. Rumusan penilaian 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	$\geq 0 - <50$

K.1. Komponen Penilaian Pengujian

Aspek penilaian dalam pengujian KKI II terdiri atas pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja. Skala likert digunakan untuk menilai kinerja Mahasiswa dalam memproduksi karya animasi untuk menyelesaikan permasalahan mitra, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik yang diekspresikan ke dalam rentang nilai 5, 4, 3, 2, 1 dengan 5 merepresentasikan sangat baik dan 1 merepresentasikan sangat tidak baik (Tabel 2).

**Tabel 2. Instrumen penilaian pengujian KKI I
berdasarkan skala likert**

Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
Pengetahuan	Merumuskan permasalahan					
	Merumuskan solusi untuk menyelesaikan permasalahan					
	Merumuskan metode untuk penyelesaian permasalahan					
	Merancang proses pra produksi					
	Merancang proses produksi					
	Merancang proses paska produksi					
Ketrampilan	Estetika gambar dalam karya yang diproduksi					
	Estetika gerakan dalam karya yang diproduksi					
	Estetika warna dalam karya yang diproduksi					
	Estetika sinematografi dalam karya yang diproduksi					
Sikap	Cermat dalam bekerja					
	Disiplin dalam bekerja					
	Tanggung jawab dalam bekerja					
	Etika dalam bekerja					
	Karakter dalam menjalin dan menjaga hubungan kerja					

Penghitungan dan interpretasi nilai dilakukan menggunakan

$$S = T \times L$$

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

dengan:

S = Total skor komponen penilaian

NS = Nilai pengujian

T = total jumlah penguji yang memilih.

L = pilihan skor dalam skala likert.

M = skor tertinggi dalam skala likert x jumlah penguji

K.2. Komponen Penilaian Mitra

Penilaian perwakilan *D4NDIN Studio* dilakukan dengan mempertimbangkan profesionalisme dan inovasi kerja Mahasiswa dalam melaksanakan dan menjalankan KKI II, yang meliputi solusi yang ditawarkan oleh Mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan, eksekusi solusi dalam menciptakan karya dan sikap dalam bekerja. Penilaian yang dilakukan oleh mitra menggunakan rentang nilai 0-100 untuk setiap komponen penilaian. Nilai akhir didapatkan dengan mencari rerata nilai dari semua komponen penilaian.

Tabel 3. Instrumen penilaian mitra

Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Nilai
Pengetahuan	Merumuskan permasalahan	
	Merumuskan solusi untuk menyelesaikan permasalahan	
	Merumuskan metode untuk penyelesaian permasalahan	
	Merancang proses pra produksi	
	Merancang proses produksi	
	Merancang proses paska produksi	

Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Nilai
Ketrampilan	Estetika gambar dalam karya yang diproduksi	
	Estetika gerakan dalam karya yang diproduksi	
	Estetika warna dalam karya yang diproduksi	
	Estetika sinematografi dalam karya yang diproduksi	
Sikap	Cermat dalam bekerja	
	Disiplin dalam bekerja	
	Tanggung jawab dalam bekerja	
	Etika dalam bekerja	
	Karakter dalam menjalin dan menjaga hubungan kerja	

L. KELUARAN

Keluaran mata kuliah KKI II adalah dokumen perancangan produksi animasi orisinal dan karya-karya yang merupakan bagian dari produksi animasi sesuai jenis animasi yang diproduksi berdasarkan rancangan.

L.1. Keluaran Produksi Konten Animasi 2D

1. Koleksi sketsa gambar karakter.
2. Koleksi sketsa gambar latar.
3. Koleksi sketsa gambar properti.
4. Koleksi desain karakter.
5. Koleksi desain latar.
6. Koleksi desain properti.
7. Koleksi sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*).

8. Koleksi gambar digital hasil pemindaian jika menggambar menggunakan teknik *hand drawing*.
9. Koleksi sekuensial gambar sela (*inbetween*).
10. Koleksi gambar latar.
11. Koleksi gambar penceritaan/papan cerita (*storyboard*).
12. Koleksi ekspresi animatik dalam format file video.
13. Koleksi perekaman dialog dalam format file audio.
14. Koleksi gambar karakter yang sudah diwarnai.
15. Koleksi gambar latar yang sudah diwarnai.
16. Koleksi video hasil penyuntingan gambar akhir.
17. Koleksi video hasil komposisi digital.
18. File video hasil akhir produksi konten animasi 2D.

