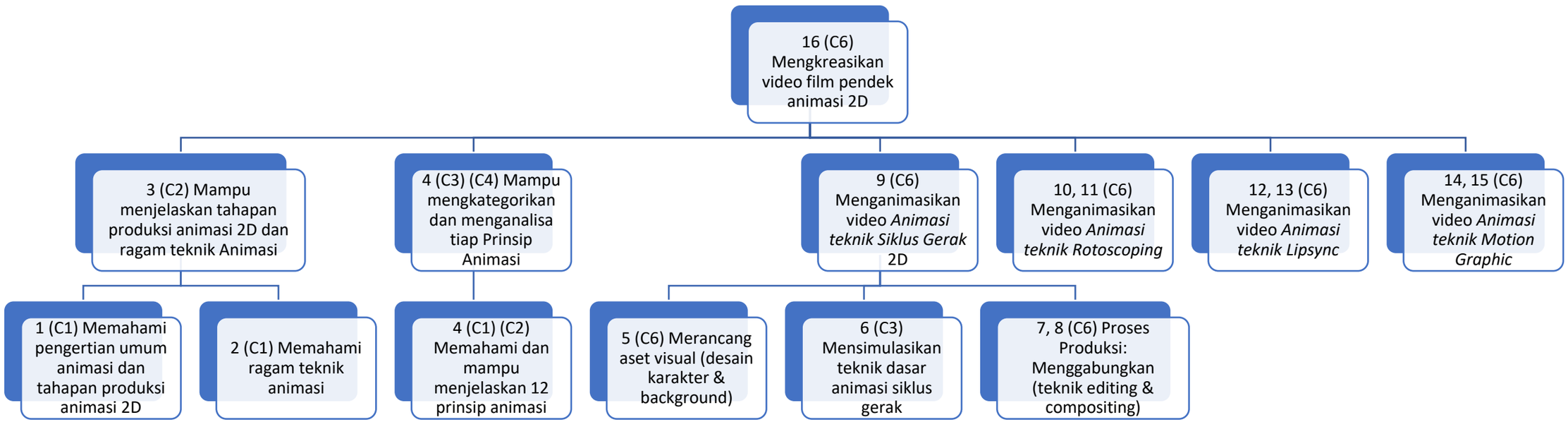
ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH	**: KOMPUTER ANIMASI (SK307)**
PROGRAM STUDI	**: DKV S1**
NAMA DOSEN PENGAMPU	**: WAHJU TRI WIDADIJO**
SEMESTER	**: GANJIL**

Learning Outcome:

1. Mampu membuat karya animasi dengan berbagai teknik animasi yang ada. (KK 7)
2. Mampu secara teknis menggunakan perangkat lunak dengan bijak dan mengeksplorasi kelebihannya sebagai media bantu visualisasi ide pada proses pengerjaan desain, untuk menghasilkan karya grafis. (KU 10)
3. Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi habitus dan budaya visual dalam suatu masyarakat sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam merancang produk DKV yang efektif sesuai dengan masyarakat (PP 2)
4. Menunjukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S 7)

ANALISIS INTRUKSIONAL



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
KOMPUTER ANIMASI	SK307	Matakuliah Ket. Khusus	3	3	19 Agustus 2024

Otorisasi	Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan
	Wahju Tri Widadijo, M.Sn	Dwisanto Sayogo, M.Ds.

Capaian Pembelajaran	**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**	
	KK 7 KU 10 PP 2 S7	1. Mampu membuat karya animasi dengan berbagai teknik animasi yang ada. (KK 7) 2. Mampu secara teknis menggunakan perangkat lunak dengan bijak dan mengeksplorasi kelebihannya sebagai media bantu visualisasi ide pada proses pengerjaan desain, untuk menghasilkan karya grafis. (KU 10) 3. Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi habitus dan budaya visual dalam suatu masyarakat sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam merancang produk DKV yang efektif sesuai dengan masyarakat (PP 2) 4. Menunjukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S 7)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	KK 3 KU 1 KU 4 PP 7 S 6	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 2D dan ragam teknik Animasi 2. Mahasiswa mampu mengkategorikan dan menganalisa 12 Prinsip Animasi 3. Mahasiswa mampu menggabungkan aset visual (*editing & compositing*) 4. Mahasiswa mampu menganimasikan video Animasi teknik Siklus Gerak 2D, teknik Rotoscoping, dan teknik Lipsync 5. Mahasiswa mampu mengkreasikan video film pendek animasi 2D
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Animasi 2D mengkolaborasikan beberapa teknik dasar animasi menjadi satu proyek produksi video film pendek animasi dengan teknik 2 D secara komprehensif mulai dari tahapan menyusun *Concept Art* sampai tahapan menganimasikannya	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengertian umum animasi dan tahapan produksi animasi 2D 2. Tahapan produksi animasi 2D dan ragam teknik Animasi 3. Pengertian 12 prinsip animasi 4. Teknik dan prosedur merancang aset visual (desain karakter & background) 5. Teknik editing video animasi dengan menggunakan software komputer 6. Teknik Dasar Animasi #01 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Siklus Gerak) 7. Teknik Dasar Animasi #02 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Rotoscoping) 8. Teknik Dasar Animasi #03 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Lipsync) 9. Teknik Dasar Animasi #04 (Teknik dan prosedur membuat Motion Graphic) 10. Mengkreasikan video film pendek animasi 2D berdasarkan tema	
Pustaka	1. Taylor, Richard. 2003. The Encyclopedia of Animation Techniques. London: Quartro Publishing plc. 2. Thomas, F., Johnston, O., 1981. Disney animation: the illusion of life. New York: Abbeville Press.	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect 2. Perangkat Keras : Unit Komputer, Scanner, Pen Tablet, Headset, Microphone	
Team Teaching	Wahju Tri Widadijo, M.Sn Novan Edo Pratama, M.Ds	
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1, 2, 3	Memahami pengertian umum animasi dan tahapan produksi animasi 2D serta ragam teknik animasi	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 2D dan ragam teknik Animasi berikut contohnya	**Kriteria:** Ketepatan dalam menjelaskan **Bentuk Penilaian:** Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 9 (SKS)	1. Taylor, Richard. 2003. The Encyclopedia of Animation Techniques. London: Quartro Publishing plc. 2. Thomas, F., Johnston, O., 1981. Disney animation: the illusion of life. New York: Abbeville Press.
4	Memahami dan mampu menjelaskan 12 prinsip animasi	Mahasiswa mampu mengkategorikan dan menganalisa tiap Prinsip Animasi	**Kriteria:** Ketepatan dalam mengkategorikan dan meganalisa **Bentuk Penilaian:** Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (SKS)	
5	Teknik dan prosedur merancang aset visual (desain karakter & background)	Mahasiswa mampu merancang aset visual (desain karakter & background)	**Kriteria:** Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang **Bentuk penilaian:** Praktek	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (SKS)	
6	Teknik dan prosedur mensimulasikan teknik dasar animasi siklus gerak	Mahasiswa mampu mensimulasikan teknik dasar animasi siklus gerak	**Kriteria:** Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam mensimulasikan **Bentuk penilaian:** Praktek	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (SKS)	
7, 8	Teknik dan prosedur menggabungkan (teknik editang & compositing)	Mahasiswa mampu menggabungkan (teknik editang & compositing)	**Kriteria:** Kreativitas, Ketelitian dan kerapian **Bentuk Penilaian:** Praktek	Praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 6 (SKS)	
9	**UTS: Menganimasikan video *Animasi teknik***	Mahasiswa mampu Menganimasikan video Animasi	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam	Teori, diskusi dan praktek **Waktu**	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
	***Siklus Gerak* 2D**	teknik Siklus Gerak 2D	menganimasikan **Bentuk Penilaian.** Melalui penugasan dalam bentuk karya	**Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (SKS)	
10, 11, 12, 13	Teknik dan prosedur menganimasikan video Animasi teknik Rotoscoping dan Lipsync	Mahasiswa mampu menganimasikan video Animasi teknik Rotoscoping dan Lipsync	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan **Bentuk penilaian** Melalui karya	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 12 (SKS)	
14	Teknik dan prosedur menganimasikan video Animasi teknik Motion Graphic	Mahasiswa mampu menganimasikan video Animasi teknik Motion Graphic	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan **Bentuk penilaian** Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 6 (SKS)	
15	**UAS: Mengkreasikan video film pendek animasi 2D sesuai dengan tema yang ditentukan.**	Mahasiswa mampu mengkreasikan video film pendek animasi 2D sesuai dengan tema yang ditentukan	**Kriteria** Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam memproduksi **Bentuk Penilaian** Melalui penugasan dalam bentuk karya	Praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (SKS)	

B. Rencana Evaluasi				
No	**Basis Evaluasi**	**Komponen Evaluasi**	**Bobot %**	**Deskripsi**
1	Aktivitas Partisipatif	-	5	Tingkat kehadiran dan keaktifan mahasiswa di kelas
2	Hasil Proyek	-	15	Hasil proyek tugas akhir mata kuliah yang menjadi bagian dari **UAS** berupa video film pendek animasi 2D sesuai dengan tema yang ditentukan
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	30	Tugas praktek latihan sesuai topik / pokok bahasan
		Kuis	10	Evaluasi tingkat pemahaman sesuai topik / pokok bahasan
		Ujian Tengah Semester	25	UTS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis

B. Rencana Evaluasi				
No	**Basis Evaluasi**	**Komponen Evaluasi**	**Bobot %**	**Deskripsi**
				sesuai pokok bahasan sampai pertengahan semester (Membuat video Animasi Siklus Gerak 2D sesuai dengan tema yang ditentukan)
		Ujian Akhir Semester	15	**UAS:** Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Membuat video film pendek animasi 2D sesuai dengan tema yang ditentukan).