



**SSR**POLITEKNIK
SAINS SENI
REKREASI**POLITEKNIK SAINS SENI REKREASI**
PROGRAM STUDI : ANIMASI**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Model 3D Property		3	1	24 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Tanda tangan Yosafat Pujiastoko, 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 menjelaskan dan memahami konsep dasar pemodelan objek 3Dimensi property
	CPMK2	Mampu menjelaskan dan memahami karakteristik dan sifat suatu objek hard surface
	CPMK3	Mampu menjelaskan elemen-elemen pembentuk objek 3Dimensi
	CPMK4	Mampu berkarya dan memiliki kemampuan praktis untuk mendesain/membuat bentuk-bentuk model objek 3Dimensi.
	CPMK5	Mampu secara mandiri menciptakan karya-karya digital dalam bentuk model objek 3Dimensi,
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Model 3D Property, mempelajari tentang model objek 3Dimensi property, tentang bagaimana cara membuat atau desain model objek bentuk 3Dimensi berupa benda-benda mati. Proses modeling pembuatan objek 3D 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 bentuk dan pengetahuan mengidentifikasi gambar referensi. 2. Pengetahuan tentang karakteristik dan sifat permukaan suatu objek hard surface 3. Pengetahuan tentang berbagai type model objek 3Dimensi, dan elemen-elemen pembentuk objek 3Dimensi 4. Menguasai pengetahuan tentang polygon objek property yang akan dibuat model objek 3Dimensinya 5. Pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan objek hard surface, dunia virtual 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 property hard surface. 	<ul style="list-style-type: none"> Aturan perkuliahan tatap muka Materi perkuliahan yang akan dipelajari Sistem pembelajaran dan penilaian Pengetahuan tentang model objek 3D property atau hard surface. 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Pengenalan tool software 3Dimensi <ul style="list-style-type: none"> - Viewport - Configuration - Preference Setting - Unit Setup - Main Toolbar - Transformasi objek Pembuatan model objek sederhana melalui proses transformasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan tool software 3Dimensi <ul style="list-style-type: none"> - Viewport - Configuration - Preference Setting - Unit Setup - Main Toolbar - Transformasi objek Pembuatan model objek sederhana melalui proses transformasi. 	<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 Rubrik deskriptif untuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	

4-5	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan konsep pembuatan model objek rumah melalui teknik transformasi dan komposisi objek. • Identifikasi contoh gambar referensi rumah dalam proses pemodelan objek. • Mampu menjelaskan pemodelan objek dengan objek curva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep pembuatan model objek rumah melalui teknik transformasi dan komposisi objek. • Identifikasi contoh gambar referensi rumah dalam proses pemodelan objek. • Pembuatan model objek perangkat alat-alat dapur dan perangkat alat makan dan minum. 	<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"> • Sesuai gambar referensinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	10
-----	--	--	---	--	--	---	---	----

6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan elemen-elemen objek 3D sebagai pembentuk model objek. • Pembentukan model objek melalui proses pengeditan elemen-elemen objek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen objek 3D sebagai pembentuk model objek. • Pembentukan model objek property melalui proses pengeditan elemen-elemen objek. 	<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"> • Sesuai gambar referensinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	
8	Ujian Tengah Semester							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi gambar referensi mobil untuk pemodelan objek 3D. • Mampu menjelaskan proses pemodelan body mobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gambar referensi mobil untuk pemodelan objek 3D. • Modeling body mobil 3D atau proses pemodelan objek body mobil. 	<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: Sesuai gambar referensinya	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	
11-12	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi gambar referensi roda mobil dan asesorisnya untuk pemodelan objek 3D. • Mampu menjelaskan proses pemodelan roda mobil dan asesorisnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gambar referensi roda mobil dan asesorisnya untuk pemodelan objek 3D. • Proses pemodelan roda mobil dan asesorisnya. 	<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: Sesuai gambar referensinya	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, objek 3Dimensi • Ketepatan menjelaskan objek 3Dimensi 	10

[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

		POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI			
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Model 3D Property				
KODE		SKS	3	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Project modeling objek 3Dimensi		3 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas : Model objek Hard Surface					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu berkarya dan memiliki kemampuan praktis untuk mendesain/membuat bentuk-bentuk model objek hard surface 3Dimensi.					
DISKRIPSI TUGAS					
Tugas-tugas ini diberikan untuk melatih skill mahasiswa supaya memiliki kemampuan berkarya dalam menciptakan model objek 3Dimensi					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> Memilih teknik pengerjaan (Polygon Modeling, surface,....) Menyiapkan gambar referensi sebagai contoh model objeknya. Membuat objek sesuai prosedurnya. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

Model objek hard surface bentuk kendaraan, perabotan rumah,
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
JADWAL PELAKSANAAN
.....