ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH	**: KOMPUTER GRAFIS 3 (DU310)**
PROGRAM STUDI	**: DKV D3**
NAMA DOSEN PENGAMPU	**: WAHJU TRI WIDADIJO**
SEMESTER	**: GANJIL**

Learning Outcome:

1. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya dkv (KU 1)
2. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU 4)
3. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7)
4. Menunjukan 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 GRAFIS 3	DU 310	Matakuliah Ket. Umum	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)**	
	KU 1 KU 4 PP 7 S6	1. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya dkv (KU 1) 2. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU 4) 4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7) 5. Menunjukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	KU 1 KU 4 PP 7 S6	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian umum dan perbedaan dari animasi dan motion graphic 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 dan teknik Lipsync 5. Mahasiswa mampu Menganimasikan teknik Rotoscoping 6. Mahasiswa mampu Menganimasikan gabungan beberapa teknik animasi 7. Mengkreasikan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsyn
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Grafis 3 mempraktekkan beberapa teknik dasar animasi dan motion grahic sebagai dasar materi untuk mata kuliah Komputer Animasi 2D di semester 4	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengertian umum animasi 2. Pengertian 12 prinsip animasi 3. Teknik dan prosedur merancang aset visual (desain karakter & background) 4. Teknik editing video animasi dengan menggunakan software komputer 5. Teknik Dasar Animasi #01 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Siklus Gerak) 6. Teknik Dasar Animasi #03 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Lipsync) 7. Teknik Dasar Animasi #04 (Teknik dan prosedur membuat Animasi Rotoscoping) 8. Mengkreasikan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, lipsync, dan rotoscoping	
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		
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 2	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Memahami pengertian umum animasi	Mahasiswa Mampu menjelaskan pengertian umum	**Kriteria:** Ketepatan dalam menjelaskan **Bentuk Penilaian:** Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 3 (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.
2	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)	
3	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)	
4, 5	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 6 (SKS)	
6, 7	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)	
8	**UTS: Menganimasikan video *Animasi teknik Siklus Gerak* 2D**	Mahasiswa mampu Menganimasikan video Animasi teknik Siklus Gerak 2D	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan **Bentuk**	Teori, diskusi dan 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)
			Penilaian. Melalui penugasan dalam bentuk karya		
9, 10	Teknik dan prosedur 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 6 (SKS)	
11, 12	Teknik dan prosedur Mensimulasikan teknik dasar animsi rotoscoping	Mahasiswa mampu Mensimulasikan teknik dasar animsi rotoscoping	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan **Bentuk penilaian** Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 6 (SKS)	
13, 14	Teknik dan prosedur gabungan beberapa teknik animasi	Mahasiswa mampu menggabungan beberapa teknik animas	**Kriteria** Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan **Bentuk penilaian** Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek **Waktu Perkuliahan:** 50 Menit x 9 (SKS)	
15	**UAS: Mengkreasikan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsync**	Mahasiswa mampu Mengkreasikan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsync 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 animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsync sesuai dengan tema yang

B. Rencana Evaluasi				
No	**Basis Evaluasi**	**Komponen Evaluasi**	**Bobot %**	**Deskripsi**
				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 (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 animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsync sesuai dengan tema yang ditentukan).