



PENERIMAAN MAHASISWA BARU
ISI SURAKARTA
JALUR MANDIRI TA. 2025/2026

PANDUAN PENYUSUNAN PORTOFOLIO PRODI D4 ANIMASI

A. ISI PORTOFOLIO

Gunakan Format Powerpoint tahun 2025 yang disediakan. Peserta tidak diperkenankan menggunakan template format powerpoint lain atau membuat template sendiri.

Portofolio bidang ANIMASI berisikan:

1. Cover portofolio berisikan foto dan identitas
2. **Satu (1) Karya Video Animasi “*Bouncing Ball*”** dengan durasi 30 detik sesuai dengan petunjuk umum pembuatan karya video animasi.
3. **Satu (1) Karya Gambar DESAIN KARAKTER ANIMASI** sesuai ide cerita yang telah ditentukan dan sesuai dengan petunjuk umum pembuatan karya.
4. **Satu (1) Karya Gambar *STORYBOARD* ANIMASI** sesuai ide cerita yang telah ditentukan dan sesuai dengan petunjuk umum pembuatan karya.
5. **Satu (1) atau lebih Karya Terbaik (jika ada); ATAU**
6. **(Atau) Karya Terpilih (milik sendiri – jika ada)**
7. **Satu (1) deskripsi atas pengalaman dan prestasi** bidang Animasi serta bidang yang relevan dengan Animasi.
8. **Satu (1) deskripsi diri atas motivasi dan tujuan dalam memilih prodi Animasi.**
9. **Satu (1) keterangan pernyataan keaslian** (surat orisinalitas data/karya/dokumen). Keterangan ditulis lengkap sesuai template dan ditandatangani di atas materai 10.000.

Seluruh Item 1 – 9 harus dipindai (*scanned*) atau difoto (baik menggunakan kamera maupun ponsel berkamera). Hasil pindai (*scan*) atau foto dari setiap item, dicantumkan pada halaman Format Powerpoint (PPT) sesuai halaman peruntukannya (Jika dalam bentuk video, lampirkan link karya sesuai dengan petunjuk umum).

B. URAIAN TUGAS DAN KETENTUAN TEKNIS ISI PORTOFOLIO

Perhatikan setiap instruksi kerja yang menjadi ketentuan teknis isi portofolio.

1. KARYA VIDEO ANIMASI “*BOUNCING BALL*”

Buatlah Karya Video Animasi *Bouncing Ball* berdurasi minimal 25 detik dengan gerakan dasar pantulan bola/*bouncing ball* berdasarkan karakter 4 jenis bola yang berbeda,



PENERIMAAN MAHASISWA BARU
ISI SURAKARTA
JALUR MANDIRI TA. 2025/2026

yakni: **bola basket, bola tenis, bola bowling dan mainan bola pantai** yang dijatuhkan dari ketinggian sekitar 1 meter dalam 1 ruangan, seperti contoh berikut di bawah ini:

- a) <https://www.youtube.com/watch?v=Dargwt7MtDc>
- b) https://www.youtube.com/watch?v=tcRJ-q_5a9A

1.1. PETUNJUK UMUM KARYA VIDEO ANIMASI DASAR “BOUNCING BALL”:

- a. Animasi berwarna, bola dibuat menyerupai dengan bentuk asli serta pantulannya sesuai dengan masing-masing karakter bola.
- b. Karya dibuat menggunakan teknik animasi 3D atau 2D (pilih salah satu)
- c. Karya dibuat menggunakan software animasi.
- d. Karya dalam bentuk video dengan durasi minimal **25 detik** (diberi audio bebas sesuai kreativitas, dapat termasuk *audio effect* pada pantulan bola)
- e. Format karya .MP4 dengan aspek rasio 16:9 dengan resolusi 720p (1280x720) atau 1080p (1920x1080).
- f. Hasil karya video diunggah dan dimasukkan pada folder Karya Video Bouncing Ball di *Google Drive* dan mencantumkan link karya disertai *screenshot* karya pada template Powerpoint portofolio yang telah disediakan. Akun dan File karya dalam *Google Drive* yang dibagikan tidak diperkenankan dalam mode PRIVAT. **Akses Umum/General Access WAJIB** berada pada mode **Anyone with the link** atau **Siapa saja yang memiliki link** sehingga **Pelihat/Viewer** dapat mengakses dan menilai karya – dalam hal ini adalah TIM PENILAI ISI Surakarta. Lihat tutorial di halaman terakhir pada panduan ini.

