



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)				
Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	BOBOT (SKS)	Semester
Animasi 3D 1 (Basic Animation)			4	3
Nama Dosen Pengampu		Ka PRODI		Wakil Direktur 1
Moses Raissa Graceivan, S.Ds		 Lukas Sugiyanto, MA, M.Ikom		Nama & Tanda tangan
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang animasi 3Dimensi.		
	2	Mampu mengaplikasikan kontroler rigging objek karakter 3Dimensi pada software Autodesk Maya untuk membuat animasi 3 Dimensi.		
	3	Mampu membuat sebuah pergerakan objek animasi 3Dimensi sesuai dengan storyboard.		
	4	Mampu memahami sistem mekanika gerak objek digital 3Dimensi		
	5	Mampu merencanakan sebuah ide pergerakan animasi 3Dimensi		

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)						
	1	Mampu memahami mengenai 12 prinsip animasi dan penerapannya sesuai dengan kebutuhan.					
	2	Mampu menerapkan 12 prinsip animasi dalam objek digital 3Dimensi sederhana dan karakter					
	3	Mampu memahami rigging kontroler pada objek digital 3Dimensi.					
	4	Mampu memahami metode dalam membuat <i>cycle animation</i>					
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar bagaimana proses pembuatan animasi 3D basic, yaitu menerapkan 12 prinsip animasi dalam sebuah objek 3D digital sederhana dan objek 3D digital karakter.						
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	Materi yang diberikan dalam Mata Kuliah ini mencakup mengenai pengetahuan akting dan penerapannya yang akan dibuat dalam bentuk akting animasi 3 Dimensi. Gerak dasar objek non karakter bouncing ball, pendulum. Gerak dasar objek karakter untuk walk cycle, run cycle, jump dan pose to pose.						
Komponen Penilaian	1. Kehadiran 10 % 2. Tugas 20 % 3. Ujian Tengah Semester 30 % 4. Ujian Akhir Semester 40 %						
Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot	
	> 82	A	4	61,99 - 58	C	2	
	81,99 - 78	A-	3,75	57,99 - 54	C-	1,75	
	77,99 - 74	B+	3,25	53,99 - 50	D+	1,25	
	73,99 - 70	B	3	49,99 - 46	D	1	
	64,99 - 66	B-	2,75	45,99 - 0	E	0	
	65,99 - 62	C+	2,25				

Daftar Referensi	Utama:	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>
	Pendukung:	1. Autodesk Maya 2018 2. Quicktime Player 3. Studio Library
Nama Dosen Pengampu	Moses Raissa Graceivan, S.Ds	
Mata kuliah Prasyarat (Jika ada)	Pengantar Animasi (principle of animation)	

Tatap Muka	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	

1	Mampu memahami tujuan pembelajaran animasi 3D Basic	Materi pengantar mata kuliah animasi 3D basic Memahami definisi Animasi 3D dan penerapan 12 prinsip animasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: latihan/ praktik dan penugasan 	TM: 4x(45’')	Membaca, membuat dan mendiskusikan tentang animasi 3D	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Mencari contoh video animasi bouncingball, pendulum dan walk cycle	Ketepatan pengetahuan tentang animasi 3D	
2	Mampu membuat dan menerapkan prinsip animasi Timing and spacing dalam sebuah objek digital 3D sederhana.	Bouncing Ball Animation Membuat prinsip animasi Timing and Spacing	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: latihan/ spraktik dan penugasan 	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi bouncing ball dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Mencari contoh video animasi bouncingball, pendulum dan walk cycle	Ketepatan pengetahuan tentang membuat dan menerapkan prinsip animasi timing dan spacing dalam objek digital 3D	Dimensi bouncing ball
3	Mampu membuat dan menerapkan prinsip animasi squash and strech dalam sebuah objek digital 3D sederhana.	Bouncing Ball Animation Membuat prinsip animasi squash and strech	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: latihan/ praktik dan penugasan 	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi bouncing ball dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast Animasi 3D Bouncing ball	Ketepatan pengetahuan tentang membuat dan menerapkan prinsip animasi squash and strech dalam objek digital 3D	Dimensi bouncing ball
4	Mampu membuat perbedaan animasi tergantung dari ukuran berat dan masa suatu	3 Bouncing Ball Animation Membuat perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Aktifitas di 	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi bouncing ball dengan menggunakan software 3D Autodesk	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk:	Ketepatan pengetahuan tentang membuat perbedaan animasi tergantung dari	

