



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	Desain Motion graphic		Tanggal	27 November 2024
Kode MK	DKV220		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester	3
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RTM,  (Gandung Anugrah Kalbuadi, M.Ds)	Koordinator Keilmuan,  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Kepala Program Studi,  Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

NOMOR TUGAS	
1	
BENTUK TUGAS	
Dilakukan secara perorangan	
JUDUL TUGAS	
Infografis 2D	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)	
23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
23-DKV-SCPMK-1018	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada produksi aset

DESKRIPSI TUGAS
Merancang Infografis 2D yang atraktif dan informatif
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah Infografis 2D yang menarik dengan spesifikasi : <ol style="list-style-type: none"> a. Tema Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual b. Penggunaan karakter animasi (sesuai dengan asistensi) c. Durasi 60 second d. Di buat dalam format mp4 dan link youtube e. Buat dokumentasi proses pembuatan karya berbentuk timelapse dengan format mp4
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengumpulkan hasil kerja dalam bentuk file: <ol style="list-style-type: none"> a. File mp4 dan link youtube
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<p>Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat melakukan pembuatan alur infografis yang menarik 2. Mahasiswa dapat membuat layout infografis yang sesuai dengan tema 3. Mahasiswa dapat menerapkan tahapan pra produksi, produksi dan post produksi karya 4. Mahasiswa dapat memahami pembuatan objek visual (icon, symbol, karakter animasi, dan ornamen lain) <p>Kriteria</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman teknis pembuatan karya info grafis 2. Ketepatan proses dalam membuat visual instrumen info grafis sesuai tema 3. Kemampuan melakukan pengaturan durasi 4. Pemahaman konsep gaya visual yang sesuai tema 5. Ketepatan dalam membuat alur informasi yang atraktif <p>Bobot Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 40% layout visual motion graphic 2. 40% Visual objek content motion graphic 3. 20% Copywriting content
JADWAL PELAKSANAAN
Diberikan saat akhir pertemuan minggu ke-5 Dikumpulkan saat UTS minggu ke-8
LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Enterprise Jubilee. 2020. <i>Otodidak Adobe After Effects dan Adobe Premiere</i>. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

2. Hendratman Hendi. 2014. *The Magic Of After Effect*. Bandung: INFORMATIKA

NOMOR TUGAS	
2	
BENTUK TUGAS	
Perorangan	
JUDUL TUGAS	
iklan gambar bergerak 3D	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)	
23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual
23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.
23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional
DESKRIPSI TUGAS	
Merancang iklan produk 3D	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah iklan produk dalam motion graphic 3D dengan spesifikasi : <ol style="list-style-type: none"> a. Tema iklan produk (produk bebas - sesuai asistensi) b. Materi gambar dari format foto produk koleksi pribadi c. Format file mp4 dan link youtube (HD 1280x720) 2. Buat video dokumentasi proses pembuatan motion graphic dalam bentuk timelapse (file mp4), durasi menyesuaikan. 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
Mahasiswa mengumpulkan hasil kerja dalam bentuk file:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Link video yang sudah terupload di youtube 2. File video dokumentasi proses pembuatan animasi dalam format mp4 	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Indikator	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan effect dalam teknis motion graphic 3D 2. Penggunaan teknis camera dalam perancangan digital motion 3. Mahasiswa dapat membuat motion sesuai dengan teknis digital 	



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Kriteria

4. Kemampuan melakukan compositing
5. Kemampuan pemahaman prinsip dasar animasi
6. Kemampuan melakukan gerakan animasi
7. Kemampuan input audio dan visual effect

Bobot Penilaian

8. 70% compositing dan motion
9. 30% audio effect

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan di Minggu ke-11

Dikumpulkan di Minggu ke-15

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

1. KP, Ivan. 2011. Teknik Pewarnaan Digital. Yogyakarta: TAKA Publisher.
2. Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.