L.2. Keluaran Produksi Konten Animasi Gerak Henti

1. Koleksi sketsa gambar karakter.
2. Koleksi sketsa gambar latar.
3. Koleksi sketsa gambar properti.
4. Koleksi desain karakter.
5. Koleksi desain latar.
6. Koleksi desain properti.
7. Koleksi gambar penceritaan/papan cerita (*storyboard*).
8. Koleksi gambar digital hasil pemindaian jika menggambar menggunakan teknik *hand drawing*.
9. Koleksi ekspresi animatik dalam format file video.
10. Koleksi elemen gambar digital puppeteer.
11. Koleksi gerak digital puppeteer.

12. Koleksi perekaman dialog dalam format file audio.
13. Koleksi video hasil penyuntingan gambar akhir.
14. Koleksi video hasil komposisi digital.
15. File video hasil akhir produksi konten animasi gerak henti.

L.3. Keluaran Produksi Konten Animasi 3D

1. Koleksi sketsa gambar karakter.
2. Koleksi sketsa gambar latar.
3. Koleksi sketsa gambar properti.
4. Koleksi desain karakter.
5. Koleksi desain latar.
6. Koleksi desain properti.
7. Koleksi gambar digital hasil pemindaian jika menggambar menggunakan teknik *hand drawing*.
8. Koleksi gambar latar.
9. Koleksi model karakter 3D.
10. Koleksi model latar 3D.
11. Koleksi model properti 3D (hard surface dan organic).
12. Koleksi simulasi gerak digital karakter (rigging dan skinning).
13. Koleksi partikel digital.
14. Koleksi larutan digital.
15. Koleksi model karakter 3D dengan warna dan tekstur.
16. Koleksi model latar 3D dengan warna dan tekstur.
17. Koleksi model properti 3D dengan warna dan tekstur.
18. Koleksi file gambar digital hasil render.

19. Koleksi gambar penceritaan/papan cerita (*storyboard*).
20. Koleksi ekspresi animatik dalam format file video.
21. Koleksi perekaman dialog dalam format file audio.
22. Koleksi video hasil penyuntingan gambar akhir.
23. Koleksi video hasil komposisi digital.
24. File video hasil akhir produksi konten animasi 3D.

L.4. Keluaran Produksi Konten Pencitraan Hasil Komputer

1. Koleksi sketsa gambar karakter.
2. Koleksi sketsa gambar latar.
3. Koleksi sketsa gambar properti.
4. Koleksi desain karakter.
5. Koleksi desain latar.
6. Koleksi desain properti.
7. Koleksi gambar penceritaan/papan cerita (*storyboard*).
8. Koleksi gambar digital hasil pemindaian jika menggambar menggunakan teknik *hand drawing*.
9. Koleksi ekspresi animatik dalam format file video.
10. Koleksi elemen karakter 3D.
11. Koleksi elemen latar 3D.
12. Koleksi elemen properti 3D.
13. Koleksi *footage* laga hidup yang menampilkan gerakan aktor manusia.
14. Koleksi perekaman dialog dalam format file audio.
15. Koleksi video hasil penerapan efek visual.
16. Koleksi video hasil penyuntingan gambar akhir.

17. Koleksi video hasil komposisi digital.
18. File video hasil akhir produksi konten pencitraan hasil komputer.

M. PENULISAN LAPORAN

Tim produksi wajib menuliskan laporan pelaksanaan KKI II.

M.1. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam penulisan laporan KKI II adalah bahasa Indonesia yang menggunakan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) atau bahasa Inggris yang menggunakan tata bahasa yang baku.

M.2. Kertas

Kertas yang digunakan untuk mencetak laporan KKI II adalah kertas HVS berukuran A4 (21 x 29,7 cm) dan berat 80 gram. Margin yang digunakan adalah atas dan kiri masing-masing berukuran 4 cm, bawah dan kanan masing-masing berukuran 3 cm.

