





POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Model 3D Karakter		3	2	24 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Tanda tangan 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 modeling 3D 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)	
	CP MK 1	Mampu menjelaskan dan memahami konsep dasar pemodelan objek 3Dimensi karakter makhluk hidup.
	CP MK 2	Mampu menjelaskan dan memahami karakteristik dan sifat suatu objek organic.
	CP MK 3	Mampu menjelaskan elemen-elemen pembentuk objek 3Dimensi, dan memanfaatkannya untuk proses modeling.
	CP MK 4	Mampu berkarya dan memiliki kemampuan praktis untuk mendesain/membuat bentuk-bentuk model objek karakter 3Dimensi.
	CP MK 5	Mampu secara mandiri menciptakan karya-karya digital dalam bentuk model objek karakter 3Dimensi,
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Model 3D Karakter, merupakan mata kuliah praktika yang mempelajari tentang model objek 3Dimensi karakter organic, tentang bagaimana cara membuat atau desain model objek karakter bentuk 3Dimensi yaitu berupa karakter makhluk hidup. Proses modeling pembuatan objek 3D Karakter dilakukan dengan menggunakan komputer dengan bantuan program animasi berbasis 3Dimensi (Autodesk Maya).	
Bahan Kajian / Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan ilmu gambar model makhluk hidup dan anatomi tubuh serta pengetahuan mengidentifikasi gambar referensi. 2. Pengetahuan tentang karakteristik dan sifat permukaan suatu objek organic 3. Pengetahuan tentang berbagai type model objek 3Dimensi, dan elemen-elemen pembentuk objek 3Dimensi 4. Menguasai pengetahuan tentang polygon objek karakter yang akan dianimasikan, dan penggunaan objek makhluk hidup yang nantinya akan digerakkan 5. Pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan karakter dunia animasi, dan perkembangannya. 	
Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zaharuddin G Djalle, 2006, The Making of 3D Animation Movie. 2. Diktat Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Pengantar Animasi 3. Referensi yang bersumber dari media online 	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)		

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"> Pengantar perkuliahan Mampu menjelaskan Pengetahuan tentang pemodelan objek 3D karakter organik (mahluk hidup) 	<ul style="list-style-type: none"> Aturan perkuliahan tatap muka Materi perkuliahan yang akan dipelajari Sistem pembelajaran dan penilaian Pengetahuan tentang model objek 3D karakter organik. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Materi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi Ketepatan menjelaskan karakter objek 3Dimensi 	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Pembuatan model objek 3D Karakter hewan air (ikan hias) Identifikasi contoh gambar referensi ikan hias dalam proses pemodelan objek. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi contoh gambar referensi ikan hias dalam proses pemodelan objek. Pembuatan model objek 3D Karakter hewan air (ikan hias) dengan teknik box modeling 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Presentasi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi Ketepatan menjelaskan karakter ikan objek 3Dimensi 	

4-5	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan konsep pembuatan model objek ikan hiu • Identifikasi contoh gambar referensi ikan hiu dalam proses pemodelan objek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep pembuatan model objek ikan hiu melalui teknik cylinder modeling • Identifikasi contoh gambar referensi ikan hiu dalam proses pemodelan objek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. • Makalah: studi kasus perkembangan animasi di jaman sekarang 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • Rubrik deskriptif untuk presentasi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan karakter ikan objek 3Dimensi 	10
-----	--	---	---	--	--	---	---	----

6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan elemen-elemen objek 3D sebagai pembentuk model objek. • Identifikasi contoh gambar referensi hewan darat dalam proses pemodelan objek. • Pembentukan model objek hewan darat melalui proses pengeditan elemen-elemen objek 3Dimensi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi contoh gambar referensi hewan darat dalam proses pemodelan objek. • Elemen-elemen objek 3D sebagai pembentuk model objek. • Pembentukan model objek hewan darat melalui proses pengeditan elemen-elemen objek 3Dimensi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan karakter hewan objek 3Dimensi 	
8	Ujian Tengah Semester							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan elemen-elemen objek 3D sebagai pembentuk model objek. • Pembentukan model objek bagian kepala dari hewan darat melalui proses pengeditan elemen-elemen objek 3Dimensi.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gambar referensi mobil untuk pemodelan objek 3D. • Modeling bagian kepala hewan darat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. • Makalah: studi kasus perkembangan animasi di jaman sekarang 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan karakter hewan objek 3Dimensi 	
11-12	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi gambar referensi manusia untuk pemodelan objek 3D karakter manusia. • Mampu menjelaskan proses pemodelan karakter (body, tangan, kaki manusia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gambar referensi karakter manusia untuk pemodelan objek 3D Karakter. • Proses pemodelan objek 3D karakter (body, tangan, kaki manusia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. • Studi kasus; menganalisis gerak film animasi 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk karya: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan gambar referensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang modeling body, tangan dan kaki manusia. 	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

		POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI			
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Model 3D Karakter				
KODE		SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Project: Model objek Karakter		3 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas Modeling objek 3d Karakter					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu berkarya dan memiliki kemampuan praktis untuk mendesain/membuat bentuk-bentuk model objek organic 3Dimensi					
DISKRIPSI TUGAS					
Tugas-tugas ini diberikan untuk melatih skill mahasiswa supaya memiliki kemampuan berkarya dalam menciptakan model objek organic 3Dimensi					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Memilih teknik pengerjaan (Polygon Modeling, surface,...) 2. Menyiapkan gambar referensi karakter sebagai contoh model objeknya. 3. Membuat objek sesuai prosedurnya.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

.....
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
JADWAL PELAKSANAAN
.....
LAIN-LAIN