



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DIII TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Identitas Mata Kuliah

Kode Mata Kuliah : **0955431005**

Nama Mata Kuliah : **Animasi Grafis**

Bobot Mata Kuliah (sks) : **1**

Semester : **4**

Mata Kuliah Prasyarat : **-**

Identitas dan Validasi

Dosen Pengembang RPS

Koord. Kelompok Mata Kuliah

Kepala Program Studi

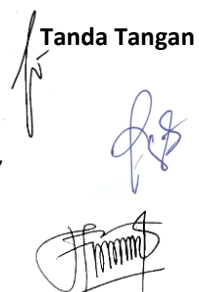
Nama

Fendi Aji Purnomo,
S.Si., M.Eng.

Berliana Kusuma Riasti,
S.T., M.Eng.

Hartatik S.Si., M.Si.

Tanda Tangan



Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL

- S8 : Menunjukkan sikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- KU2 : Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
- P1 : Mampu memahami dan menerapkan disiplin ilmu komputer atau informatika pada berbagai bidang;
- KK5 : Mampu menggunakan produk dan konsep termutakhir di dunia teknologi informasi dan komunikasi

CP Mata kuliah (CPMK) : Mahasiswa mengenal konsep pengembangan animasi, terminology, serta tool dan memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk mengembangkan animasi
Mahasiswa mampu menjelaskan 12 prinsip animasi

Bahan Kajian Keilmuan

- : - Desain grafis
- Game Development
- Multimedia

Deskripsi Mata Kuliah

: Animasi grafis merupakan pembelajaran yang menyajikan informasi visual dalam 3D berupa teknik pengembangan, prinsip animasi yang baik dan tahap pengembangan model animasi

Daftar Referensi

- : 1. Aditya, Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal, 2009
2. Cinemags, The Making of Animation : HOMELAND, 2004
3. Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi, UNSpress, 2017

Unsur CPL

Tahap	Kemampuan akhir/Sub CPMK (Kode CPL)	Materi Pokok	Referensi (Kode dan halaman)	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator (tingkat Taksonomi) C-A-P	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	Mengenal animasi (S8, KU2)	Definisi, terminology animasi dan illusion of life	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	mendefinisikan animasi dan menyebutkan contohnya dalam sebuah makalah	Dapat menjelaskan jenis animasi dan contoh ilustrasi jenis animasi secara baik.	Makalah, 2%
II	Mengenal teknik animasi tradisional (S8, KU2)	Cell animation, cartoon, proses pembuatan dan contoh animasi	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mampu menjelaskan pengembangan dan contoh teknik animasi tradisional dalam sebuah rangkuman	Dapat menjelaskan teknik pengembangan dan kebutuhan animasi tradisional disertai beberapa contoh dalam skala industri animasi	Makalah, 2%
III	Mengenal teknik animasi stop motion (S8, KU2)	Object animation, claymotion, proses pembuatan dan contoh animasi	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mampu menjelaskan pengembangan dan contoh teknik animasi stop motion dalam sebuah rangkuman	Dapat menjelaskan teknik pengembangan dan kebutuhan animasi stop motion disertai beberapa contoh dalam skala industri animasi	Makalah, 2%
IV	Mengenal teknik animasi computer (CGI) (S8, KU2)	Computer generated imagery, kelebihan CGI, 2D CGI, 3D CGI, sejarah dan metode CGI	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mampu menjelaskan pengembangan dan contoh teknik animasi CGI dalam sebuah rangkuman	Dapat menjelaskan teknik pengembangan dan kebutuhan animasi CGI disertai beberapa contoh dalam skala industri animasi	Makalah, 2%

V	Mampu menjelaskan posisi animasi (S8, KU2)	Posisi animasi dalam berbagai bidang	1,2		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mampu memberikan contoh kebutuhan animasi dalam berbagai bidang melalui sebuah makalah	Dapat memberikan contoh kebutuhan animasi dalam bidang pendidikan, entertainment, military, kesehatan, keselamatan dan mitigasi	Makalah, 2%
VI	Mampu menjelaskan 12 prinsip dasar animasi I (S8, KU2, KK5)	Squash and stretch, anticipation, staging,	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Dapat menjelaskan prinsip animasi dan mendemokan dalam animasi sederhana	Mampu memberikan contoh demo prinsip animasi Squash and stretch, anticipation, staging melalui objek 3D	Laporan, 5%
VII	Mampu menjelaskan 12 prinsip dasar animasi II (S8, KU2, KK5)	straight ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Dapat menjelaskan prinsip animasi dan mendemokan dalam animasi sederhana	Mampu memberikan contoh demo prinsip animasi straight ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action melalui objek 3D	Laporan, 5%
VIII	UTS			Ujian	Spada	1x50 menit		Ujian UTS	30%
IX	Mampu menjelaskan 12 prinsip dasar animasi III (S8, KU2, KK5)	slow in and slow out, Arcs, secondary action,	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Dapat menjelaskan prinsip animasi dan mendemokan dalam animasi sederhana	Mampu memberikan contoh demo prinsip animasi slow in and slow out, Arcs, secondary action, melalui objek 3D	Laporan, 2%
X	Mampu menjelaskan 12 prinsip dasar animasi IV (S8, KU2, KK5)	timing, exaggeration,	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Dapat menjelaskan prinsip animasi dan mendemokan dalam animasi sederhana	Mampu memberikan contoh demo prinsip animasi timing, exaggeration, melalui objek 3D	Laporan, 2%

XI	Mampu menjelaskan 12 prinsip dasar animasi V (S8, KU2, KK5)	solid drawing dan appeal	1,2,3		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Dapat menjelaskan prinsip animasi dan mendemokan dalam animasi sederhana	Mampu memberikan contoh demo prinsip animasi solid drawing dan appeal melalui objek 3D	Laporan, 2%
XII	Mampu menjelaskan tahapan proses pembuatan animasi pre-production (S8, KU2, P1, KK5)	Ide dan Konsep, Skenario dan Script, Sketsa model obyek dan karakter, Storyboard, Dubbing dan Music Background	1,2		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan kelompok berdasar kasus (Case base method) (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mengetahui proses pengembangan animasi dan membuat perancangan dalam sebuah kasus	Dapat membuat perancangan kebutuhan pengembangan animasi yaitu Ide dan Konsep, Skenario dan Script, Sketsa model obyek dan karakter dalam laporan untuk kasus tertentu sesuai bidang kebutuhan	3% (Tugas kelompok)
XIII	Mampu menjelaskan tahapan proses pembuatan animasi production (S8, KU2, P1, KK5)	Modelling, Texturing, Lighting, Environment Effect, Animation dan Rendering	1,2		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan kelompok berdasar kasus (Case base method) (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mengetahui proses pengembangan animasi dan membuat perancangan dalam sebuah kasus	Dapat membuat perancangan kebutuhan pengembangan animasi yaitu Modelling, Texturing dalam laporan untuk kasus tertentu sesuai bidang kebutuhan	3% (Tugas kelompok)
XIV	Mampu menjelaskan tahapan proses pembuatan animasi post-production (S8, KU2, P1, KK5)	Editing animasi dan suara, Compositing, Visual Effect, Penambahan suara, audio dan folley, Preview, Finalisasi dan Burn to Tape	1,2		Kuliah : Ceramah Diskusi Slide PPT Penugasan kelompok berdasar kasus (Case base method) (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mengetahui proses pengembangan animasi dan membuat perancangan dalam sebuah kasus	Dapat membuat perancangan kebutuhan pengembangan animasi yaitu storyboard animasi dalam laporan untuk kasus tertentu sesuai bidang kebutuhan	3% (Tugas kelompok)

XV	Presentasi hasil kerja kelompok	Teknik penyajian publikasi animasi secara virtual	3		Presentasi Diskusi Slide PPT (Spada, Google meet/zoom)	1x50 menit (Tatap muka daring) 120 menit kegiatan mandiri	Mempresentasikan hasil perancangan project animasi di depan audience	Dapat mempresentasikan hasil kerja dan mudah dipahami peserta	Tugas kelompok, 5%
XVI	UAS			Ujian	Spada	1x50 menit		Ujian UAS	30%

*Kriteria Penilaian terlampir

1. Komponen Penilaian

Proses penilaian pada mata kuliah ini dibedakan dalam 4 komponen, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Tugas & Laporan

