



RPS SEM. GENAP 2025_2026

Wahju Tri Widadijo, M.Sn

NIDN. 0526047001

- 1. RPS Animasi 3D_S1_B**
- 2. RPS Komputer Grafis 2 (D3)**
- 3. RPS Komputer Animasi 2D D3**
- 4. RPS Komp Multimedia S1**

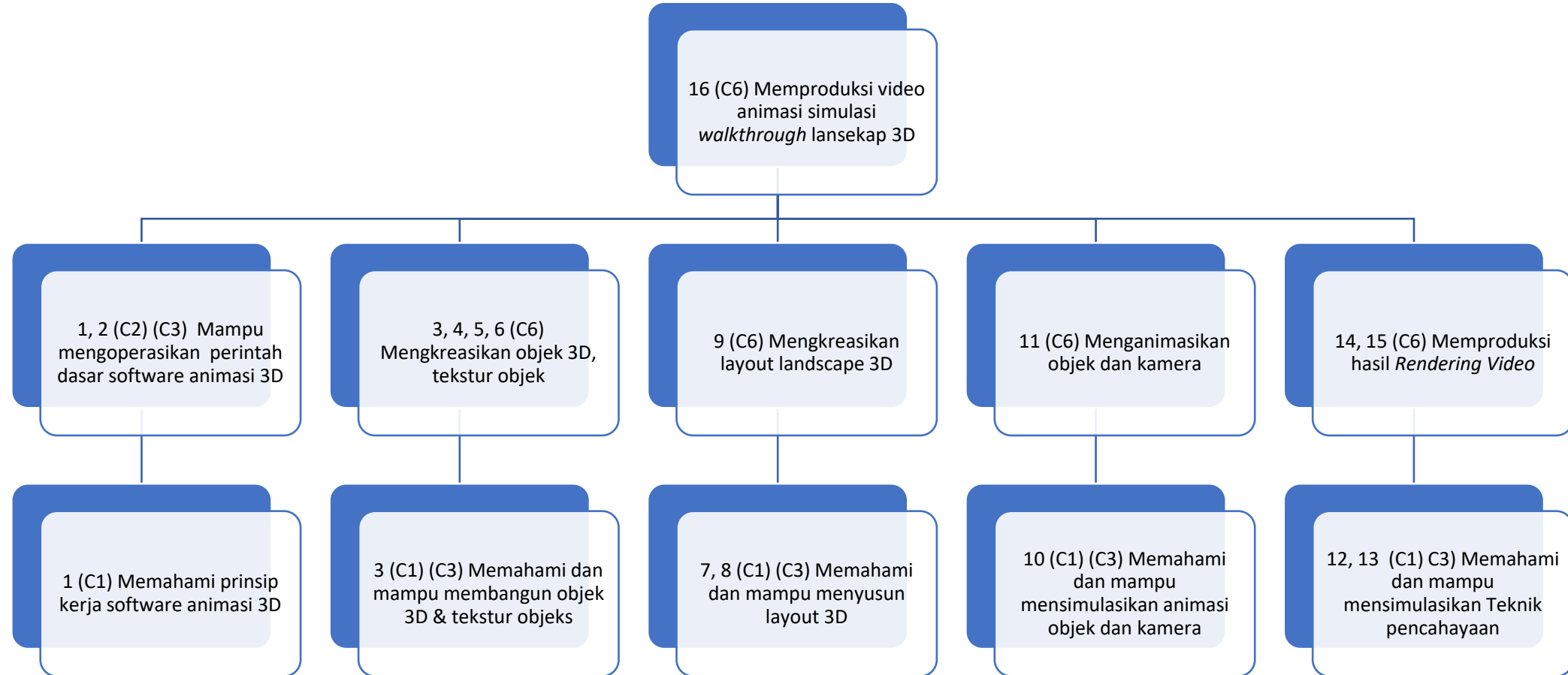
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : ANIMASI 3D (SK401)
PROGRAM STUDI : DKV S1
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GENAP

Learning Outcome:

1. Mampu membuat animasi 3D dengan prinsip dan teknik animasi karakter 3D (KK 1)
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 1)
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. (S7)

