



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

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Pengantar Animasi		3	1	18 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	 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			
	<div><div>1</div><div>Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</div></div> <div><div>2</div><div>Menguasai konsep yang terkait dengan bidang animasi dan industri kreatif lainnya.</div></div> <div><div>3</div><div>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.</div></div> <div><div>4</div><div>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</div></div> <div><div>5</div><div>Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi</div></div>			

	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
	CPMK1	Mampu menjelaskan sejarah asal mula atau cikal bakal lahirnya animasi
	CPMK2	Mampu menjelaskan sejarah perkembangan animasi dunia dan perkembangan animasi Indonesia
	CPMK3	Mampu menjelaskan prinsip-prinsip animasi dan penerapannya dalam menganalisis gerak pada sebuah film animasi
	CPMK4	Mampu berkarya dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam membuat gerak dasar animasi karakter
	CPMK5	Mampu memahami jenis-jenis animasi dan berkarya dalam aplikasinya pada industri kreatif
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah Pengantar Animasi ini mahasiswa mempelajari tentang dunia animasi, sejarah animasi, perkembangan animasi dunia dan Indonesia serta jenis-jenis animasi dan aplikasinya pada industri kreatif, dan konsep gerak suatu objek atau benda yang sesuai dengan 12 prinsip animasi. Proses pembelajaran selain mempelajari konsep dan analisa gerak animasi karakter, mahasiswa juga akan praktik dalam penerapan prinsip-prinsip animasi.	
<b>Bahan Kajian / Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan tentang ilmu gambar dan ilmu sinematografi;</li> <li>2. Pengetahuan tentang pengertian animasi, asal kata animasi, cikal bakal lahirnya animasi, sejarah animasi dunia dan Indonesia, serta perkembangan animasi.</li> <li>3. Pengetahuan tentang jenis-jenis animasi, fungsi animasi sebagai media hiburan dan media promosi, serta aplikasi animasi pada industri kreatif.</li> <li>4. Pengetahuan tentang prinsip-prinsip animasi (12 prinsip animasi) dan penerapannya serta memahami pola terjadinya gerak objek</li> <li>5. Penerapan prinsip-prinsip animasi dan memahami konsep gerak suatu objek, serta mampu mempraktekkan dalam suatu gerak objek.</li> <li>6. Pengetahuan dalam menganalisa gerak objek yang terdapat pada film animasi.</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zaharuddin G Djalle, 2006, The Making of 3D Animation Movie.</li> <li>2. Modul Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Pengantar Animasi</li> <li>3. 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>• Mampu menjelaskan Pengetahuan dunia animasi, asal mula animasi, dan istilah2 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 animasi, dunia animasi, asal mula animasi, dan istilah2 animasi.</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 pengetahuan, ilmu animasi</li> </ul>	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan sejarah animasi dunia (Amerika, Jepang, Perancis, Rusia) dan perkembangannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah animasi dunia (Amerika, Jepang, Perancis, Rusia) dan perkembangannya</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, 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 menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi</li> <li>• Ketepatan menjelaskan sejarah animasi</li> </ul>	
4-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan sejarah animasi Indoneia dan perkembangannya</li> <li>• Studio animasi mula-mula di Indonesia</li> <li>• Film2 animasi Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah animasi Indoneia dan perkembangannya</li> <li>• Studio animasi mula-mula di Indonesia</li> <li>• Film2 animasi Indonesia</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, serta Mencari materi makalah <b>secara on-line</b> dengan menggunakan aplikasi e-Learning.</li> <li>• Makalah: studi kasus perkembangan animasi</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 menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi</li> <li>• Ketepatan menjelaskan sejarah animasi</li> </ul>	<b>10</b>

6-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan fungsi animasi, jenis2 animasi dan aplikasinya pada industri kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsi animasi, jenis2 animasi dan aplikasinya pada industri kreatif.</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</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</li> <li>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>presentasi</li> </ul> <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tulisan makalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi</li> <li>Ketepatan menjelaskan sejarah animasi</li> </ul>	

8	<b>Ujian Tengah Semester</b>							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan prinsip-prinsip animasi sebagai dasar pembuatan gerak animasi karakter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pose to pose action</li> <li>Secondary Action</li> <li>Ease in/ease out</li> <li>Timing</li> <li>Arc</li> <li>Anticipation</li> <li>Staging</li> <li>Personality</li> <li>Follow trough</li> <li>Exageration</li> <li>Appeal</li> <li>Squash and Stretch</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</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 secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning.</li> <li>Makalah: studi kasus perkembangan animasi di jaman sekarang</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan</li> <li>presentasi</li> </ul> <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tulisan makalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi</li> <li>Ketepatan menjelaskan sejarah animasi</li> </ul>	


[illegible]

**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 REKREASI</b> <b>PROGRAM STUDI : ANIMASI</b>				
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>					
<b>MATA KULIAH</b>	Pengantar Animasi				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	1
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom				
<b>BENTUK TUGAS</b>		<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>			
Membuat gerak dasar animasi		3 minggu			
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas : Bouncing Ball dan Pendulum					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu memahami pengetahuan dunia animasi, sejarah perkembangan animasi, hubungan animasi dengan multimedia, dan memahami prinsip-prinsip animasi, serta mampu memahami prinsip gerak pada film animasi, sehingga pengetahuan ini akan menambah wawasan tentang dunia animasi dan mampu mengaplikasikan gerak dasar animasi melalui bouncing ball dan pendulum.					
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>					
Manfaat tugas ini untuk memastikan mahasiswa mampu membuat gerak dasar animasi, melalui animasi gerak objek non karakter pada objek bola dan pendulum.					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyiapkan objek bola yang sudah di rig untuk membuat animasi bouncing ball.</li><li>2. Melakukan proses transformasi untuk membuat pose to pose gerak animasi bouncing ball.</li><li>3. Mengatur timing dan durasi pada setiap gerakan.</li><li>4. Mengedit gerakan animasi yang sudah dibuat melalui Curve Editor</li><li>5. Melakukan test gerakan animasinya</li></ol>					



**BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

Bentuk karya animasi bouncing ball dan pendulum dengan format movie (avi, mp4, mov)

**INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

- a. Gerak animasi bouncing ball dan pendulum sesuai dengan realita dunia nyata
- b. Proporsional dalam menentukan gerak, timing dan durasinya
- c. Gerak objek sesuai logika berfikir.

**JADWAL PELAKSANAAN**

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.