



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

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Animasi 2D2		3	2	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 fungsi fungsi node dan beberapa effect
	CPMK4	Mampu membuat puppet yang siap untuk di rigging
	CPMK5	Mampu membuat sebuah karya dengan menerapkan beberapa tool tool yang sesuai baik dari sebuah dengan keperluanya
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah Animasi 2D2 ini mahasiswa mempelajari animasi 2d dengan menggunakan aplikasi toonboom harmony, ini lebih lanjut dari memahami fungsi node.sampai hingga sampai penggunaan effect dengan baik dan siap untuk di gunakan dengan baik.	
<b>Bahan Kajian / Daftar Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan mengenai fungsi tool-tool lanjutan toonboom</li> <li>2. Pengetahuan mengenai entang puppet dan dan siap untuk di gerakan</li> <li>3. Pengetahuan mengenai animasi lanjutan dari penerapan prinsip terutama staging</li> <li>4. Pengetahuan mengenai sistem yang node dengan baik</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 tentang tool toonboom lebih lanjut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan perkuliahan tatap muka</li> <li>• Materi perkuliahan yang akan dipelajari</li> <li>• System tool toonboom lebih lanjut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok, praktek dan studi kasus</li> <li>• Media; Laptop, internet dan Lcd Projector + pen tablet</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 fungsi fungsi tool lebih lanjut sesuai fungsinya</li> </ul>	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memahami fungsi mengidentifikasi dari bagian bagian di dalam sebuah puppet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman mengenai system parenting, child dan node</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, diskusi kelompok dan praktek langsung</li> <li>• Media; Laptop, 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 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>• Hasil praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan memahami tools di toonboom</li> <li>• Ketepatan menjelaskan bagian bagian yang harus diidentifikasi</li> </ul>	
4-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memahami sistem library, node dan fungsi composite bone di toonboom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi lain dari node library , bone ,composite dalam penggunaan puppet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok, praktek dan studi kasus.</li> <li>• Media; Laptop, 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,</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 memahami sistem node , library, bone dan fungsi composite untuk puppet di toonboom</li> </ul>	

6-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menganimasikan puppet yang di buat berdasarkan bone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemaham bagian bagian apa saja yang perlu di gerakan dan di jalankan</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>• Mampu menganimasikan puppet yang telah di sediakan menjadi sebuah gerak sederhana</li> </ul>	<b>10</b>
-----	---	--	--	---	--	---	---	-----------

8	<b>Ujian Tengah Semester</b>							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggunakan tool lanjutan seperti camera ,kinetik outpun dan master controler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami tool lanjutan seperti camera ,kinetik outpun dan master controler</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 mengaplikasijanya 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>	Ketepatan menggunakan tool lanjutan seperti camera ,kinetik outpun dan master controler	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 2				
<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 cycle dengan memanfaatkan 12 prinsip animasi		3 minggu			
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas : Membuat sebuah animasi pendek dengan memanfaatkan effect effect yang tersedia					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu memahami kegunaan tool tool lanjutan dan membuat sebuah animasi dengan memanfaatkan effect effect yang ada.					
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>					
Manfaat tugas untuk mengetahui apakah mahasiswa mampu memahami tool-tool lanjutan yang ada dalam toonboom harmony dan mampu mengaplikasikanya dengan baik dan benar sesuai dari tu					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan storyboard</li> <li>2. Menentukan scene dan menyiapkan objek apa saja yang di butuhkan</li> <li>3. Mengatur timing dan durasi pada setiap gerakan.</li> <li>4. Melakukan pengecekan dengan render and play</li> <li>5. Melakukan import file sesuai dengan kebutuhan</li> </ol>					



**BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

Bentuk karya berbentuk video dengan nama , animasi pendek (avi, mp4, mov)

**INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

- a. Gerak animasi dan sequensi
- b. Ketepatan pengambilan effect
- c. Kreativitas dan ketepatan dalam tugas.

**JADWAL PELAKSANAAN**

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.