ANALISIS INTRUKSIONAL



 STSRD VISI		SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM STUDI S1			
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
ANIMASI 3D	SK401	Matakuliah Ket. Khusus	3	4	10 Januari 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn		 Dwisanto Sayogo, M.Ds. 	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK 1 KU 1 PP 2 S 7	1. Mampu membuat animasi 3D dengan prinsip dan teknik animasi karakter 3D (KK 1) 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 1) 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. (S7)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 1 KU 1 PP 2 S 7	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 3D dan mengoperasikan perintah dasar software animasi 3D 2. Mahasiswa mampu Mengkreasikan objek 3D dan tekstur objek 3. Mahasiswa mampu Memahami dan mampu menyusun layout 3D 4. Mahasiswa mampu Menganimasikan objek dan kamera 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 Animasi 3D mempraktekan tahapan produksi animasi 3D, yang meliputi teknik <i>modeling</i> , <i>texturing</i> , <i>lighting</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 8. Memproduksi video animasi simulasi desain expo				
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				

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 3D	Mahasiswa mampu mengkreasikan video animasi simulasi objek 3D	Kriteria: Kreativitas, Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam menganimasikan Bentuk Penilaian: Melalui	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

			penugasan dalam bentuk karya		
9,10	Teknik dan prosedur menyusun layout 3D	Mahasiswa mampu menyusun layout 3D (desain expo)	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 desain expo	Mahasiswa mampu memproduksi video animasi simulasi desain expo 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 layout 3D desain expo 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 3D)
		Ujian Akhir Semester	15	UAS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Membuat video animasi simulasi layout 3D desain expo sesuai dengan tema yang ditentukan)

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

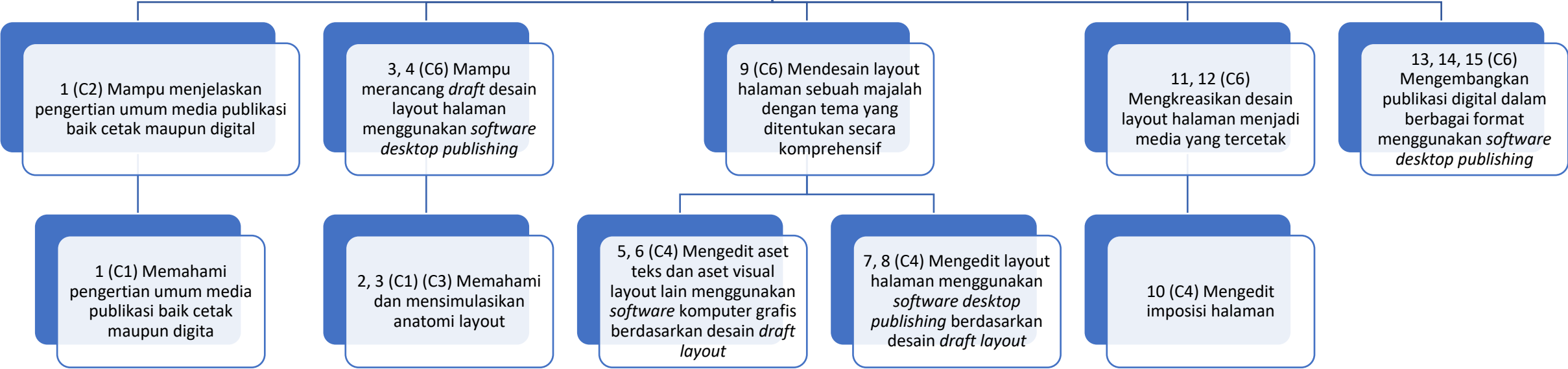
NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER GRAFIS 2 (DU209)
PROGRAM STUDI : DKV D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GENAP

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 media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif



		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 2	DU 209	Matakuliah Ket. Umum	3	2	10 Januari 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 media publikasi baik cetak maupun digital			
	KU 4	2. Mahasiswa mampu merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i>			
	PP 7	3. Mahasiswa mampu Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
	S6	4. Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang layout halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital 2. Teknik dan prosedur merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> 3. Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>) 4. Teknik Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i> 5. Teknik Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif 6. Teknik Mengedit imposisi halaman dan Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media				

	yang tercetak 7. Teknik Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan <i>software desktop publishing</i> 8. Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
Pustaka	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign 2. Perangkat Keras : Unit Komputer, Scanner, Pen Tablet
Team Teaching	
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 1

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Memahami pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital	Mahasiswa Mampu pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contohnya	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
2	Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Mahasiswa mampu Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Kriteria: Ketepatan dalam mensimulasikan Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi, dan Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
3, 4	Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
5, 6	Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan software komputer grafis berdasarkan desain draft layout	Mahasiswa mampu Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan software	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam mensimulasikan Bentuk	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	

		komputer grafis berdasarkan desain draft layout	penilaian: Praktek		
7, 8	Teknik dan prosedur Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
9	UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Mahasiswa mampu Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk Penilaian. Melalui penugasan dalam bentuk karya	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
10	Teknik dan prosedur Mengedit imposisi halaman	Mahasiswa mampu Mengedit imposisi halaman	Kriteria Ketepatan dan kerapian Bentuk penilaian Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
11, 12	Teknik dan prosedur Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Mahasiswa mampu Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui penugasan dalam bentuk karya	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
13, 14	Teknik dan prosedur Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 9 (SKS)	
15	UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan	Mahasiswa mampu Mengkreasikan media publikasi	Kriteria Kreativitas, Ketelitian dan kerapian	Praktek Waktu Perkuliahan:	

	secara komprehensif	digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Bentuk Penilaian Melalui penugasan dalam bentuk karya	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 kreasi media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
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 (Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif)
		Ujian Akhir Semester	15	UAS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema).

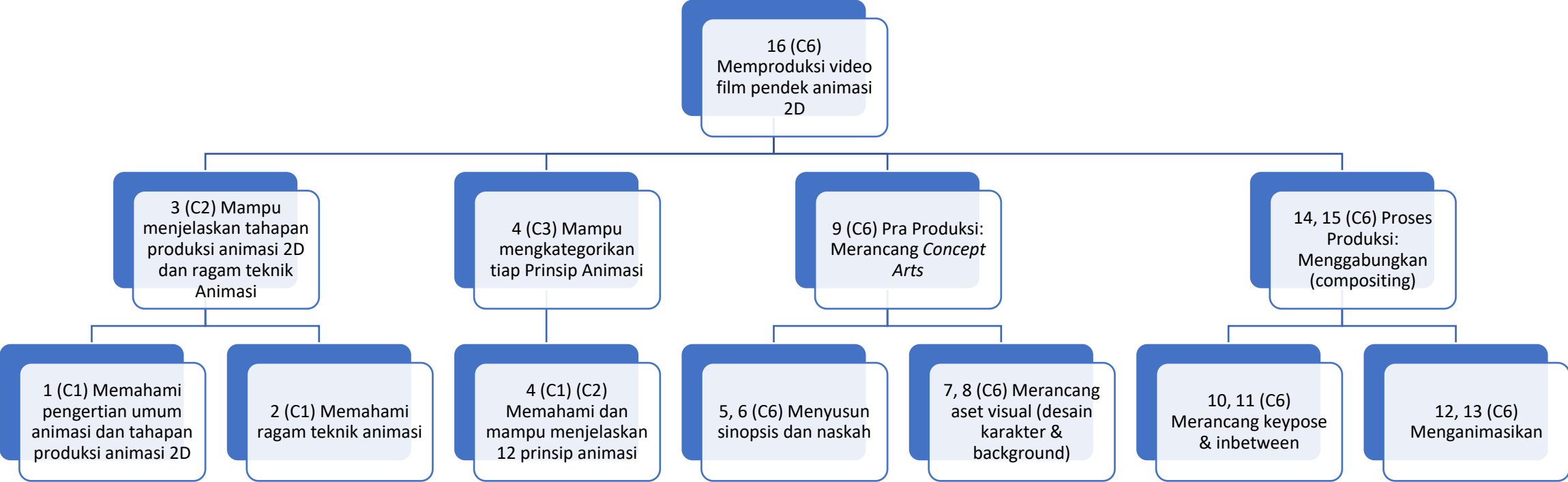
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

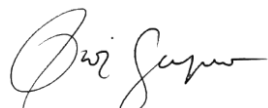
NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER ANIMASI 2 D (DK403)
PROGRAM STUDI : DKV D3
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GENAP

Learning Outcome:

1. Mampu menerapkan pengetahuan tentang menggambar dan ilustrasi untuk membuat aset visual (desain karakter, desain set background) 2D 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. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S6)
5. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. (PP 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 2 D	DK403	Matakuliah Ket. Khusus	3	4	10 Januari 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) 2D sesuai dengan tema, mendisain gerak dan menganimasikannya			
	KU 1	2. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV)			
	KU 4	3. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya			
	PP 7	4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya.			
	S 6	4. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 3	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi animasi 2D dan ragam teknik			
	KU 1	Animasi			
	KU 4	2. Mahasiswa mampu mengkategorikan 12 Prinsip Animasi			
PP 7	3. Mahasiswa mampu merancang <i>Concept Art</i>				
S 6	4. Mahasiswa mampu memproduksi 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 menyusun sinopsis dan naskah 5. Teknik dan prosedur merancang aset visual (desain karakter & background) 6. Merancang <i>Concept Arts</i> secara komprehensif berdasarkan tema 7. Teknik dan prosedur merancang keypose & inbetween 8. Tahapan animasi 9. Tahapan Proses Menggabungkan (<i>editing & compositing</i>) 10. Memproduksi 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 3				

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: Quarto 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 tiap Prinsip Animasi	Kriteria: Ketepatan dalam mengkategorikan dan menafsirkan Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
5, 6	Teknik dan prosedur Menyusun Tema, Sinopsis, dan Alur Cerita serta Naskah untuk film animasi pendek	Mahasiswa mampu menyusun sinopsis dan naskah sebuah proyek animasi 2D berdasarkan tema	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam menyusun Bentuk penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk artikel	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
7, 8	Teknik dan prosedur merancang aset visual untuk film animasi pendek yang meliputi: - Desain karakter - Desain set background	Mahasiswa mampu merancang aset visual (desain karakter & <i>background</i>)	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang Bentuk penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk karya	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
9	UTS: Perancangan Concept Arts yang menyeluruh dari sebuah proyek film pendek animasi 2D	Mahasiswa mampu merancang Concept Arts yang menyeluruh	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

	dengan tema yang ditentukan	dari sebuah proyek film pendek animasi 2D dengan tema yang ditentukan	Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk karya		
10, 11	Teknik dan prosedur merancang gambar keypose dan inbetween	Mahasiswa mampu merancang <i>keypose & inbetween</i>	Kriteria Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang Bentuk Penilaian. Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
12, 13	Teknik editing video animasi dengan menggunakan software komputer	Mahasiswa mampu menganimasikan asset visual dengan bantuan <i>software</i> komputer	Kriteria Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam menganimasikan Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
14	Teknik compositing dengan menggunakan software komputer	Mahasiswa mampu menggabungkan semua elemen dalam tahapan <i>editing & compositing</i>	Kriteria Ketepatan, Ketelitian dan kerapian dalam mengedit Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
15	UAS: Membuat video film pendek animasi 2D sesuai dengan tema yang ditentukan.	Mahasiswa mampu membuat 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 (Perancangan <i>Concept Arts</i> yang menyeluruh dari sebuah proyek film pendek animasi 2D 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**

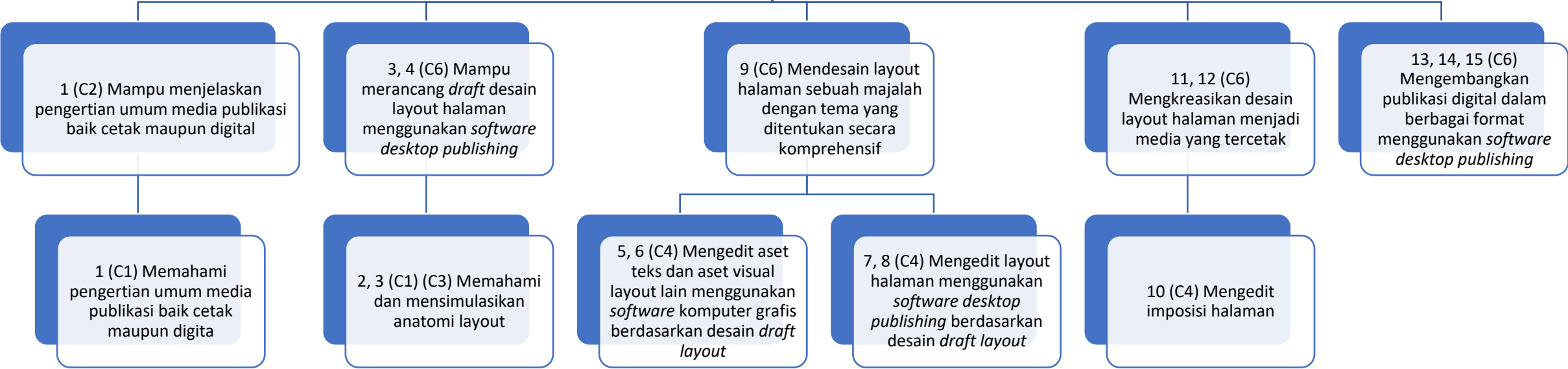
NAMA MATA KULIAH : KOMPUTER MULTIMEDIA (SK208)
PROGRAM STUDI : DKV S1
NAMA DOSEN PENGAMPU : WAHJU TRI WIDADIJO
SEMESTER : GENAP

Learning Outcome:

1. Mampu menggunakan teknologi digital komputer untuk membuat media yang memiliki unsur grafis, gerak, suara, dan interaktifitas (KK 8)
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 1)
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. (S7)

ANALISIS INTRUKSIONAL

16 (C6) Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif



		SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM STUDI S1			
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
KOMPUTER MULTIMEDIA	SK 208	Matakuliah Ket. Umum	3	2	10 Januari 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn	 Dwisanto Sayogo, M.Ds. 		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK 8	1. Mampu menggunakan teknologi digital komputer untuk membuat media yang memiliki unsur grafis, gerak, suara, dan interaktifitas (KK 8)			
	KU 1	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 1)			
	PP 2	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)			
	S7	4. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi. (S7)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 8	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital			
	KU 1	2. Mahasiswa mampu merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i>			
	PP 2	3. Mahasiswa mampu Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
	S7	4. Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i>			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah		Mata Kuliah Komputer Grafis 2 mempraktekkan teknik dan prosedur merancang layout halaman untuk dikreasikan menjadi media publikasi baik dalam bentuk cetak maupun digital			
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan		1. Pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital 2. Teknik dan prosedur merancang <i>draft</i> desain layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> 3. Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout lain menggunakan <i>software</i> komputer grafis berdasarkan desain <i>draft layout</i>) 4. Teknik Mengedit layout halaman menggunakan <i>software desktop publishing</i> berdasarkan desain <i>draft layout</i>			

	5. Teknik Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif 6. Teknik Mengedit imposisi halaman dan Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak 7. Teknik Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan <i>software desktop publishing</i> 8. Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
Pustaka	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign 2. Perangkat Keras : Unit Komputer, Scanner, Pen Tablet
Team Teaching	Wahju Tri Widadijo, M.Sn Novan Edo P., 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	Memahami pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital	Mahasiswa Mampu pengertian umum media publikasi baik cetak maupun digital berikut contohnya	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui penugasan dalam bentuk paper	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
2	Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Mahasiswa mampu Memahami dan mensimulasikan anatomi layout	Kriteria: Ketepatan dalam mensimulasikan Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi, dan Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
3, 4	Teknik dan prosedur merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu merancang draft desain layout halaman menggunakan software desktop publishing	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian dalam merancang Bentuk penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
5, 6	Teknik dan prosedur Mengedit aset teks dan aset visual layout	Mahasiswa mampu Mengedit aset	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan	Teori, diskusi dan praktek	

	lain menggunakan software komputer grafis berdasarkan desain draft layout	teks dan aset visual layout lain menggunakan software komputer grafis berdasarkan desain draft layout	kerapian dalam mensimulasikan Bentuk penilaian: Praktek	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
7, 8	Teknik dan prosedur Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Mahasiswa mampu Mengedit layout halaman menggunakan software desktop publishing berdasarkan desain draft layout	Kriteria: Kreativitas, Ketelitian dan kerapian Bentuk Penilaian: Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
9	UTS: Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Mahasiswa mampu Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk Penilaian. Melalui penugasan dalam bentuk karya	Praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
10	Teknik dan prosedur Mengedit imposisi halaman	Mahasiswa mampu Mengedit imposisi halaman	Kriteria Ketepatan dan kerapian Bentuk penilaian Praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
11, 12	Teknik dan prosedur Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Mahasiswa mampu Mengkreasikan desain layout halaman menjadi media yang tercetak	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui penugasan dalam bentuk karya	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 (SKS)	
13, 14	Teknik dan prosedur Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Mahasiswa mampu Mengembangkan publikasi digital dalam berbagai format menggunakan software desktop publishing	Kriteria Ketepatan, Kreativitas dan kerapian Bentuk penilaian Melalui praktek	Teori, diskusi dan praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 9 (SKS)	

15	UAS: Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Mahasiswa mampu Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif	Kriteria Kreativitas, Ketelitian dan kerapian 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 kreasi media publikasi digital dengan tema yang ditentukan secara komprehensif
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 (Mendesain layout halaman sebuah majalah dengan tema yang ditentukan secara komprehensif)
		Ujian Akhir Semester	15	UAS: Tugas praktek untuk mengukur kemampuan teknis sesuai pokok bahasan sampai akhir semester dan CPMK (Mengkreasikan media publikasi digital dengan tema).