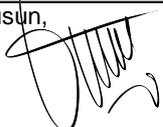
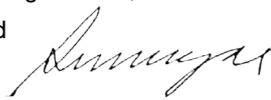


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID502

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 25 Maret 2019
Mata Kuliah	: Desain & Animasi Karakter 3D	Kode MK	: VID502
Rumpun MK	: MKP	Semester	: 7
Dosen Penyusun	: Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd 	Menyetujui, Ttd 	Mengesahkan, Ttd 	
(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi
	II.A.1 mampu membuat gambar secara manual maupun menggunakan alat mampu menggunakan perangkat teknologi sesuai kebutuhan
	II.A.3 mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media
	III.A.2
	CP-MK
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi.
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual.
	III.A.1 Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual.
III.A.2 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media.	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini akan membahas bagaimana proses desain dan visualisasi karakter dalam bentuk 3 dimensi (3D) serta mempersiapkan karakter tersebut menjadi aset yang akan digunakan untuk keperluan produksi animasi 3D. Melalui mata kuliah ini mahasiswa akan belajar menerapkan prinsip dasar animasi dan teknik bercerita untuk menghasilkan sebuah karya film pendek 3D. Setelah menyelesaikan perkuliahan ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan dalam merancang konsep visual serta menampilkan tokoh dalam bentuk 3D. Mahasiswa juga akan memiliki kemampuan untuk menyusun konsep pra-produksi yang diterapkan dalam proses produksi hingga pasca produksi untuk menciptakan sebuah film pendek animasi 3D.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peran desain karakter & animasi 3D dalam industri 2. Penyusunan konsep desain karakter 3. Proses produksi karakter 3D (modeling, material & texturing, rigging) 4. Animasi karakter 3D 5. Luaran desain & animasi karakter 3D
Pustaka	Utama
	1.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID502

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Powerpoint	Desktop/Laptop PC LCD Proyektor
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat		
Kriteria Penilaian	1. Tugas praktek : 30 % 2. Tugas Besar : 25% 3. UTS : 20% 4. UAS : 25%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID502

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan proses perancangan tokoh kdn penerapannya dalam industri animasi	Pemahaman konsep desain tokoh 3D dan proses kerjanya	Kesesuaian visualisasi dengan konsep penokohan	Ceramah Latihan menyusun konsep dan visualisasi tokoh	3 dimensional aspect, body sketch property design	2
2	Mahasiswa mampu membuat visualisasi tokoh dalam bentuk 3D	Hasil kerja pemodelan tokoh 3D bagian kepala	Kesesuaian konsep 2D dan visualisasi 3D Kerapian alur topologi model kepala	Presentasi proses kerja 3D Mahasiswa berlatih membuat model kepala	<i>head modeling</i>	5
3	Mahasiswa mampu membuat visualisasi tokoh dalam bentuk 3D	Hasil kerja pemodelan tokoh 3D bagian badan	Kesesuaian konsep 2D dan visualisasi 3D Kerapian alur topologi model badan	Presentasi proses kerja 3D Mahasiswa berlatih membuat model tubuh	<i>body modeling</i>	5
4	Mahasiswa mampu membuat visualisasi tokoh dalam bentuk 3D	Hasil kerja pemodelan tokoh 3D bagian badan dan properti pendukung	Kesesuaian konsep 2D dan visualisasi 3D Kerapian alur topologi model kepala dan properti tokoh	Presentasi proses kerja 3D Mahasiswa berlatih membuat model badan dan properti	<i>body & property modeling</i>	5
5	Mahasiswa mampu menerapkan desain tekstur dan material pada tokoh yang berbentuk 3D	Hasil kerja penerapan desain tekstur dan material pada tokoh 3D	Kesesuaian konsep 2D dan visualisasi 3D Ketepatan penerapan tekstur 2D pada model 3D	Presentasi proses kerja 3D Mahasiswa berlatih membuat peta tubuh tokoh 3D Mahasiswa berlatih membuat tekstur tokoh 3D	<i>3D Character mapping Texturing & shading</i>	5
6	Mahasiswa mampu membuat struktur dan pengendali rangka tubuh pada tokoh animasi 3D	Hasil kerja susunan rangka dan gerak tubuh tokoh 3D	Kesesuaian gerak tubuh tokoh 3D dengan pengontrol rangka	Presentasi prinsip dasar <i>rigging</i> dan <i>controller</i> Mahasiswa berlatih menyusun struktur rangka dan sambungannya	<i>Basic rigging Bone structure & joint Controller (IK/FK)</i>	8
7	Mahasiswa mampu membuat struktur dan pengendali rangka tubuh pada tokoh animasi 3D	Hasil kerja susunan rangka dan gerak tubuh tokoh 3D	Kesesuaian gerak tubuh tokoh 3D	Presentasi prinsip dasar <i>rigging</i> dan <i>controller</i>	<i>Bone structure & joint Controller (IK/FK)</i>	8

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID502

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			dengan pengontrol rangka	Mahasiswa berlatih menyusun struktur rangka, sambungan dan pengontrolnya	<i>Skinning</i>	
8	Evaluasi Tengah Semester : (20%)					
9	Mahasiswa mampu membuat animasi sederhana berupa tokoh berbentuk manusia berjalan	Hasil kerja animasi walk cycle 3d	Ketepatan gerak pada tokoh 3D	Ceramah konsep walk cycle dalam animasi Mahasiswa berlatih membuat animasi walk cycle	walk cycle 3d	3
10	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar animasi untuk menghasilkan animasi tokoh berbentuk manusia sesuai gerakan dasar tubuh manusia	Hasil kerja animasi gerak tokoh 3D	Ketepatan gerak sesuai referensi	Ceramah konsep <i>human locomotion</i> dan penerapannya pada animasi 3D Mahasiswa berlatih gerakan dasar manusia	human locomotion	5
11	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar animasi untuk menghasilkan animasi tokoh dengan menampilkan simulasi berat	Hasil kerja animasi gerak tokoh 3D	Ketepatan simulasi gerak pada benda 3D	Ceramah konsep penerapan simulasi berat pada animasi 3D Mahasiswa berlatih menampilkan simulasi berat pada animasi tokoh 3D	weight lifting	5
12	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar animasi dan teknik akting untuk menghasilkan animasi tokoh berbentuk manusia	Hasil kerja animasi gerak tokoh 3D	Kesesuaian gerak tokoh 3D dengan referensi akting	Ceramah penerapan akting dalam produksi animasi Mahasiswa berlatih dasar akting Mahasiswa berlatih menerapkan referensi video akting dalam animasi tokoh 3D	acting practice for reference	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID502

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
13	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar animasi untuk menghasilkan animasi yang menampilkan ekspresi tokoh	Hasil kerja animasi tokoh 3D	Kesesuaian animasi tokoh 3D dengan referensi ekspresi	Ceramah <i>facial animation</i> Mahasiswa berlatih membuat <i>facial animation</i>	character expression	3
14	Mahasiswa mampu membuat konsep pra-produksi sebagai dasar produksi animasi 3D berdurasi singkat	Hasil konsep pra produksi	Kejelasan konsep pra-produksi	Ceramah tahapan penyusunan cerita, desain tokoh dan aset produksi, storyboard Mahasiswa membuat konsep pra-produksi	short story development	2
15	Mahasiswa mampu mempersiapkan aset produksi animasi tokoh 3D singkat	Aset produksi animasi 3D	Kelengkapan aset produksi Kesesuaian aset produksi dengan konsep pra produksi	Mahasiswa mempersiapkan aset produksi animasi 3D berdurasi singkat	scene preparation	4
16	Evaluasi Akhir Semester: (30%)					



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID502**

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester