

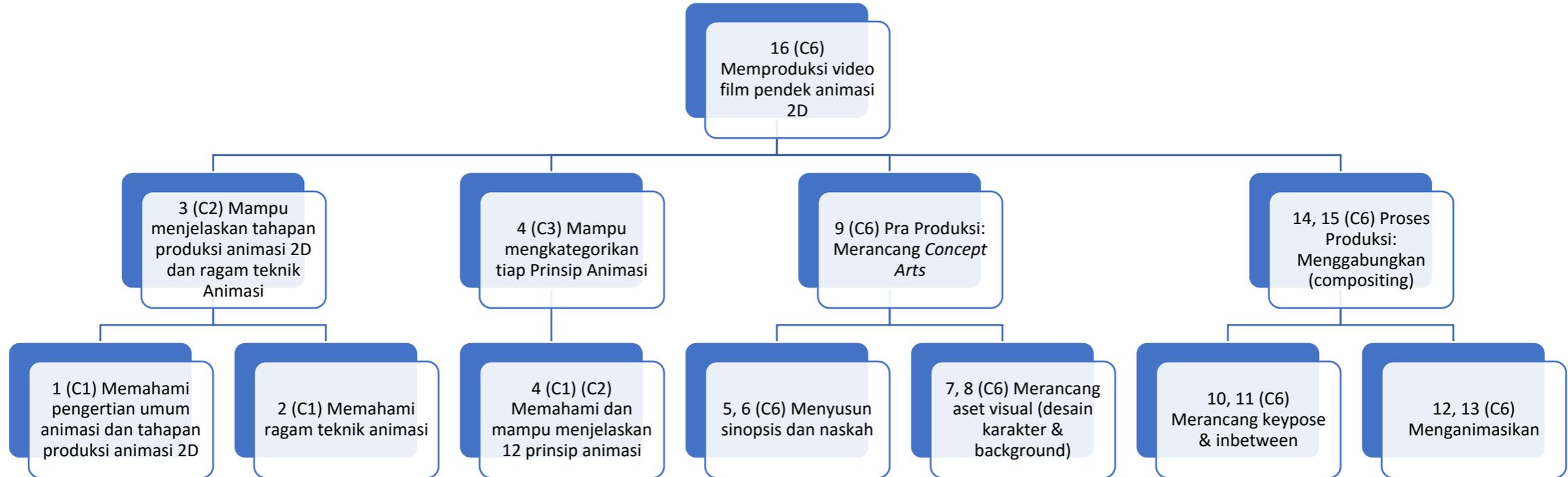
**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

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

Learning Outcome:

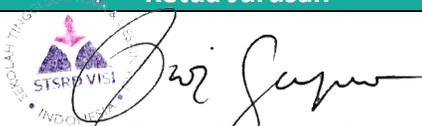
1. Mampu menerapkan pengetahuan tentang menggambar dan ilustrasi untuk membuat aset visual (desain karakter, desain set background) 2D sesuai dengan tema, mendisain gerak dan menganimasikannya. (KK 3)
2. Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV. (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	15 Juli 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Wahju Tri Widadijo, M.Sn		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK 3 KU 1 KU 4 PP 7 S 6	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 2. Mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media untuk menghasilkan karya DKV) 3. Mampu menterjemahkan brief kedalam karya 4. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. 4. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	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 12 Prinsip Animasi 3. Mahasiswa mampu merancang <i>Concept Art</i> 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: Quattro 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: <ul style="list-style-type: none"> 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, 15	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)
16	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).