

Mata Kuliah	Animasi Dasar		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV221		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester	3
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (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.

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Pengantar MK Animasi dasar, Peraturan perkuliahan, materi alat & bahan dan tugas kuliah dalam satu semester	Mampu memahami aplikasi teknologi	Kemampuan menjelaskan tata tertib dalam perkuliahan	CeramahPraktik Perkenalan software		Sejarah animasi Manual hingga digital	
2	Membuat animasi sederhana dengan prinsip animasi pose to pose dan timing	Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat/perangkat teknologi sesuai kebutuhan	Kemampuan menjelaskan pokok-pokok materi yang akan disampaikan dosen dalam satu semester kedepan	Ceramah Praktik Membuat animasi konvensional		Prinsip dasar animasi : squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead & pose to pose, follow through & overlapping action, slow in & slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, appeal.	
3	Membuat animasi sederhana dengan prinsip animasi: Strech dan Squash	Mampu menggunakan perangkat teknologi sesuai kebutuhan	Kemampuan menyebutkan perbedaan animasi 2D dan 3D	Ceramah Praktik Membuat objek		Teknik animasi manual : <ul style="list-style-type: none"> • Animasi gambar per gambar (frame by frame). • Pembuatan flipbook. • Cel animation (animasi pada lembaran transparan). • Stop motion (menggunakan clay, boneka, atau objek fisik). 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4	Membuat animasi sederhana dengan teknik penggabungan prinsip animasi + secondary action	Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media	Kemampuan menjabarkan tahap-tahap pembuatan animasi 2D		Ceramah Praktik Menbuat karya animasi sederhana	Dasar-Dasar Desain Karakter <ul style="list-style-type: none"> Membuat dan mendesain karakter yang ekspresif. Anatomi karakter, termasuk anatomi manusia, hewan, atau bentuk lain. Studi gerakan dan ekspresi karakter. 	
5	Mahasiswa memiliki kemampuan merancang karakter animasi sesuai dengan <i>storyline</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan karakter animasi yang dibuat.	Menambahkan efek pada animasi	Ceramah Praktik Menbuat efek pada objek		Storyboarding <ul style="list-style-type: none"> Visual storytelling: bagaimana membuat narasi visual yang kuat. Layout dan staging. 	
6	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa paham dalam merancang aset yang dibutuhkan dalam animasi Mahasiswa memiliki kemampuan mengenai komposisi gambar dalam animasi 	Mahasiswa mampu merancang asset yang diperlukan dalam animasi	Membuat animasi 3D sederhana	Ceramah Praktik Pengenalan motion pada 3D		Animasi 2D <ul style="list-style-type: none"> Penggunaan software animasi 2D (misalnya: Adobe Animate, Toon Boom). 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<ul style="list-style-type: none"> • Teknik cut-out animation. • Teknik tweening (interpolasi antara keyframe). • Rigging karakter dalam animasi 2D. 	
7	Mahasiswa memiliki kemampuan menciptakan layout animasi yang sesuai dengan naskah.	Mahasiswa mampu menciptakan layout/frame animasi untuk perancangan animasi 2D	Membuat animasi karakter	Ceramah Praktik Membuat karakter untuk animasi		Animasi 3D <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar animasi 3D dan perangkat lunak (misalnya: Autodesk Maya, Blender, 3ds Max). • Pemodelan dasar karakter 3D. • Rigging dan pergerakan tulang (bones). • Posing, blocking, dan timing dalam animasi 3D. 	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
9	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menyusun timeline produksi animasi.	Mahasiswa paham manajemen produksi animasi	Bedah struktur <i>timeline</i> dan <i>worksheet</i> produksi animasi	Ceramah Praktik Menbuat Timeline dan worksheet produksi animasi		Efek Visual (Visual Effects/VFX) <ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar pembuatan efek visual dalam animasi. • Integrasi animasi dengan live-action. • Teknik simulasi fisika (simulasi cairan, partikel, dsb.). 	
10	Mahasiswa paham proses produksi animasi-keys, inbetween, dan timing	Mahasiswa mampu Melakukan perancangan animasi dalam proses produksi animasi	Pembuatan animasi dengan eksekusi digital.	Ceramah Praktik Editing visual motion		Pencahayaan dan Rendering <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan teknik pencahayaan dalam animasi (baik 2D maupun 3D). • Proses rendering dan pengaturan kamera. • Shading dan texturing. 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
11	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam melakukan proses compositing animasi.	Mahasiswa mampu melaksanakan tahapan produksi animasi	<i>Compositing</i> secara digital dengan <i>software</i>	Ceramah Praktik Editing visual motion		Pengolahan Suara dalam Animasi <ul style="list-style-type: none"> • Sinkronisasi audio dan animasi (lip-sync). • Penggunaan efek suara dan musik latar dalam mendukung narasi. 	
12	Mahasiswa Paham proses pasca produksi dalam animasi.	Mahasiswa paham dalam pelaksanaan proses pasca produksi animasi 2D	1. Voice over 2. Editing Rendering		Ceramah Praktik Input audio untuk animasi	Karya Animasi dan Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan proyek animasi pendek sebagai tugas akhir mata kuliah. • Pengembangan portofolio animasi. • Kritik dan evaluasi karya. 	
13	Mahasiswa paham dalam merancang <i>voice over</i> dan <i>sound input</i> untuk keperluan animasi	Mahasiswa mampu dan paham dalam proses sound editing pada animasi.	Voice over and simple sound editing	Ceramah Praktik Editing visual motion		<ul style="list-style-type: none"> • Karya Animasi dan Portofolio • Pembuatan proyek animasi pendek sebagai 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						tugas akhir mata kuliah. <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan portofolio animasi. • Kritik dan evaluasi karya. 	
14-15	Mahasiswa paham proses finishing dan rendering untuk animasi	Mahasiswa mampu melaksanakan proses akhir animasi dan exporting animasi menjadi format video	Finishing dan rendering karya	Ceramah Praktik Editing visual motion		Manajemen Proyek Animasi <ul style="list-style-type: none"> • Pipeline produksi animasi. • Kolaborasi tim dalam proyek animasi. • Manajemen waktu dan sumber daya. 	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						