2. KARYA DESAIN KARAKTER ANIMASI dan STORYBOARD ANIMASI

Buatlah karya gambar DESAIN KARAKTER ANIMASI dan STORYBOARD ANIMASI yang imajinatif dan kreatif dari ide cerita berikut di bawah ini:

IDE CERITA:

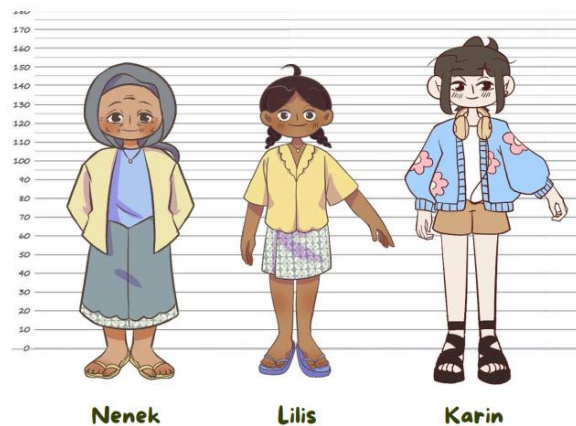
“Di sebuah padang rumput di kaki bukit, Joko, seorang anak gembala sedang menggembala ternaknya (3 ekor) sambil santai membaca buku. Kemudian, tampak dua orang anak (Bagas dan Mia), datang menghampiri Joko dan mengajaknya bermain bola. Mereka lalu bermain dengan riang gembira”.



2.1. PETUNJUK UMUM KARYA DESAIN KARAKTER ANIMASI dan STORYBOARD ANIMASI

- a. Dari ide cerita di atas, buatlah **gambar DESAIN KARAKTER ANIMASI masing-masing tokoh manusia dan deskripsikan dimensi fisik, dimensi sosial, dan dimensi psikis** mereka secara singkat pada lembar kertas berwarna putih berukuran A4 (210 x 297 mm) **dalam format landscape**. Perhatikan contoh di bawah ini dan sesuaikan pada lembar kerja anda:

Contoh:



Deskripsi Tokoh

Lilis

- a. Dimensi fisik: berusia 15th, berambut coklat dikepang dua, mata sipit, kulit sawo matang..... dst
- b. Dimensi sosial: anak petani, suku jawa..... dst
- c. Dimensi psikis: ramah, periang, suka membantu..... dst

Nenek Karin

Gambar 1 – Sumber: Character Desing by Gladys Hertalina B.
dalam Artbook “Katineung” karya Vyra Garint K.R

- b. Dari ide cerita di atas, **buatlah STORYBOARD ANIMASI berwarna secara manual menggunakan template storyboard** yang telah disediakan dalam **format landscape** sesuai dengan imajinasi dan kreativitas kalian. **STORYBOARD ANIMASI WAJIB dibuat menjadi enam (6) frame/panel/kotak** dengan mempertimbangkan kreativitas anda terhadap penggambaran *scene*, pengembangan *shot size* dan *angle camera* (*angle visual*). Contoh referensi *storyboard* dapat dilihat di halaman terakhir pada panduan ini.
- c. Karya **STORYBOARD ANIMASI WAJIB memvisualisasikan cerita yang sudah ditentukan**, dimana visualnya memuat adegan cerita, karakter tokoh cerita, suasana cerita dan latar belakang atau *background* cerita. Berikan sedikit informasi adegan dan teknik visual sinematografi (*Shot size* dan *Angle Camera*) pada baris informasi di sebelah kotak panel *storyboard*. Jika ada penambahan elemen untuk memperkuat suasana cerita, **diperbolehkan** asal tidak merubah struktur tema cerita.



- d. Gambar yang dibuat wajib memperhatikan nilai-nilai estetika visual, proporsi, perspektif visual dan kedalaman teknik menggambar.
- e. **Unduh (*download*) dan cetaklah template *STORYBOARD ANIMASI* yang telah disediakan.**
- f. Karya gambar **DESAIN KARAKTER ANIMASI dan *STORYBOARD ANIMASI*** yang telah jadi, dipindai (*scan*) atau difoto menggunakan kamera atau ponsel berkamera, dalam format file JPEG berukuran 2610 x 3960 pixel kemudian dicantumkan pada template Portofolio Powerpoint yang telah disediakan. Penyesuaian ukuran gambar hasil *scan*/foto mohon disesuaikan dengan luasan bidang Powerpoint dan tidak menutupi judul karya portofolio.
- g. **Karya DESAIN KARAKTER ANIMASI dan *STORYBOARD ANIMASI* diunggah dan dimasukkan** pada folder Karya DESAIN KARAKTER ANIMASI (untuk hasil gambar Desain Karakter) dan folder Karya *STORYBOARD ANIMASI* (untuk hasil gambar *Storyboard*). **Lampirkan link karya disertai hasil pindai (*scan*)/foto karya** pada template Powerpoint portofolio yang telah disediakan. Akun dan **File karya dalam *Google Drive* yang dibagikan tidak diperkenankan dalam mode PRIVAT. Akses Umum/General Access WAJIB** berada pada mode **Anyone with the link atau Siapa saja yang memiliki link sehingga Pelihat/Viewer dapat mengakses karya** – dalam hal ini adalah **TIM PENILAI ISI Surakarta**. **Lihat tutorial di halaman terakhir pada panduan ini.**
- h. **KHUSUS** hasil karya pindai (*scan*)/foto karya *STORYBOARD ANIMASI* di dalam folder Karya *STORYBOARD ANIMASI* dalam *Google Drive* WAJIB digabung menjadi 1 halaman file dalam format Pdf.

3. DISPLAY KARYA TERBAIK atau KARYA TERPILIH

- a. Lampirkan satu (atau lebih – jika ada) **Karya Terbaik** yang pernah dibuat dan berhasil memenangkan kompetisi atau pernah diikuti sertakan dalam kompetisi atau diikuti sertakan dalam pameran atau memperoleh penghargaan dalam berbagai tingkat; **ATAU**
- b. Lampirkan satu (atau lebih – jika ada) **Karya Terpilih** (karya ciptaan sendiri) yang menunjukkan minat anda dalam bidang Animasi.

3.1. PETUNJUK UMUM DISPLAY KARYA TERBAIK atau KARYA TERPILIH

- a. Jenis **Karya Terbaik diutamakan** yang memiliki relevansi dengan bidang Animasi.
- b. Karya Terbaik dan Karya Terpilih dipindai (*di-scan*) atau difoto menggunakan kamera atau ponsel berkamera, dalam format file JPEG berukuran 2610 x



PENERIMAAN MAHASISWA BARU
ISI SURAKARTA
JALUR MANDIRI TA. 2025/2026

3960 pixel. Hasil pindai (scan) atau foto dicantumkan pada halaman format powerpoint yang tersedia.

- c. **Apabila melampirkan Karya Terbaik wajib melampirkan sertifikat atau keterangan resmi** dari panitia/pihak penyelenggara yang menjelaskan memenangkan kompetisi, berpartisipasi dalam kompetisi, memperoleh penghargaan atau diikutsertakan dalam berbagai tingkat, atau **Apabila melampirkan Karya Terpilih**, maka **tidak perlu** melampirkan sertifikat/surat keterangan (artinya di halaman **slide 4** dalam format template Powerpoint **dikosongkan**).

4. DESKRIPSI ATAS PENGALAMAN DAN PRESTASI, DESKRIPSI DIRI ATAS MOTIVASI DAN TUJUAN, DAN PERNYATAAN KEASLIAN DAN ORISINALITAS KARYA

- a. Unduh (*download*) dan cetaklah *template yang sudah disediakan*.
- b. Isi dan lengkapi, kemudian dipindai (*di-scan*) atau difoto menggunakan kamera atau ponsel berkamera, dalam format JPEG. Hasil pindai (*scan*) atau foto dicantumkan pada halaman format *powerpoint* yang tersedia.
- c. Jika tidak memiliki pengalaman dan prestasi, **slide 6** dalam format template Powerpoint **dikosongkan**.

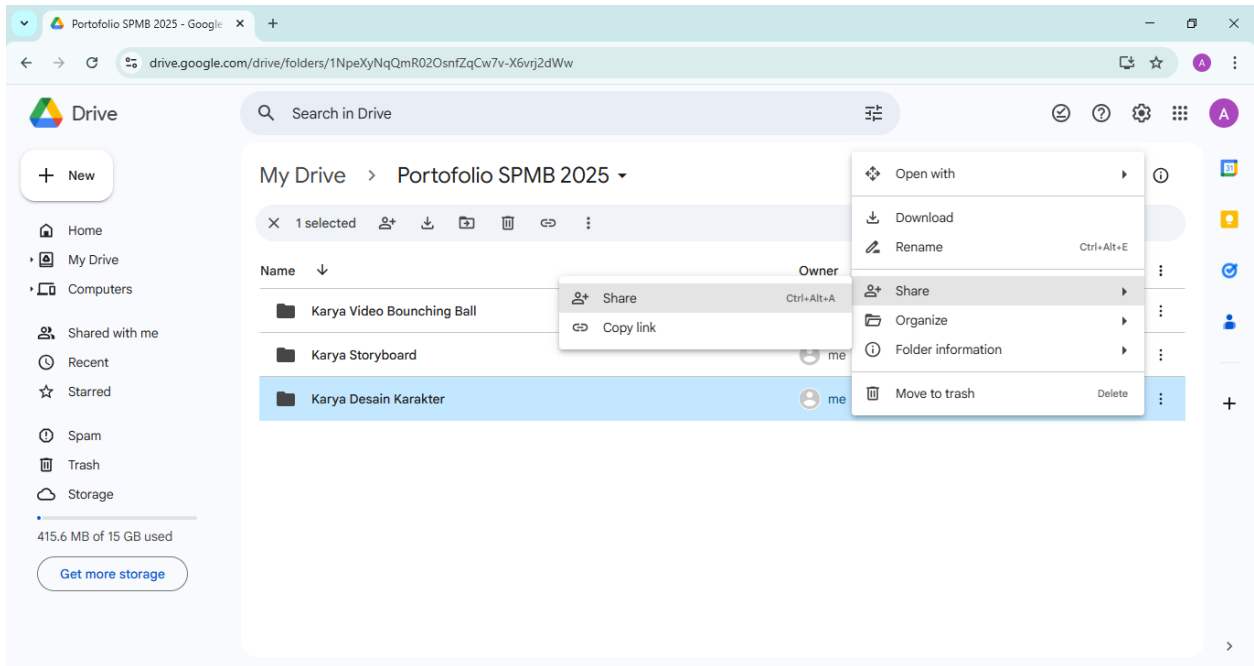
5. TIPS MEMINDAI ATAU MEMOTO KARYA DAN DOKUMEN

- a. Jika tidak memiliki atau kurang memahami penggunaan mesin pemindai (*scanner*), proses salin dokumen dapat dipotret menggunakan kamera digital (baik yang terdapat pada ponsel berkamera maupun jenis kamera digital lainnya).
- b. **Hasil pindai (scan) dan/atau foto harus terlihat jelas dan tidak berbayang (blur).** Pengaturan format hasil pemindaian (*scanning*) dan pemotretan dipersyaratkan menggunakan JPEG atau PNG. Besaran fail (*file size*): Minimal 150 KB per fail salinan dokumen dengan resolusi imej (*image*) dengan ukuran 2610 x 3960 pixel. Hasil pindai (*scan*) atau foto dicantumkan pada halaman format powerpoint yang tersedia.

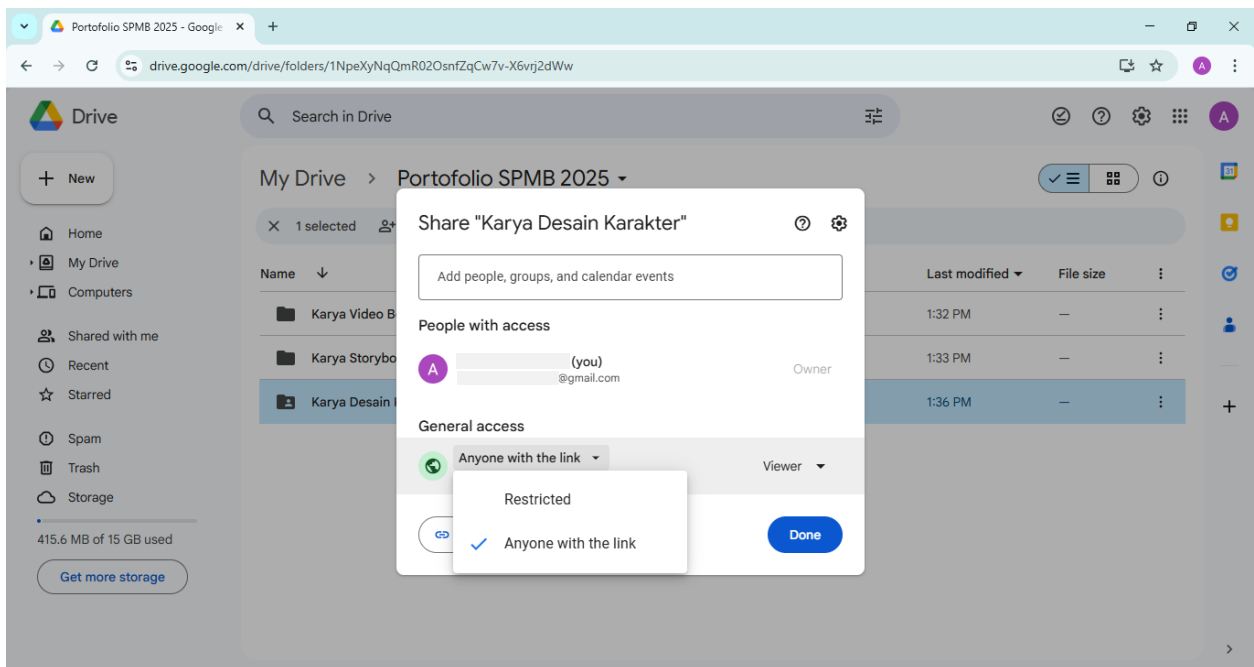


PENERIMAAN MAHASISWA BARU
ISI SURAKARTA
JALUR MANDIRI TA. 2025/2026

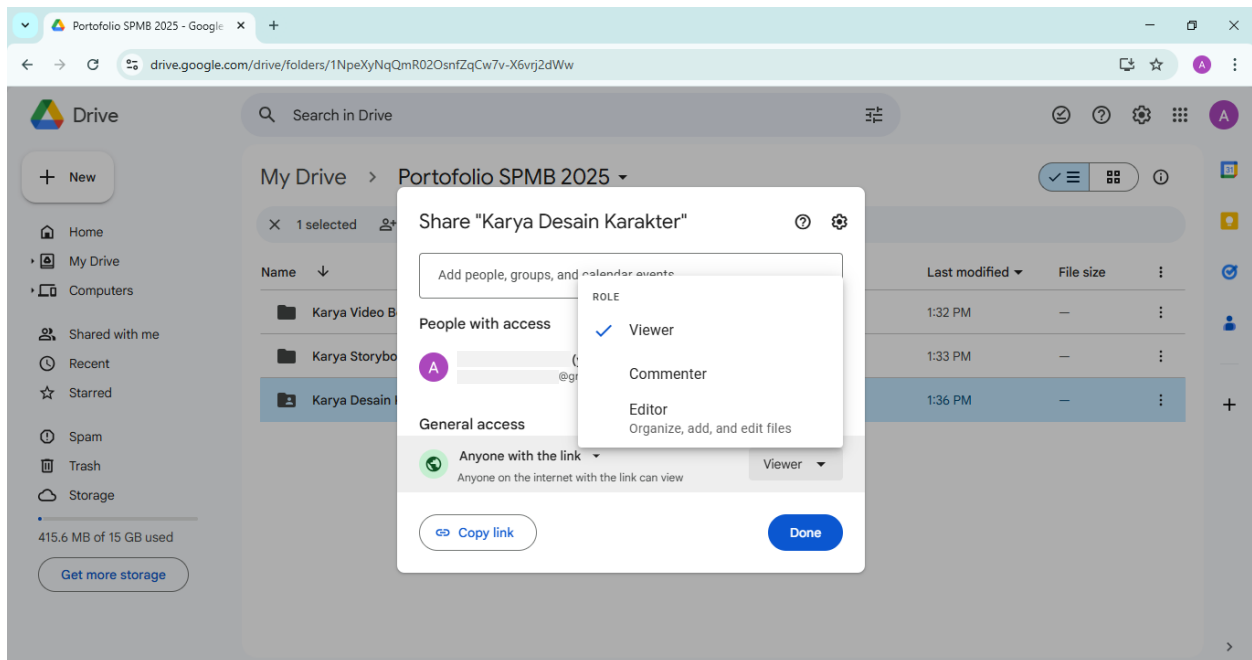
TUTORIAL MEMBAGIKAN LINK/TAUTAN dan MEMBUKA AKSES FILE/FOLDER DI *GOOGLE DRIVE*



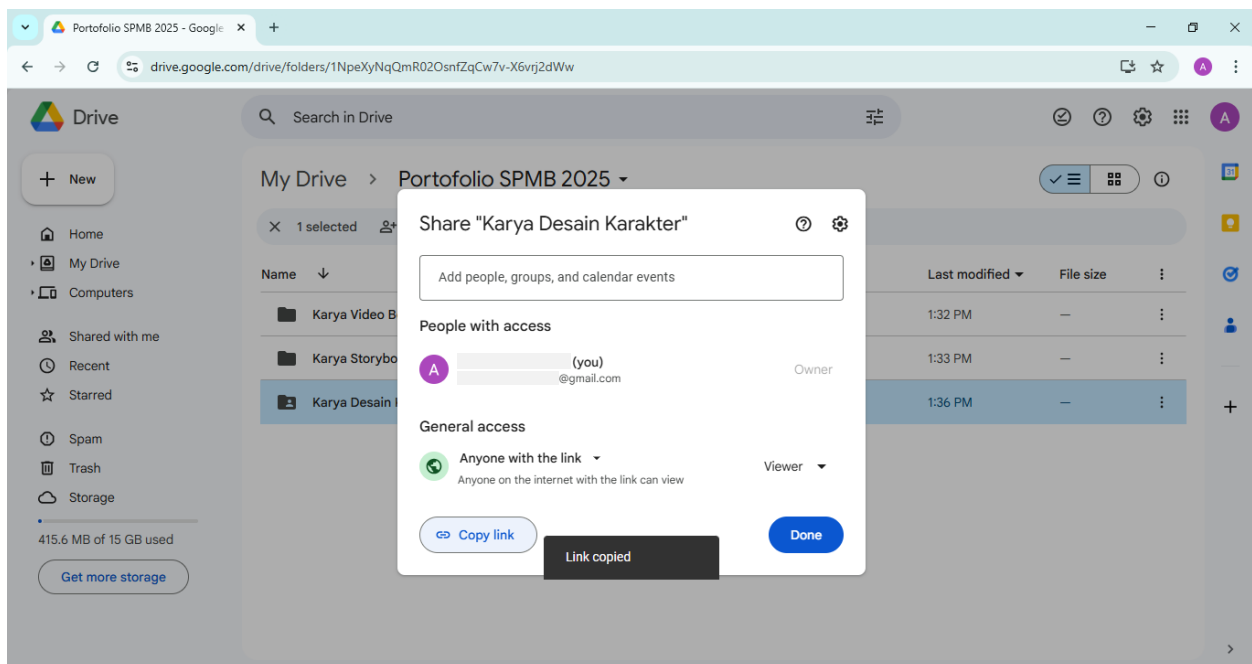
1. Klik kanan pada folder atau file karya yang akan ada bagikan. Pilih **Share**.



2. Pilih **General Access**, lalu klik **Anyone with the link**.



- Setelah itu akan muncul mode pilihan dengan tulisan: **Viewer** di sebelah kanan mode pilihan **Anyone with the link**. Tetap pada pada pilihan **Viewer**.








- Klik **Copy link** dan bagikan (+ cantumkan) link sesuai dengan instruksi di panduan umum penyusunan portfolio.

Catatan: Ulangi langkah pada tutorial di atas pada setiap folder karya yang ditentukan.















