

**LEMBAR REKAPITULASI PENILAIAN SERTIFIKASI I**

**DATA MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : .....

NIM : .....

Semester : .....

Tahun Akademik : .....

Judul Film  
Animasi 2D : .....

Durasi Film : .....

Judul Film  
Animasi Gerak Henti : .....

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 2D = (Penilaian Subjektifx40%) dan (Penilaian Analisis x60%)

Nilai Animasi gerak henti = (Penilaian Subjektifx40%) dan (Penilaian Analisis x60%)

Nilai Sertifikasi I = (Nilai animasi 2D + Nilai animasi gerak henti) / 2

---

## REKAPITULASI PENILAIAN ANIMASI 2D

### PENILAIAN SUBJEKTIF ANIMASI 2D

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 2D =  $(S/M) \times 100 = (\dots\dots\dots / 15) \times 100 = \dots\dots\dots$

PENILAIAN ANALISIS ANIMASI 2D

No	Komponen Penilaian	Skor					Jumlah T x Skor (S)
		1	2	3	4	5	
1	Membuat gambar penceritaan (storyboard drawing)						
2	Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (animatic/previsualisation)						
3	Melakukan perekaman rancangan dialog						
4	Membuat gambar sketsa karakter						
5	Membuat gambar sketsa latar						
6	Membuat gambar sketsa property						
7	Membuat standar produksi desain karakter (character design)						
8	Membuat standar produksi desain latar (environment design)						
9	Membuat standar produksi desain property (property design)						
10	Membuat sekuensial gambar gerak utama (keyframing)						
11	Membuat sekuensial gambar gerak sela (inbetween)						
12	Membuat gerak digital puppeteer						
13	Membuat gambar latar						
14	Membuat pewarnaan gambar karakter (coloring)						
15	Melakukan pewarnaan gambar latar (coloring)						
16	Membuat elemen gambar digital puppeteer						
17	Melakukan pemindaian digital						
18	Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)						
19	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)						
<b>Total (S)</b>							

Nilai Analisis animasi 2D = (S/M) x 100 = ( ..... / 15) x 100 = .....

## REKAPITULASI PENILAIAN ANIMASI GERAK HENTI

### PENILAIAN SUBJEKTIF ANIMASI GERAK HENTI

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 gerak henti =  $(S/M) \times 100 = (\dots\dots\dots / 15) \times 100 = \dots\dots\dots$

PENILAIAN ANALISIS ANIMASI GERAK HENTI

No	Komponen Penilaian	Skor					Jumlah T x Skor (S)
		1	2	3	4	5	
1	Membuat gambar penceritaan (storyboard drawing)						
2	Melakukan penyuntingan suara dan gambar bercerita (animatic/previsualisation)						
3	Melakukan perekaman rancangan dialog						
4	Membuat gambar sketsa karakter						
5	Membuat gambar sketsa latar						
6	Membuat gambar sketsa property						
7	Membuat standar produksi desain karakter (character design)						
8	Membuat standar produksi desain latar (environment design)						
9	Membuat standar produksi desain property (property design)						
10	Membuat sekuensial gambar gerak utama (keyframing)						
11	Membuat sekuensial gambar gerak sela (inbetween)						
12	Membuat gerak digital puppeteer						
13	Membuat gambar latar						
14	Membuat pewarnaan gambar karakter (coloring)						
15	Melakukan pewarnaan gambar latar (coloring)						
16	Membuat elemen gambar digital puppeteer						
17	Melakukan pemindaian digital						
18	Melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing)						
19	Membuat komposisi teknik layer 2 dimensi (2D compositing)						
<b>Total (S)</b>							

Nilai Analisis animasi gerak henti =  $(S/M) \times 100 = ( \dots\dots\dots / 15 ) \times 100 = \dots\dots\dots$

## REKAPITULASI PENILAIAN ANIMASI 2D dan GERAK HENTI

### NILAI ANIMASI 2D

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

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

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

### NILAI ANIMASI GERAK HENTI

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

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

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

---

### NILAI SERTIFIKASI I

Nilai Sertifikasi I = (Nilai Animasi 2D + Nilai Animasi Gerak Henti) / 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: