

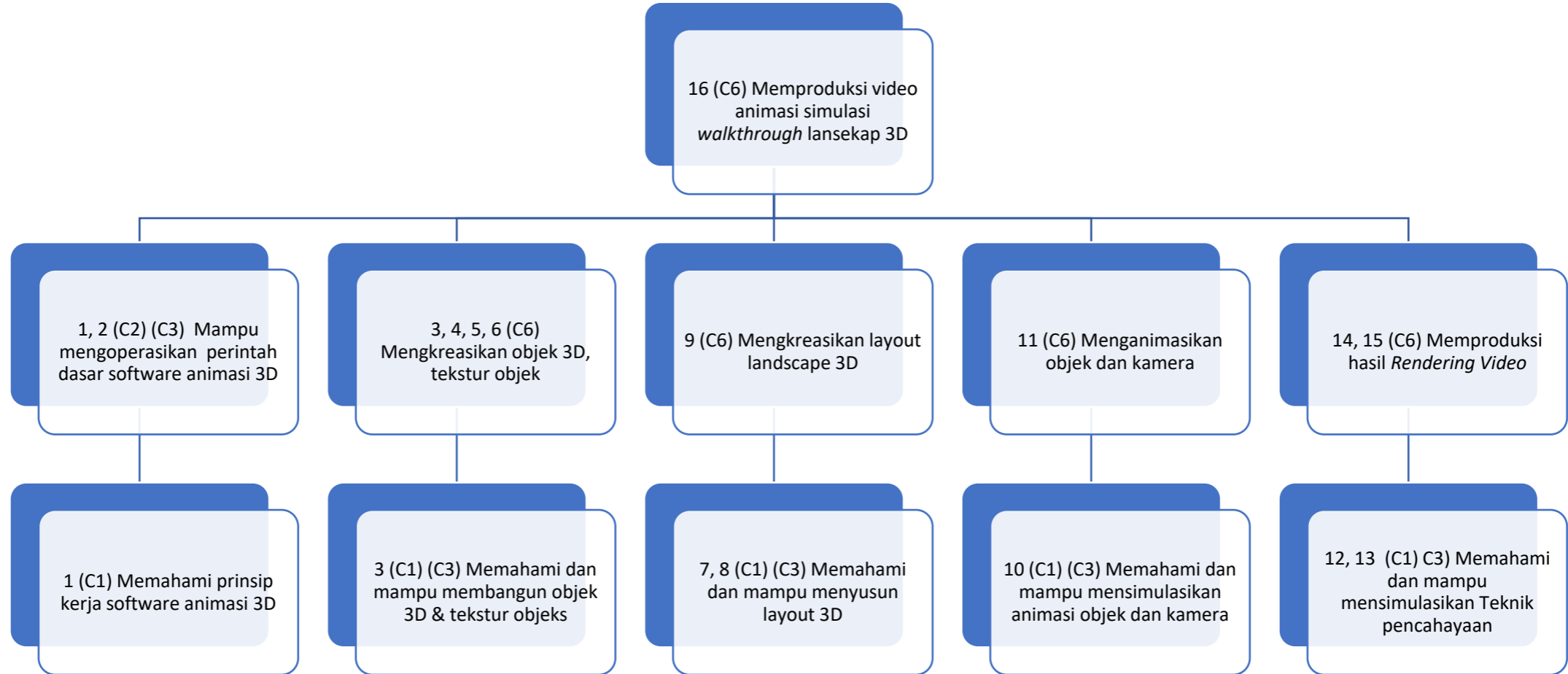
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER ANIMASI 3 D (DK504)
PROGRAM STUDI : DKV D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : Ganjil

Learning Outcome:

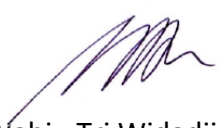


1. Mampu menerapkan pengetahuan tentang menggambar dan ilustrasi untuk membuat aset visual (desain karakter, desain set background) 3D sesuai dengan tema, mendisain gerak dan menganimasikannya. (KK 3)
2. Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV. (KU 1)
3. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya.(KU 4)
4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7)
5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)

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 3D	DK504	Matakuliah Ket. Khusus	3	5	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 3	1. Mampu menerapkan pengetahuan tentang menggambar dan ilustrasi untuk membuat aset visual (desain karakter, desain set background) 3D sesuai dengan tema, mendisain gerak dan menganimasikannya. (KK 3)			
	KU 1	2. Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV. (KU 1)			
	KU 4	3. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya.(KU 4)			
	PP 7	4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7))			
	S 6	5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6).			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 3	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 3D dan mengoperasikan perintah dasar software animasi 3D			
	KU 1	2. Mahasiswa mampu Mengkreasikan objek 3D dan tekstur objek			
	KU 4	3. Mahasiswa mampu Memahami dan mampu menyusun layout 3D			
	PP 7	4. Mahasiswa mampu Menganimasikan objek dan kamera			
	S 6	5. Mahasiswa mampu Memahami dan mampu mensimulasikan Teknik pencahayaan			
		6. Mahasiswa mampu Memproduksi hasil Rendering Video			
		7. Mahasiswa mampu Memproduksi video animasi simulasi objek kemasan produk dan walkthrough lansekap 3D			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Animasi 3D mempraktekan tahapan produksi animasi 3D, yang meliputi teknik <i>modeling, texturing, lighting, 3d layout, rigging</i> , animasi karakter, dan <i>rendering</i> menjadi satu proyek produksi video film animasi karakter 3D.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian umum animasi dan tahapan produksi animasi 3D Prinsip kerja software animasi 3D Teknik dan prosedur membuat objek 3D & tekstur objek Teknik dan prosedur menyusun layout 3D Teknik dan prosedur menganimasikan objek dan kamera Teknik dan prosedur Teknik pencahayaan Teknik dan prosedur Teknik Redering Memproduksi video animasi simulasi objek kemasan produk dan walkthrough lansekap 3D 				
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> Taylor, Richard. 2003. The Encyclopedia of Animation Techniques. London: Quartro Publishing plc. Thomas, F., Johnston, O., 1981. Disney animation: the illusion of life. New York: Abbeville Press. 				
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Perangkat Lunak : 3D S Max atau Blender Perangkat Keras : Unit Komputer, Scanner, Pen Tablet, Headset, Microphone 				
Team Teaching					
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 3				

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1, 2	Memahami dan mampu mempraktekkan prinsip kerja software animasi 3D	Mahasiswa Mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 3D dan mampu mengoperasikan perintah dasar software animasi 3D	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan dan mempraktekkan Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (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.
3, 4, 5	Teknik dan prosedur membangun objek 3D & tekstur objek	Mahasiswa mampu mengkreasikan objek 3D & tekstur objek	Kriteria: Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengkreasikan Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 9 (SKS)	
6	Teknik dan prosedur <i>lighting</i> dan <i>rendering</i> dasar	Mahasiswa mampu mengkreasikan model pencahayaan	Kriteria: Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengkreasikan Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
7	Teknik dan prosedur animasi objek dan kamera (lanjutan)	Mahasiswa mampu mensimulasikan animasi objek dan kamera	Kriteria Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengkreasikan Bentuk Penilaian. Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
8	UTS: Mengkreasikan video animasi simulasi objek kemasan produk	Mahasiswa mampu mengkreasikan video animasi simulasi objek kemasan produk	Kriteria: Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam menganimasikan Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk karya	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
9,10	Teknik dan prosedur menyusun layout 3D	Mahasiswa mampu menyusun layout landscape 3D	Kriteria: Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengkreasikan Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
11	Teknik dan prosedur animasi objek dan kamera (lanjutan)	Mahasiswa mampu mensimulasikan animasi objek dan kamera	Kriteria Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengkreasikan Bentuk Penilaian. Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
12, 13	Teknik dan prosedur menambahkan elemen pencahayaan (lanjutan)	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pencahayaan dalam layout 3D	Kriteria Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam merancang dan mengaplikasikan Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
14	Teknik dan prosedur Rending Video (lanjutan)	Mahasiswa mampu melakukan rendering video	Kriteria Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam menganimasikan Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
15	UAS: Memproduksi video animasi simulasi walkthrough lansekap 3D	Mahasiswa mampu memproduksi video animasi simulasi walkthrough lansekap 3D sesuai dengan tema yang ditentukan	Kriteria Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam memproduksi Bentuk Penilaian Melalui karya penugasan	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 animasi simulasi walkthrough lansekap 3D 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 sesuai pokok bahasan sampai pertengahan semester (Mengkreasikan video animasi simulasi objek kemasan produk)
		Ujian Akhir Semester	15	UAS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Membuat video animasi simulasi walkthrough lansekap 3D sesuai dengan tema yang ditentukan)