M.3. Konten Laporan

Konten laporan KKI II memuat halaman kover depan dan kover belakang, halaman francis, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, latar belakang, metode penciptaan karya, kesimpulan, dan daftar referensi. Pencantuman logo Universitas Dian Nuswantoro, teks, Program Studi D4 Animasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Universitas Dian Nuswantoro, serta judul dan tangkapan layar dari karya animasi yang diproduksi merupakan suatu kewajiban.

Di luar konten yang disebutkan di atas, dosen pembimbing diperbolehkan untuk meminta Mahasiswa untuk menambahkan konten yang relevan atau Mahasiswa dengan persetujuan dosen pembimbing diperbolehkan menambah konten halaman yang relevan.

N. PRESENTASI LAPORAN

1. Presentasi dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint.

2. Jumlah slide maksimal adalah 20.
3. Presentasi dibuat dalam bahasa Inggris.
4. Presentasi disajikan secara lisan menggunakan bahasa Inggris (diperbolehkan menggunakan bahasa Indonesia untuk memperjelas maksud dan tujuan).

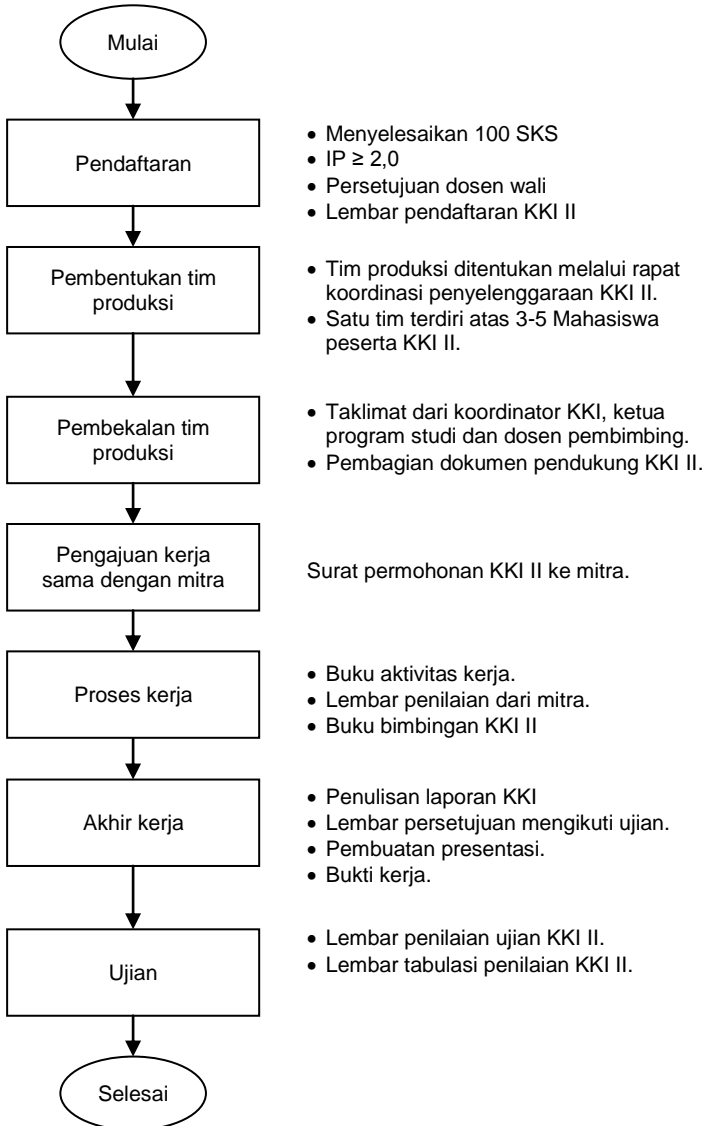
O. PROSEDUR PELAKSANAAN

Berikut adalah prosedur pelaksanaan KKI II:

1. Mahasiswa berkonsultasi kepada dosen wali untuk mendapatkan tanda tangan dalam lembar pendaftaran KKI II.
2. Dosen wali wajib melakukan cek administrasi terkait terselesaikannya KKI I dan nilai indeks prestasi (minimal 2,0) Mahasiswa wali.
3. Mahasiswa mendaftar KKI II melalui koordinator Kuliah Kerja Industri dengan menyerahkan lembar pendaftaran mengikuti KKI II yang telah ditanda tangani oleh dosen wali.
4. Mahasiswa mengambil mata kuliah tersebut dalam KRS setelah mendapatkan persetujuan dari dosen wali.
5. Koordinator KKI mengadakan rapat koordinasi penyelenggaraan KKI II. Rapat koordinasi bertujuan untuk menentukan tim produksi yang berisikan 3-5 Mahasiswa, dosen pembimbing dan *D4NDIN Studio* yang menjadi target.
6. Koordinator KKI mengadakan kegiatan pembekalan peserta KKI. Kegiatan ini berisikan taklimat terkait pelaksanaan KKI II, pengumuman tim produksi dan dosen pembimbingnya, serta mitra KKI-nya. Dokumen pendukung kegiatan KKI, yaitu: surat permohonan pengajuan kerja sama ke mitra, buku aktivitas kerja, buku penilaian dari mitra dan buku bimbingan, dibagikan kepada Mahasiswa peserta KKI II.
7. Tim produksi mengajukan surat permohonan kerja sama kepada mitra.

8. Setelah mendapatkan konfirmasi dari mitra, tim produksi memulai aktivitas KKI II (proses kerja). Selama proses kerja, Mahasiswa peserta KKI I wajib mengisi aktivitas kerja harian dan tim produksi wajib berkonsultasi kepada dosen pembimbing.
9. Di akhir kerja, Mahasiswa wajib mendapatkan penilaian dari mitra menggunakan lembar instrumen penilaian mitra KKI II.
10. Tim produksi menyusun laporan, presentasi ujian dan menyiapkan bukti-bukti kerja (foto aktivitas kerja, karya, buku aktivitas kerja harian, atau bukti lainnya relevan).
11. Tim produksi mendapatkan persetujuan (lembar persetujuan mengikuti ujian KKI II) dari dosen wali untuk mengikuti ujian KKI II.
12. Tim produksi mendaftarkan ujian KKI II ke koordinator KKI.
13. Tim produksi mengikuti ujian KKI II sesuai jadwal yang ditentukan.

Berikut adalah diagram alir prosedur pelaksanaan KKI II.



Gambar 1. Diagram alir pelaksanaan KKI II

LAMPIRAN

Contoh Lembar Pendaftaran KKI II

**PROGRAM STUDI D4 ANIMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**LEMBAR PENDAFTARAN
KULIAH KERJA INDUSTRI II**

Nama :

NIM :

Telah memenuhi syarat akademis untuk mengikuti Kuliah Kerja Industri II dengan telah menyelesaikan KKI I dan nilai indeks prestasi

Semarang,

Menyetujui

Dosen wali
NPP:

Mahasiswa

Catatan: Serahkan lembar ini ke koordinator KKI untuk mendaftar KKI II setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

Contoh Surat Permohonan KKI II ke Mitra

KOP FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

No :
Lampiran : Permohonan Kuliah Kerja Industri
Hal :

Kepada : Yth
D4NDIN Studio
Semarang

Dengan Hormat

Menindak lanjuti perjanjian kerja sama antara Program Studi D4 Animasi dengan ***nama mitra*** No.xxx/thx xxx/xxx tentang kerja sama penyelenggaraan kuliah kerja industri, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu/Saudara bersedia menerima mahasiswa Program Studi D4 Animasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro berikut ini:

No.	Nama	NIM
1.		
2.		
3.		
...		

Untuk dapat melaksanakan kuliah kerja industri berdasarkan kesepakatan yang tertuang dalam perjanjian kerja sama tersebut di atas dan untuk dapat melaksanakan tugas berdasarkan program kerja yang telah disepakati.

Selama kurun waktu dari tanggal s/d tanggal

Kami mengucapkan terima kasih atas perhatiannya.

Semarang,

Ketua Program Studi D4 Animasi
NPP:

