



DOKUMEN RPS SEM. GANJIL 2025_2026

Wahju Tri Widadijo, M.Sn

NIDN. 0526047001

- 1. Form RPS Komputer Animasi 3D_D3**
- 2. Form RPS Komputer Animasi_S1 A**
- 3. Form RPS KOMPUTER GRAFIS 3_D3**
- 4. Form RPS Teknik Kamera Video Editing**

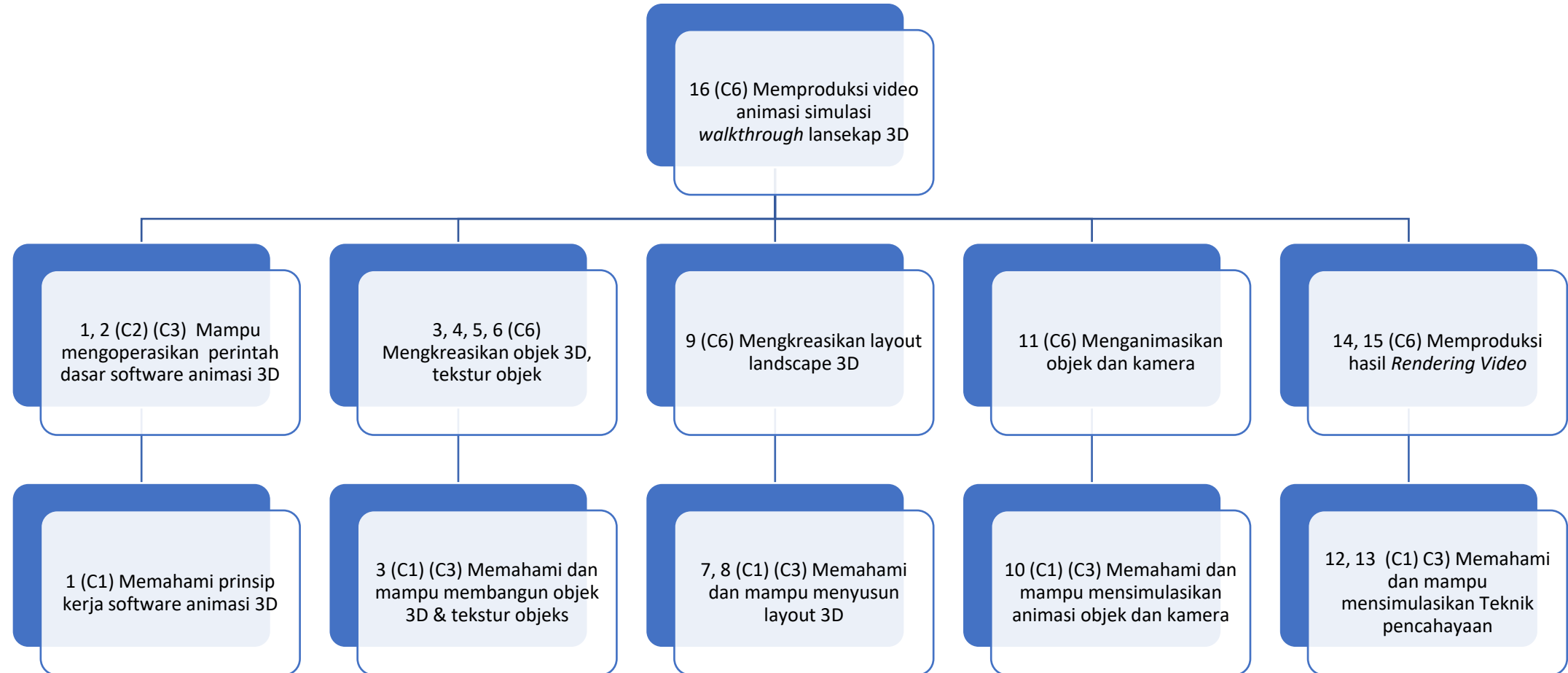
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

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

Learning Outcome:

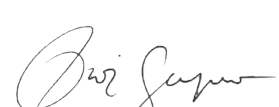
1. Mampu menerapkan pengetahuan tentang menggambar dan ilustrasi untuk membuat aset visual (desain karakter, desain set background) 3D sesuai dengan tema, mendisain gerak dan menganimasikannya. (KK 3)
2. Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV. (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	25 September 2025
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 mengoperasionalkan 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				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Animasi 3D mempraktekan tahapan produksi animasi 3D, yang meliputi teknik <i>modeling</i> , <i>texturing</i> , <i>lighting</i> , <i>3d layout</i> , <i>rigging</i> , animasi karater, dan <i>rendering</i> menjadi satu proyek produksi video film animasi karakter 3D.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengertian umum animasi dan tahapan produksi animasi 3D 2. Prinsip kerja software animasi 3D 3. Teknik dan prosedur membuat objek 3D & tekstur objek 4. Teknik dan prosedur menyusun layout 3D 5. Teknik dan prosedur menganimasikan objek dan kamera 6. Teknik dan prosedur Teknik pencahayaan 7. Teknik dan prosedur Teknik Redering				
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 : 3D S Max atau Blender 2. 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 Rendering 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)

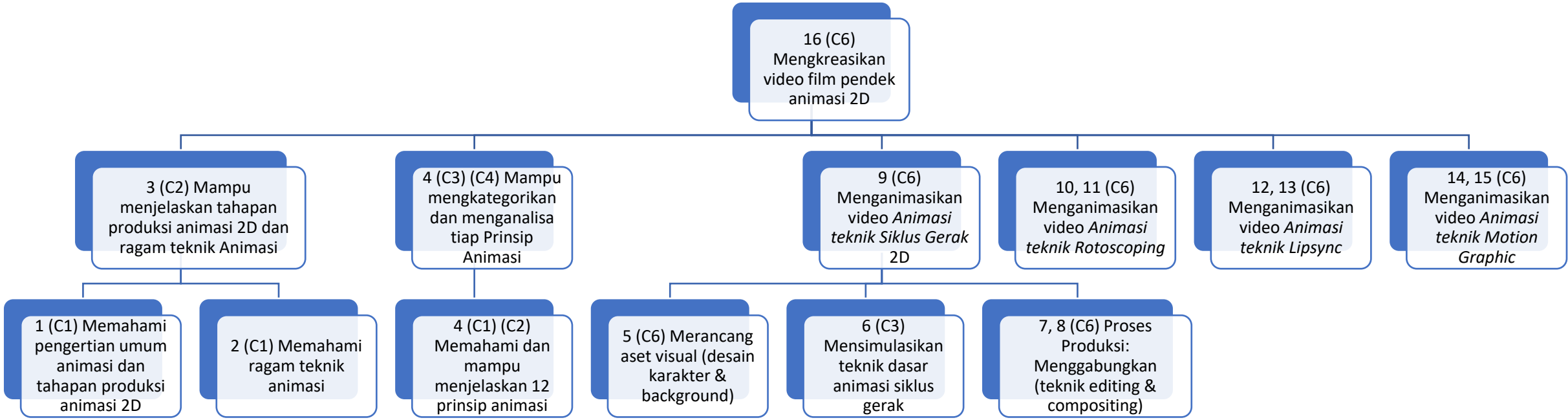
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

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. Menunjukkan 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	25 September 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn	 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK 7	1. Mampu membuat karya animasi dengan berbagai teknik animasi yang ada. (KK 7)			
	KU 10	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)			
	PP 2	3. Menguasai pengetahuan dalam mengidentifkasi habitus dan budaya visual dalam suatu masyarakat sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam merancang produk DKV yang efektif sesuai dengan masyarakat (PP 2)			
	S7	4. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S 7)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 3	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 2D dan ragam teknik Animasi			
	KU 1	2. Mahasiswa mampu mengkategorikan dan menganalisa 12 Prinsip Animasi			
	KU 4	3. Mahasiswa mampu menggabungkan aset visual (<i>editing & compositing</i>)			
	PP 7	4. Mahasiswa mampu menganimasikan video Animasi teknik Siklus Gerak 2D, teknik Rotoscoping, dan teknik Lipsync			
S 6	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 <i>Concept Art</i> 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	-				
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 menganalisa 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 Siklus Gerak 2D	Mahasiswa mampu Menganimasikan video Animasi teknik Siklus Gerak 2D	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasikan	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)
			Bentuk Penilaian. Melalui penugasan dalam bentuk karya		
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 sesuai pokok bahasan sampai pertengahan semester (Membuat

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
				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).

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

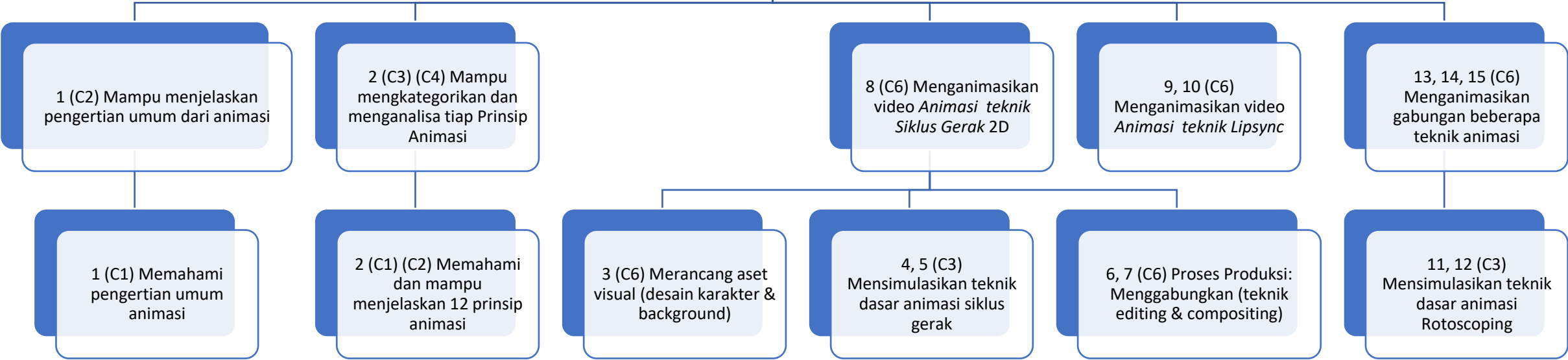
NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER GRAFIS 3 (DU310)
PROGRAM STUDI : DKV D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GANJIL

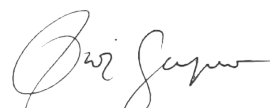
Learning Outcome:

1. Mampu mengoperasikan 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. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)

ANALISIS INTRUKSIONAL

16 (C6) Mengkreasikan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, rotoscoping dan lipsync



		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	25 September 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn	 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 1	1. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya dkv (KU 1)			
	KU 4	2. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya (KU 4)			
	PP 7	4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 7)			
	S6	5. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KU 1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian umum dan perbedaan dari animasi dan motion graphic			
	KU 4	2. Mahasiswa mampu mengkategorikan dan menganalisa 12 Prinsip Animasi			
	PP 7	3. Mahasiswa mampu menggabungkan aset visual (<i>editing & compositing</i>)			
	S6	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 graphic 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 menganalisa 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 menganimasi video Animasi teknik Rotoscoping dan Lipsync	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasi Bentuk penilaian Melalui karya	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
11, 12	Teknik dan prosedur Mensimulasikan teknik dasar animasi roto-scoping	Mahasiswa mampu Mensimulasikan teknik dasar animasi roto-scoping	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasi 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 menggabungkan beberapa teknik animasi	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian dalam menganimasi Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 9 (SKS)	
15	UAS: Mengkreasi- kan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, roto-scoping dan lipsync	Mahasiswa mampu Mengkreasi- kan video animasi yang menggabungkan teknik siklus gerak, roto-scoping 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, roto-scoping dan lipsync sesuai dengan tema yang

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
3	Kognitif/Pengetahuan			ditentukan
		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).

