



**POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI**  
**PROGRAM STUDI : ANIMASI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Animasi 2D1		3	1	28 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Niko adi Bahtiar	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Yosafat Puji Hastoko, S.Kom, MM	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
	2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang animasi dan industri kreatif lainnya.		
	3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.		
	4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
	5	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi		

	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
	CPMK1	Mampu membuat sebuah animasi sederhana dengan menggunakan aplikasi toonboom harmony
	CPMK2	Mampu memahami tool-tool dasar di toonboom harmony
	CPMK3	Mampu memahami 12 prinsip animasi dalam konteks animasi 2D
	CPMK4	Mampu menerapkan 12 prinsip ke dalam animasi toonboom harmony
	CPMK5	Mampu menggunakan tool tool yang sesuai dengan kebutuhan animasi di toonboom
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah Animasi 2D1 ini mahasiswa mempelajari animasi 2d dengan menggunakan aplikasi toonboom harmony, mulai dari tool bar, workshop dan timeline hingga melakukan import menjadi sebuah animasi juga harus memahami dasar dasar 12 prinsip animasi dengan baik dan benar .	
<b>Bahan Kajian / Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan mengenai fungsi tool tool dasar toonboom</li> <li>2. Pengetahuan tentang pengertian paperless animation, dan 12 prinsip dasar animasi</li> <li>3. Pengetahuan tentang menggambar objek maupun makhluk hidup</li> <li>4. Pengetahuan dan menguasai tentang solid drawing yang baik dan benar</li> <li>5. Pengetahuan tahap tahap dalam pembuatan animasi yang baik secara berurutan</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adam philips , 2015, Animate to Harmony the independent animator's guide to Toon Boom.</li> <li>2. 2021.Toon Boom Harmony 20 Essentials: User Guide</li> <li>3. Modul Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Pengantar Animasi</li> <li>4. Referensi yang bersumber dari media online</li> </ol>	
<b>Mata kuliah prasyarat (jika ada)</b>		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar perkuliahan</li> <li>• Menjelaskan tahapan tahapan dalam pembuatan animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan perkuliahan tatap muka</li> <li>• Materi perkuliahan yang akan dipelajari</li> <li>• Sistem pembelajaran dan penilaian</li> <li>• Pengertian pra produksi, produksi, post produksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus.</li> <li>• Media; Laptop, internet dan Lcd Projector</li> </ul>	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah <b>secara on-line</b> dengan menggunakan aplikasi e-Learning.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang tahap tahap dalam pembuatan animasi</li> </ul>	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memahami tool tool dasar seperti menu, tools toolbar,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan pemahaman mengenai jenis jenis dan isi dari tools toolbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, diskusi kelompok dan praktek langsung</li> <li>• Media; Laptop, dan Lcd Projector</li> </ul>	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah <b>secara on-line</b> dengan menggunakan aplikasi e-Learning.</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Rubrik deskriptif untuk presentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan memahami tools tools dasar dari toonboom</li> <li>• Ketepatan menjelaskan fungsi dari tool tersebut</li> </ul>	
4-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggunakan toolbars menu dengan mudah</li> <li>• Mampu memahami 12 prinsip animasi dengan baik dan benar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi lain dari tool toolbars</li> <li>• Mengerti dan memahami 12 prinsip animasi dengan baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus.</li> <li>• Media; Laptop, dan Lcd Projector</li> </ul>	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas,</li> <li>• Praktek langsung</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Hasil praktek langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi</li> <li>• Ketepatan menjelaskan sejarah animasi</li> </ul>	

6-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menganimasikan squash and stretch, arc, pose to pose dan straightahead dengan aplikasi toonboom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman mengenai squash and stretch, arc dan pose to pose/straight ahead</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan praktek langsung</li> <li>• Media; komputer + jaringan internet dan Lcd Projector+ pen tablet</li> </ul>	TM: 2x(3x45")  PT: 2x(3x45")  BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi, mengaplikasikanya</li> <li>• Praktek langsung</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Hasil praktek langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menggunakan tool toolbars</li> <li>• Ketepatan menganimasikan squash and stretch, arc dan pose to pose/straight ahead</li> </ul>	<b>10</b>
-----	---	--	--	--	--	---	---	-----------

8	<b>Ujian Tengah Semester</b>							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menganimasikan follow through / overlapping action,</li> <li>• Mampu menganimasikan Time and spacing Serta , exagration Dan anticipation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami prinsip follow through / overlapping action</li> <li>• Time and spacing, exagration</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus.</li> <li>• Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector+ pen tablet</li> </ul>	TM: 2x(3x45")  PT: 2x(3x45")  BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta mengaplikasikanya dengan baik dan benar</li> <li>• Praktek langsung</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Hasil praktek langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menggunakan tool yang tepat</li> <li>• Ketepatan mengaplikasikan exagration, time and spacing dan overlapping action</li> </ul>	10




**Catatan:**

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=tatap muka, PT=penugasan terstruktur, BM=belajar mandiri
13. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
14. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
15. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
16. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
17. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
18. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.



## RENCANA TUGAS MAHASISWA

		<b>POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI</b> <b>PROGRAM STUDI : ANIMASI</b>				
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>						
<b>MATA KULIAH</b>		Animasi 2D 1				
<b>KODE</b>			<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	1
<b>DOSEN PENGAMPU</b>		Niko adi bahtiar				
<b>BENTUK TUGAS</b>		<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>				
Membuat gerak walk cylce dengan memanfaatkan 12 prinsip animasi		3 minggu				
<b>JUDUL TUGAS</b>						
Tugas : walkcycle dengan memanfaatkan 12 prinsip						
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>						
Mahasiswa mampu memahami kegunaan dasar dasar tool yang ada di program aplikasi toonboom harmony dan memahami 12 prinsip animasi dengan baik serta mampu mengimplementasikanya.						
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>						
Manfaat tugas ini untuk mengetahui apakah mahasiswa memahami dari dasar dasar tools yang ada di toon boom harmony dan mampu mengimplementasikan 12 prinsip animasi dengan baik.						
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>						



1. Menyiapkan referensi gerak untuk animasinya.
2. Menyediakan gambar atau menggambar walk cycle sesuai referensi.
3. Mengatur timing dan durasi pada setiap gerakan.
4. Melakukan pengecekan dengan render and play
5. Melakukan import file sesuai dengan kebutuhan

#### **BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

Bentuk karya animasi walk cycle dengan menambahkan 12 prinsip animasi dengan format movie dan raw file toonboom (avi, mp4, mov)

#### **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

- a. Gerak animasi walkcycle, dan penerapan 12 prinsip animasi yang baik
- b. Proporsional dalam menentukan gerak, timing dan durasinya
- c. Efektivitas dalam penggunaan tools di toonboom
- d. Kreativitas dan ketepatan dalam tugas.

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.