


POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Animasi 3D2 (Body Mechanic)		4	4	28 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	Moses Raissa Graceivan, S.Ds	 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		

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu memahami konsep gerak animasi 3D yang dikerjakan pada software Autodesk Maya.
	CPMK2	Mampu memahami controler mekanika gerak digital pada objek karakter 3Dimensi
	CPMK3	Mampu menentukan arah gerak yang dibutuhkan untuk menciptakan gerak digital karakter 3Dimensi
	CPMK4	Mampu memahami penerapan 12 prinsip animasi pada gerak animasi 3Dimensi
	CPMK5	Mampu membuat animasi karakter (body mechanic).
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar bagaimana proses pembuatan animasi 3D body mechanic, yaitu menerapkan 12 prinsip animasi dalam sebuah objek 3D digital sederhana dan objek 3D digital karakter	
Daftar Referensi	1. Derek Hayes, 2013, <i>Acting and Performance for Animation</i> 2. Rolf Giesen and Anna Khan, 2018, <i>Acting and Character Animation</i> 3. Steve Roberts, 2012, <i>Character Animation Fundamentals : Developing skill for 2D and 3D Character Animation</i> 4. John Kundert-Gibbs and Kristin Kundert-Gibbs, 2009, <i>Action!: Acting Lessons for CG Animators</i> 5. John Wiley & sons, Inc. 2012, <i>3D Animation Essentials</i>	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)	Animasi 3D1 (Basic Animation)	

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	Mampu memahami tujuan dan alasan mempelajari animasi body mechanic	Materi pengantar animasi 3D2 Body Mechanic	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, internet dan Lcd Projector 	TM: (4x45") PT: (4x45") BM: (4x60")	Membaca dan mendiskusikan tentang animasi pada objek 3 Dimensi	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	Ketepatan pengetahuan tentang animasi 3 Dimensi.	
2	Mampu memahami fungsi line of action, strong pose untuk membuat blocking animation	Strong Pose for Blocking Animation (Line of Action)	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: (4x45") PT: (4x45") BM: (4x60")	Membuat pose to pose di Autodesk Maya untuk membuat animasi blocking.	Kriteria: Penilaian tugas Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi	Ketepatan pengetahuan dalam memahami line of action di Autodesk Maya	
3	Mahasiswa mampu memahami weight shift untuk penerapan 12 prinsip animasi.	Weight Shift Animation (12 Prinsip Animasi)	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: (4x45") PT: (4x45") BM: (4x60")	Membuat dan menerapkan prinsip animasi pada objek 3D di autodesk maya	Kriteria: Penilaian tugas Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi	Ketepatan pengetahuan dalam memahami 12 prinsip animasi.	

4-5	Mampu memahami penerapan constraint parenting untuk persiapan membuat gerak	1.Constraint Parenting (Set-Up Controller 3D for Ready Animation) 2. Weight Lifting Animation (Reference, Blocking Animation)	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(4x45") PT: 2x(4x45") BM: 2x(4x60")	Membuat dan menerapkan constraint parenting untuk persiapan membuat gerak	Kriteria: Penilaian tugas Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi	Ketepatan memahami penerapan constraint parenting untuk persiapan membuat gerak	
6	Mampu membuat Weight Lifting Animation (Rough/Spline Animation)	Weight Lifting Animation (Rough/Spline Animation)	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: (4x45") PT: (4x45") BM: (4x60")	Membuat dan menerapkan Weight Lifting Animation (Rough/Spline Animation)	Kriteria: Penilaian tugas Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi	Ketepatan membuat Weight Lifting Animation (Rough/Spline Animation)	
7	Mampu membuat tahap finalisasi. Weight Lifting Animation (Polished;FINAL Animation)	Weight Lifting Animation (Polished;FINAL Animation)	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: (4x45") PT: (4x45") BM: (4x60")	Membuat dan menerapkan tahap finalisasi. Weight Lifting Animation (Polished;FINAL Animation)	Kriteria: Penilaian tugas Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi	Ketepatan mahasiswa dalam membuat tahap finalisasi. Weight Lifting Animation (Polished;FINAL Animation)	

8	Ujian Tengah Semester							30
9-10	<p>Mampu membuat Jumping Animation (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>Jumping Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<p>1. Jumping Animation (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>2. Jumping Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	<p>TM: 2x(4x45")</p> <p>PT: 2x(4x45")</p> <p>BM: 2x(4x60")</p>	<p>Membuat Jumping Animation (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>Jumping Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<p>Kriteria: Penilaian tugas</p> <p>Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi</p>	<p>Ketepatan mahasiswa dalam membuat Jumping Animation (Blocking Animation, Appealing, staging) dan (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	
11	<p>Mampu membuat Jumping Animation (Follow through & Overlapping Action)</p>	<p>Jumping Animation (Final Animation., Follow through&Overlapping Action)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	<p>TM: (4x45")</p> <p>PT: (4x45")</p> <p>BM: (4x60")</p>	<p>Membuat gerakan Jumping Animation (Follow through & Overlapping Action)</p>	<p>Kriteria: Penilaian tugas</p> <p>Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi</p>	<p>Ketepatan dalam membuat Jumping Animation (Follow through & Overlapping Action)</p>	
12-13	<p>1. Mampu membuat (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>2. Parkour Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<p>3. Parkour Animation (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>4. Parkour Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	<p>TM: 2x(4x45")</p> <p>PT: 2x(4x45")</p> <p>BM: 2x(4x60")</p>	<p>Membuat (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>Parkour Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	<p>Kriteria: Penilaian tugas</p> <p>Bentuk: Gerak animasi karakter 3Dimensi</p>	<p>Ketepatan dalam Mampu membuat (Blocking Animation, Appealing, staging)</p> <p>Parkour Animation (Rough Animation, Arc, timing & spacing)</p>	

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

		POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI			
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Animasi 3D2 (Body mechanic)				
KODE		SKS	4	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	Moses Raissa Graceivan S.Ds				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Membuat tekstur untuk objek karakter 3Dimensi		2 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas : Membuat animasi karakter 3D (body mechanic)					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat animasi karakter 3D Body Mechanic yang dibutuhkan untuk gerakan acting badan dari sebuah karakter.					
DISKRIPSI TUGAS					
Manfaat tugas ini untuk memastikan mahasiswa mampu membuat gerak dasar animasi, melalui animasi gerak objek non karakter pada objek karakter 3D.					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Mempersiapkan asset (model objek 3Dimensi) 2. Mengidentifikasi asset 3Dimensi dan controler mekanika gerak digital. 3. Mengidentifikasi storyboard sebagai referensi gerak. 4. Melakukan pembuatan gerak.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

Bentuk karya playblast animasi body mechanic dengan format .mov

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- a. Pembuatan gerak sesuai dengan kategori referensinya.
- b. Gerak diciptakan sesuai dengan realitas gerak yang ada..

JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.