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

NAMA MATA KULIAH	: Teknik Kamera & Video Editing
PROGRAM STUDI	: D3
NAMA DOSEN PENGAMPU	: Wahyu Tri Widadijo
SEMESTER	: Genap

Learning Outcome

Mampu mengoperasikan kamera DSLR dengan baik dan benar untuk menghasilkan karya foto dan video dengan teknik pengambilan gambar yang tepat. (KU8)

Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multimedia. (KU1)

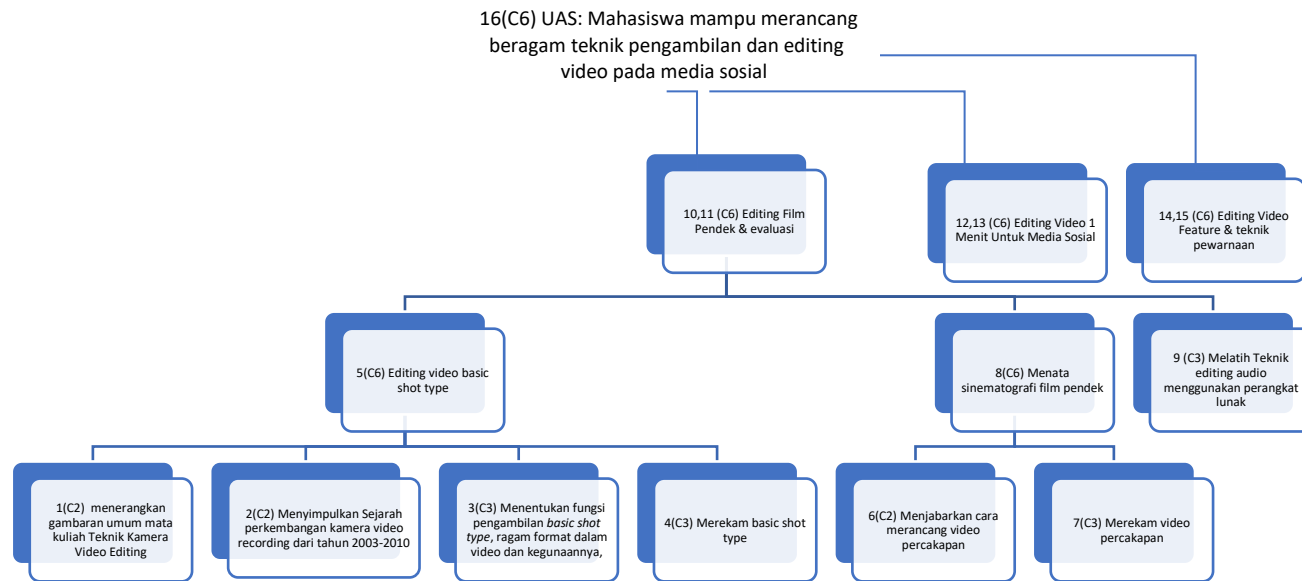
*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

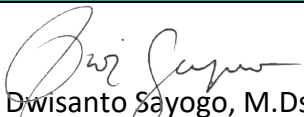
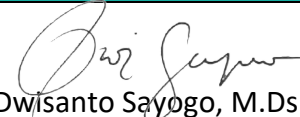
PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberiindeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis	Memperkirakan Menjelaskan Mengkategorikan Mencirikan Merinci Megasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Meramalkan	Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Megkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagikan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan	Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengkategorikan Mengkode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi

*Pedoman diatas merupakan kata intruksional yang bisa dipakai dalam menyusun Sub-CPMK, indikator, dan kriteria penilaian pada RPS

ANALISIS INTRUKSIONAL TEKNIK KAMERA & VIDEO EDITING D3



	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM STUDI D3				
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Teknik Kamera V.E.	DU414	Matakuliah Ket. Khusus	3	4	1 September 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU8	Mampu mengoperasikan kamera D-SLR dengan baik dan benar untuk menghasilkan karya foto dan video dengan teknik pengambilan gambar yang tepat. (KU8) Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multimedia. (KU1)			
	KU11				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	KU8, KU11	1. Mampu merancang video <i>basic shot type</i> 2. Mampu merancang video percakapan 3. Mampu merancang teknis pembuatan film pendek 4. Mampu merancang teknis video untuk berita 5. Mampu merancang teknis video 1 menit untuk media sosial			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Perkuliahan ini merupakan tentang beragam teknik pengambilan video dan editing				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Sejarah perkembangan kamera & video editing. 2. <i>Basic Shot Type</i> & editing 3. Video Percakapan & editing 4. Video Film Pendek & editing 5. <i>Sound editing</i>				

	6. Video 1 menit untuk media sosial & editing 7. <i>News editing</i> video 8. Pewarnaan pada video
Pustaka	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe Premiere, Microsoft Word, Power Point 2. Perangkat Keras : Kamera DSLR, Kamera Mirrorless, Mic untuk kamera, Stabiliser kamera, Tripod, LCD, Projector,
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Mahasiswa memahami kontrak perkuliahan dan luaran RPS serta CPL yang akan dicapai dalam semester ini.	Mahasiswa mampu menjelaskan isi kontrak perkuliahan, memahami target capaian pembelajaran, dan menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait RPS dan CPL.	1. Diskusi kelas tentang kontrak kuliah. 2. Kuis sederhana terkait pemahaman mahasiswa tentang luaran RPS dan CPL.	1. Diskusi kelas (50 menit/SKS). 2. Tanya jawab dan klarifikasi (50 menit/SKS).	1. Dokumen RPS dan CPL yang disusun oleh dosen. 2. Contoh kontrak kuliah.
2	Mampu memahami ragam dan potensi kamera DSLR, mirrorless, dan smartphone untuk kebutuhan pembuatan konten visual.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing jenis kamera (DSLR, mirrorless, smartphone) dan mengetahui kapan harus menggunakan masing-masing dalam produksi konten.	1. Menganalisis perbedaan teknis antara kamera DSLR, mirrorless, dan smartphone. 2. Diskusi dan presentasi kelompok terkait potensi penggunaan kamera dalam proyek.	1. Diskusi dan analisis teknis tentang ragam kamera (50 menit/SKS). 2. Presentasi kelompok tentang perbandingan kamera dalam konteks produksi visual (50	1. Jurnal: [Comparative Evaluation of the Performance of a Mobile Device Camera and a Full-Frame Mirrorless Camera] https://doi.org/10.3390/s24154925

				menit/SKS).	
3	Mampu memahami dan menerapkan teknik dasar jenis-jenis shot dalam sinematografi (Basic Shot Type).	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan teknik dasar jenis-jenis shot, seperti wide shot, close-up, medium shot, dan lain-lain dalam proyek film pendek.	1. Praktik penggunaan berbagai jenis shot dalam skenario yang disiapkan. 2. Presentasi dan diskusi hasil analisis penggunaan jenis shot dalam proyek.	1. Diskusi tentang jenis shot dalam sinematografi (50 menit/SKS). 2. Praktik pembuatan berbagai shot dengan kamera (50 menit/SKS).	1. Jurnal: [Classifying Cinematographic Shot Types] https://doi.org/10.1007/s11042-011-0916-9 2. Jurnal: [Film Shot Type Classification Based on Camera Movement Styles - SpringerLink] https://doi.org/10.1007/978-3-030-58621-8_2
4	Mampu memahami konsep dan menerapkan praktek dasar jenis-jenis shot dalam sinematografi (Basic Shot Type).	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik dasar jenis-jenis shot dalam produksi film pendek melalui praktek langsung.	1. Pelaksanaan praktik penggunaan berbagai jenis shot dalam proyek film pendek. 2. Evaluasi hasil praktek shot berdasarkan komposisi dan teknik yang telah dipelajari.	1. Pengantar konsep Basic Shot Type (50 menit/SKS). 2. Praktik langsung pembuatan shot dengan kamera (50 menit/SKS).	1. Buku: [Basic Cinematography: A Creative Guide to Visual Storytelling] https://doi.org/10.4324/9781351182126
5	Mampu memahami dan menerapkan teknik editing dasar menggunakan Adobe Premiere dalam produksi film pendek.	Mahasiswa mampu menggunakan Adobe Premiere untuk melakukan teknik editing dasar, seperti memotong, menggabungkan klip, menambahkan efek, dan menyusun alur cerita visual.	1. Praktik editing dasar menggunakan Adobe Premiere. 2. Penilaian proyek editing film pendek dengan Adobe Premiere.	1. Diskusi tentang teknik editing menggunakan Adobe Premiere (50 menit/SKS). 2. Praktik langsung editing film pendek menggunakan Adobe Premiere (50 menit/SKS).	1. Tutorial video tentang teknik editing dasar di Adobe Premiere.
6	Mampu merancang dan menerapkan teknik video percakapan, termasuk penentuan framing, blocking, dan alur visual.	Mahasiswa mampu merancang adegan percakapan dengan memperhatikan teknik framing, blocking, dan penyusunan alur	1. Praktik pembuatan video percakapan dengan teknik framing dan blocking yang sesuai. 2. Penilaian proyek	1. Diskusi konsep dan teknik merancang video percakapan (50 menit/SKS). 2. Praktik langsung pembuatan video	1. Jurnal: [Framing the Conversation] https://doi.org/10.1007/978-3-031-02606-5_1

		percakapan secara visual.	video percakapan berdasarkan kualitas visual dan alur percakapan.	percakapan (50 menit/SKS).	
7	Mampu merancang dan mempraktikkan pembuatan video percakapan dengan memperhatikan aspek framing, blocking, dan alur percakapan.	Mahasiswa mampu menerapkan teknik framing, blocking, dan pembuatan alur percakapan yang efektif dalam produksi video percakapan.	1. Pelaksanaan praktek pembuatan video percakapan dengan teknik framing dan blocking yang benar. 2. Evaluasi proyek video percakapan berdasarkan kualitas visual dan alur percakapan.	1. Praktik langsung pembuatan video percakapan dengan framing dan blocking (50 menit/SKS). 2. Diskusi dan evaluasi hasil praktek video percakapan (50 menit/SKS).	1. Jurnal: [Blocking for Cinematic Storytelling] https://doi.org/10.1007/978-3-031-02606-5_1
8	Mampu menganalisis komposisi tata sinematografi dalam produksi film, termasuk framing, lighting, dan penggunaan elemen visual.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen sinematografi seperti framing, lighting, dan tata kamera dalam produksi film.	1. Analisis komposisi visual dari adegan film yang dipilih. 2. Presentasi hasil analisis komposisi sinematografi berdasarkan teori dan praktik.	1. Diskusi teori komposisi tata sinematografi (50 menit/SKS). 2. Praktik analisis visual dari adegan film (50 menit/SKS).	1. Jurnal: [Strategies of Colour and Lighting Design in Cinematography] https://hdl.handle.net/10356/86189
9	Mampu memahami dan menerapkan teknik editing audio, termasuk pengurangan noise, konversi mono ke stereo, dan penyelarasan musik dengan statement dalam video feature.	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak editing audio untuk mengurangi noise, mengubah format mono menjadi stereo, dan menyelaraskan musik dengan narasi dalam video feature.	1. Praktik editing audio untuk mengurangi noise dan menyelaraskan musik dengan video. 2. Evaluasi proyek audio berdasarkan kualitas penyelarasan dan hasil pengurangan noise.	1. Praktik editing film pendek (50 menit/SKS). 2. Penilaian hasil proyek editing film pendek (50 menit/SKS).	1. Jurnal: [Noise Reduction with Multiple Microphones] https://doi.org/10.1007/978-3-540-78612-2_5
10	Mampu mengedit film pendek sesuai dengan skenario dan teknik editing yang telah dipelajari.	Mahasiswa mampu melakukan editing film pendek dengan teknik yang tepat, termasuk pemotongan, transisi,	1. Hasil edit film pendek yang menunjukkan alur cerita yang baik dan penggunaan teknik	1. Praktik editing film pendek (50 menit/SKS). 2. Penilaian hasil proyek editing film	1. Panduan teknis editing film pendek. 2. Contoh film pendek yang telah diedit untuk studi kasus.

		dan penambahan efek visual atau audio.	editing yang tepat. 2. Penilaian proyek editing berdasarkan kualitas visual, transisi, dan sinkronisasi audio.	pendek (50 menit/SKS).	
11	Mampu mengedit film pendek sesuai dengan skenario dan teknik editing yang telah dipelajari.	Mahasiswa mampu melakukan editing film pendek dengan teknik yang tepat, termasuk pemotongan, transisi, dan penambahan efek visual atau audio.	1. Hasil edit film pendek yang menunjukkan alur cerita yang baik dan penggunaan teknik editing yang tepat. 2. Penilaian proyek editing berdasarkan kualitas visual, transisi, dan sinkronisasi audio.	1. Praktik editing film pendek (50 menit/SKS). 2. Penilaian hasil proyek editing film pendek (50 menit/SKS).	1. Panduan teknis editing film pendek. 2. Contoh film pendek yang telah diedit untuk studi kasus.
12	Mampu mengedit video berdurasi 1 menit untuk media sosial Instagram dengan memperhatikan komposisi visual, alur cerita, dan engagement.	Mahasiswa mampu melakukan editing video yang menarik dan sesuai dengan format Instagram, memperhatikan kualitas visual dan cerita.	1. Hasil edit video 1 menit yang memenuhi standar visual dan engagement untuk media sosial Instagram. 2. Penilaian proyek editing berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan format Instagram, dan kualitas konten.	1. Praktik editing video 1 menit untuk Instagram (50 menit/SKS). 2. Diskusi hasil editing dan tips meningkatkan engagement (50 menit/SKS).	1. Panduan editing video pendek untuk media sosial. 2. Artikel tentang strategi engagement video di Instagram.
13	Mampu menyelesaikan editing video 1 menit untuk media sosial Instagram dan mengumpulkan hasilnya untuk evaluasi.	Mahasiswa mampu menyelesaikan editing video 1 menit dengan kualitas yang baik dan mengumpulkannya sesuai tenggat waktu yang ditentukan.	1. Hasil edit video yang memenuhi standar visual dan engagement untuk media sosial Instagram. 2. Pengumpulan video tepat waktu dan	1. Praktik penyelesaian editing video 1 menit (50 menit/SKS). 2. Pengumpulan hasil proyek video untuk evaluasi (50 menit/SKS).	1. Panduan pengumpulan proyek video untuk media sosial. 2. Artikel tentang strategi engagement video di Instagram.

			sesuai dengan format yang diminta.		
14	Mampu memahami dan menerapkan teknik editing video feature serta teknik pewarnaan video untuk meningkatkan kualitas visual.	Mahasiswa mampu melakukan editing video feature dengan teknik yang tepat serta menerapkan teknik pewarnaan video (color grading) untuk meningkatkan estetika visual.	1. Hasil edit video feature yang menunjukkan alur cerita yang baik dengan penerapan teknik pewarnaan video yang sesuai. 2. Penilaian proyek editing berdasarkan kualitas visual, penggunaan color grading, dan estetika keseluruhan.	1. Diskusi konsep editing video feature dan teknik pewarnaan (50 menit/SKS). 2. Praktik langsung editing video feature dan penerapan teknik pewarnaan (50 menit/SKS).	1. Jurnal: [The Effects of Color Grading on Audience Experience in the Context of Horror Movies] https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i01.13557
15	Mampu merancang dan memproduksi video 1 menit dengan tema atau kesan khusus untuk Ujian Akhir Semester.	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek video 1 menit yang sesuai dengan tema atau kesan yang dipilih, dengan kualitas visual dan konten yang baik.	1. Hasil proyek video yang memenuhi standar visual dan narasi dengan tema atau kesan yang jelas. 2. Penilaian proyek berdasarkan kreativitas, penggunaan teknik editing, dan kesesuaian tema.	1. Praktik produksi video 1 menit dengan tema khusus (50 menit/SKS). 2. Pengumpulan hasil proyek dan evaluasi akhir (50 menit/SKS).	1. Panduan produksi video pendek dengan tema khusus. 2. Contoh video pendek yang menggambarkan tema atau kesan tertentu.

B. Rencana Evaluasi

No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi	Deskripsi (Inggris)
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Merupakan kehadiran mahasiswa dari pertemuan 1-15	<i>Is the attendance of students from 1-15 meetings</i>
2	Hasil Proyek	-			
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	5	Tugas merupakan praktek yang dilakukan pada pertemuan 4,7,9,12 dan 14	<i>Assignments are practices that are carried out at meetings 4,7,9,12 and 14th</i>
		Kuis	5	Merupakan pemahaman perkuliahan pada pertemuan 1,2,3,5,6,8,13 dan 14	<i>It is the understanding of lectures at meetings 1,2,3,5,6,8,13, and 14th</i>
		Ujian Tengah Semester	40	Merupakan nilai yang dihasilkan dari ujian tengah semester pada pertemuan 10	<i>Midterm test Is the value generated from the midterm exam at meeting 10th.</i>
		Ujian Akhir Semester	40	Merupakan nilai yang dihasilkan dari ujian tengah semester pada pertemuan 15	<i>Final exam Is the value generated from the midterm exam at the meeting 15th</i>