Selama 1 semester, mahasiswa akan diberikan tugas. Tugas ini diberikan sebanyak 7 x sebelum UTS dan 7 x setelah UTS. Selain itu mahasiswa juga diharuskan mengerjakan. Komponen keseluruhan tugas memiliki poin sebesar 40%.

b. UTS (Ujian Tengah Semester)

UTS dilakukan pada pertemuan ke 8 dari keseluruhan total pertemuan melalui ujian online. Materi yang diujikan adalah materi pertemuan 1 sampai dengan 7, dengan bobot yang diberikan sebesar 30%.

c. UAS (Ujian Akhir Semester)

UAS dilakukan pada pertemuan ke 16 dari keseluruhan total pertemuan melalui ujian online secara kelompok. Materi yang tertuang pada ujian yaitu project perencanaan pengembangan animasi sesuai topik yang telah diambil berdasar kasus, dengan bobot yang diberikan sebesar 30%.

2. Kriteria Penilaian

Syarat mahasiswa mendapatkan nilai pada mata kuliah ini harus mengikuti perkuliahan tatap muka **minimal 75% dari keseluruhan jumlah tatap muka**. Penilaian dilakukan berdasarkan semua komponen nilai yang ada. Nilai akhir yang diperoleh mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing dan dijadikan dalam 2 nilai yaitu nilai UTS (total 50% terdiri dari tugas dan ujian UTS) dan nilai UAS (total 50% terdiri dari tugas dan ujian UAS). Nilai akhir merupakan gambaran kemampuan dan kualitas mahasiswa terhadap ilmu yang sudah diperoleh selama 1 semester. Nilai akhir akan dikonversi ke dalam bentuk angka dan huruf sesuai dengan Sistem Informasi Akademik yang berlaku.

Rentang Skor-S (skala 100)	Rentang Nilai (skala 4)	
	Angka	Huruf
$S \geq 85$	4.00	A
80 – 84	3.70	A-
75 – 79	3.30	B+
70 – 74	3.00	B
65 – 69	2.70	C+
60 – 64	2.00	C
55 – 59	1.00	D
< 55	0.00	E

3. Dalam penilaian tugas baik individu maupun kelompok dilakukan dengan panduan rubrik penilaian di bawah ini

a. Ribrik penilaian tugas makalah

No	Aspek Penilaian	Skor Tinggi (80-100)	Skor Sedang (60-79)	Skor Rendah (< 60)
1.	Makalah disusun lengkap meliputi : cover, identitas, pendahuluan, ulasan, kesimpulan dan daftar pustaka			
2.	Ulasan makalah disajikan secara jelas, runtut dan terdapat ilustrasi			
3.	Kesimpulan makalah disajikan secara jelas berisikan poin nilai informasi			
4.	Daftar pustaka disajikan menggunakan tool reference dan bersumber dari sumber terpercaya			

b. Rubrik penilaian laporan individu

No	Aspek Penilaian	Skor Tinggi (80-100)	Skor Sedang (60-79)	Skor Rendah (< 60)
1.	Laporan disusun lengkap meliputi : cover, identitas, hasil pengerjaan tugas berupa screenshoot dan penjelasan			
2.	Laporan disertai bukti pengerjaan hasil penerapan prinsip animasi dalam .mp4			
3.	Gerakan animasi yang didemokan dapat ditunjukkan			
4.	Gerakan animasi disajikan sesuai prinsip animasi yang baik			

c. Rubrik penilaian tugas kelompok berdasar studi kasus

No	Aspek Penilaian	Skor Tinggi (80-100)	Skor Sedang (60-79)	Skor Rendah (< 60)
1.	Perancangan pengembangan aplikasi dapat disajikan dalam laporan yang sistematis terdiri dari cover, identitas, hasil pengerjaan.			
2.	Laporan disusun secara sistematis dan memudahkan untuk dipahami dalam penerapannya			
3.	Storyboard pengembangan animasi dapat disajikan dengan baik lengkap dengan ilustrasi dan keterangannya			
4.	Hasil model perancangan dan teksture disajikan sudah hasil jadi dalam model 3D			