REFERENSI GAMBAR STORYBOARD ANIMASI

NO. 03

CUT	PICTURE	ACTION/DIALOGUE	TIME
4		小朋友-离开!! CM=下一组-准备 (1相同)	5.0
5		工厂内部全景. CM=站立	6.0
6		拍摄的声音!! (2)-时间流逝!! 年造机	3.0
7		弹头完成. 两个小孩在年造弹头.	
		其中一位把完成的弹头拍下 (很重的感觉)	6.0
			20.0

カット	画	面	内	音	秒
320	Follow		Follow (24927244)	<p>腹出し</p> <p>サベロ 24927244</p> <p>15 16 17 サベロ 24927244 24927244</p>	
			<p>サベロ 24927244</p> <p>サベロ 24927244</p> <p>サベロ 24927244</p>		
321			<p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p>		
322			<p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p>		
323			<p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p> <p>コロコロ</p>		

パート	西	南	西	南	サ
323 2分			おは?? 是ノ お(西) 中ノ 7cノ 7cノ 7cノ Follow 2cノ 7cノ		3.0
324			スノ × =カ =カ		2.0
325			おは?? 是ノ お(西) 中ノ 7cノ 7cノ 7cノ Follow 2cノ 7cノ		1.5
326			おは?? 是ノ お(西) 中ノ 7cノ 7cノ 7cノ Follow 2cノ 7cノ		1.5