	benda.	animasi antara Bola Berat, sedang dan ringan.	kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan		Maya	Video Playblast Animasi 3D Bouncing ball	ukuran berat dan masa suatu benda. dalam objek digital 3Dimensi bouncing ball	
5	Mampu membuat dan menerapkan prinsip animasi Follow Through and overlapping Action dalam sebuah objek digital 3 Dimensi pendulum	Pendulum Animation Membuat prinsip animasi Follow Through & Overlapping Action	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat gerakan animasi pendulum dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast Animasi 3D pendulum	Ketepatan pengetahuan tentang membuat dan menerapkan prinsip animasi follow through and overlapping action dalam objek digital 3Dimensi pendulum	
6	Mampu membuat dan menerapkan prinsip animasi slow in & slow out dalam sebuah objek digital 3 Dimensi pendulum	Pendulum Animation Membuat prinsip animasi slow in &slow Out	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat gerakan animasi pendulum dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast Animasi 3D pendulum	Ketepatan pengetahuan tentang membuat dan menerapkan prinsip animasi slow in & slow out dalam objek digital 3Dimensi pendulum	
7	Mampu membuat pergerakan animasi bouncing ball dan pendulum sesuai dengan storyboard.	Obstacle Animation (Bouncing ball dan pendulum) Mereview hasil pertemuan 1-6 dengan menggabungkan animasi bouncing ball dengan pendulum.	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat gerakan animasi bouncing ball dan pendulum dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast Animasi 3D obstacle	Ketepatan pengetahuan tentang membuat pergerakan animasi bouncing ball dan pendulum sesuai dengan storyboard.	
8	Ujian Tengah Semester							30
9	Mampu membuat	Walk Cycle	• Bentuk:	TM:	Membuat gerakan	Kriteria:	Ketepatan	.

	pergerakan animasi berjalan pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip animasi appeal dan staging didalamnya.	Animation Membuat prinsip animasi appeal And staging dalam animasi berjalan pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi.	Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	4x(45’')	animasi karakter, walkcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	pengetahuan tentang membuat gerakan berjalan dan menerapkan prinsip animasi appeal dan staging dalam objek digital karakter 3Dimensi	
10	Mampu membuat pergerakan animasi berjalan pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip animasi pose to pose dan inbetween didalamnya.	Walk Cycle Animation Membuat prinsip animasi Pose to Pose In Betwen dalam gerakan berjalan pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi karakter, walkcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	Ketepatan pengetahuan tentang membuat gerakan berjalan dan menerapkan prinsip animasi pose to pose dan in between dalam objek digital karakter 3Dimensi	
11	Mampu membuat pergerakan animasi berjalan pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip animasi follow through, overlapping action dan arc didalamnya.	Walk Cycle Animation Membuat prinsip animasi follow through dan arc dalam gerakan berjalan pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi karakter, walkcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	Ketepatan pengetahuan tentang membuat gerakan berjalan dan menerapkan prinsip follow through dan arc dalam objek digital karakter 3Dimensi	
12	Mampu membuat pergerakan animasi berlari pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip	Run Cycle Animation Membuat prinsip animasi appeal dan staging dalam animasi	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas:	TM: 4x(45’')	Membuat gerakan animasi karakter, runcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast	Ketepatan pengetahuan tentang membuat gerakan berlari dan menerapkan prinsip	

	animasi appeal dan staging didalamnya.	berlari pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi.	Metode: latihan/ praktik dan penugasan			karakter Animasi 3D	appeal dan staging dalam objek digital karakter 3Dimensi	
13	Mampu membuat pergerakan animasi berlari pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip animasi pose to pose dan in between didalamnya.	Run Cycle Animation Membuat prinsip animasi pose to pose dan in between dalam animasi berlari pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi.	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat gerakan animasi karakter, runcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	Ketepatan pengetahuan tentang membuat gerakan berlari dan menerapkan prinsip pose to pose dan in between dalam objek digital karakter 3Dimensi	
14	Mampu membuat pergerakan animasi berlari pada objek digital karakter dengan menerapkan prinsip animasi follow through, overlapping action dan arc didalamnya.	Run Cycle Animation Membuat prinsip animasi follow through, overlapping action dan arc dalam animasi berlari pada sebuah objek digital karakter 3Dimensi	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat gerakan animasi karakter, runcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	Ketepatan pengetahuan tentang membuat gerakan berlari dan menerapkan prinsip follow through, overlapping action dan arc dalam objek digital karakter 3Dimensi	
15	Mampu menggabungkan dua pergerakan animasi yang sudah dibuat dan simpan dengan menggunakan studio library.	Review hasil perkuliahan (walk cycle and run cycle) Menggabungkan walkcycle dan runcycle dalam satu scene yang sama.	• Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: Metode: latihan/ praktik dan penugasan	TM: 4x(45")	Membuat penggabungan gerakan animasi karakter, walkcycle dan runcycle dengan menggunakan software 3D Autodesk Maya	Kriteria: Penilaian tugas mandiri Bentuk: Video Playblast karakter Animasi 3D	Ketepatan dalam membuat penggabungan dua pergerakan animasi yang sudah dibuat dan simpan dengan menggunakan studio library	
16	Ujian Akhir Semester							40


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.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI ANIMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Animasi 3D1 (Basic Animation)				
KODE		SKS	4	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Moses Raissa Graceivan, S.Ds				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Final Project		3 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas Membuat animasi Bouncing ball, pendulumm walk cycle run cycle, jump					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mampu membuat animasi dasar dengan gerak realtime,, sesuai dengan dunia nyata.					
DISKRIPSI TUGAS					
Buatkan animasi dasar Bouncing ball, pendulumm. walk cycle, run cycle, jump dengan durasi secukupnya.					
METODE Pengerjaan Tugas					

1. Siapkan asset 3D yang mau digerakkan.
2. Siapkan konsep gerak untuk animasinya.
3. Lakukan proses pembuatan gerak animasinya
4. Lakukan play blash

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

.....

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

JADWAL PELAKSANAAN

.....

LAIN-LAIN

.....

DAFTAR RUJUKAN