




POLITEKNIK SAINS SENI REKREASI
PROGRAM STUDI : DKV & ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Motion Graphic	-	3	1	18 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu		Ka PRODI	
	Wakil Direktur 1			
		Edi Sarwono, S.Sn	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Tanda tangan Nama Terang
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 grafis bergerak (<i>Motion Graphic</i>).		
	3	Mampu menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah projek/Karya.		
	3	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
	4	Mampu mengimplementasikan materi perkuliahan (<i>Motion Graphic</i>) ke projek animasi.		
	5	Mampu merancang dan membuat konsep atau perencanaan sebelum membuat Karya.		

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan prinsip dan etika dalam Desain Grafis Bergerak.
	CPMK2	Mampu merancang dan membuat konsep atau perencanaan Desain dan menerapkan semua materi perkuliahan.
	CPMK3	Mampu menjelaskan cara membuat konsep atau perencanaan Desain.
	CPMK4	Mampu menerapkan semua materi perkuliahan dengan baik.
	CPMK5	Mampu membuat Desain/Karya yang terkonsep dan mempresentasikan secara mandiri.
Diskripsi Singkat MK	<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang bagaimana cara membuat desain grafis bergerak (<i>Motion Graphics</i>) – <i>Motion Graphics</i> merupakan rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, dan lainnya. <i>Motion graphics</i> dapat mengilustrasikan ide yang kompleks secara visual.</p>	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman tentang <i>Motion graphics</i>. 2. Pemahaman tentang perbedaan <i>Motion graphics</i> dan Animasi. 3. Cara membuat <i>Motion graphics</i> menggunakan aplikasi Adobe After Effect. 4. Pengetahuan tentang Prinsip-prinsip animasi. 5. Menerapkan semua materi perkuliahan ke dalam sebuah proyek/Karya. 	
Daftar Referensi	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe.com (2022). <i>Adobe After Effects Learn & Support</i>. https://helpx.adobe.com/support/after-effects.html 2. Lisa Fridsma & Brie Gyncild (2015). <i>Adobe After EffectsCC Classroom in a Book</i>. San Jose, California 95110-2704, USA: Adobe Press. 	
	Pendukung:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dave Bode – After Effects for Beginners (2021) – Video Tutorial. 	

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"> • Mampu menjelaskan tentang pengertian <i>Motion Graphic</i>. • Mampu menjelaskan tentang alur kerja desain <i>Motion Graphic</i> menggunakan aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Mampu menjelaskan tentang perbedaan <i>Motion Graphic</i> dan Animasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introductory. • Pengertian <i>Motion Graphic</i>. • Pengenalan aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Memahami alur kerja desain <i>Motion Graphic</i> menggunakan aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Cara setting <i>minimum requirements</i> untuk <i>Adobe After Effects</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. • Menggunakan aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan Penguasaan program/aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang pengertian <i>Motion Graphic</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang alur kerja desain <i>Motion Graphic</i> menggunakan aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. 	

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang alur kerja aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Mampu menjelaskan tentang lingkungan kerja (<i>Work Area</i>) di <i>Adobe After Effects</i>. • Mampu menjelaskan tentang panel-panel utama dan <i>Basic Tools</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 1 • Cara memaksimalkan lingkungan kerja (<i>Work Area</i>) di <i>Adobe After Effects</i>. • Cara menggunakan panel-panel utama (<i>Layer Props</i>, <i>Time Line</i> dan <i>Basic Tools</i>. • Cara membuat komposisi baru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang alur kerja aplikasi <i>Adobe After Effects</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang lingkungan kerja (<i>Work Area</i>) di <i>Adobe After Effects</i>.menjelaskan teknik seleksi dasar. • Ketepatan menjelaskan tentang panel-panel utama dan <i>Basic Tools</i>. 	
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan <i>Effects</i> dan <i>Presets</i> di <i>Adobe After Effects</i>. • Mampu menjelaskan tentang cara membuat animasi sederhana. • Mampu menjelaskan tentang cara mengimpor <i>Footage</i> dan aset dari <i>Illustrator</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 2 • Cara menerapkan <i>Effects</i> dan <i>Presets</i>. • Cara membuat animasi sederhana. • Cara menerapkan <i>Animation Preset</i>. • Cara mnambahkan <i>Transparency</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan <i>Effects</i> dan <i>Presets</i> di <i>Adobe After Effects</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang cara membuat animasi sederhana. • Ketepatan menjelaskan tentang cara mengimpor <i>Footage</i> dan aset dari <i>Illustrator</i>. 	

4	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang cara membuat animasi text. • Mampu menjelaskan tentang <i>Text Layer</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Text Animation Presets</i>. • Mampu menjelaskan tentang animasi menggunakan teknik <i>Parenting (Parent & Child Layer)</i>. • Mampu menjelaskan cara mengimpor aset dari <i>Photoshop</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 3 • Cara menerapkan <i>Effects</i> dan <i>Presets</i>. • Cara membuat animasi teks. • Cara menerapkan <i>Text Animation Presets</i>. • Cara menggunakan teknik <i>Parenting (Parent & Child Layer)</i>. • Cara mengimpor aset dari <i>Photoshop</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan <i>Text Layer, Text Animation Presets, Parenting (Parent & Child Layer)</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang cara mengimpor aset dari <i>Photoshop</i>. 	
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Shape Layers</i>. • Mampu menjelaskan tentang cara menduplikasi <i>Composition</i>. • Mampu menjelaskan tentang penempatan <i>Layers</i> dengan <i>Snapping</i>. • Mampu menjelaskan cara mensinkronkan animasi dengan <i>Audio</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 4 • Cara membuat <i>Shape Layers</i>. • Cara menduplikasi <i>Composition</i>. • Cara penempatan <i>Layers</i> dengan <i>Snapping</i>. • Cara mensinkronkan animasi dengan <i>Audio</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Shape Layers</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang cara menduplikasi <i>Composition</i>. • Ketepatan menjelaskan cara mensinkronkan animasi dengan <i>Audio</i>. 	

6	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang <i>Multimedia Presentation</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Parenting</i> dan <i>Precomposing Layers</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Keyframing</i> pada <i>Motion Path</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Audio Track</i>, <i>Auido File Format</i> dan <i>Adobe Audition</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Lesson 5 Cara <i>Parenting</i> dan <i>Precomposing Layers</i>. Cara membuat <i>Keyframe</i> pada <i>Motion Path</i>. Cara menambahkan <i>Audio Track</i> pada <i>Timeline</i>. Cara menggunakan <i>Adobe Audition</i>. Kisi-kisi UTS. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi pembelajaran secara online maupun offline. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang <i>Parenting</i> dan <i>Precomposing Layers</i>. Ketepatan menjelaskan tentang <i>Keyframing</i> pada <i>Motion Path</i>. Ketepatan menjelaskan tentang <i>Audio Track</i>, <i>Auido File Format</i> dan <i>Adobe Audition</i>. 	
7	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang cara mengimpor file <i>Photoshop</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Pick Whip</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Layer Style</i> yang diimpor dari <i>Photoshop</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Corner Pin Effect</i>, <i>Lens Flare</i>, <i>Solid Layer</i>, <i>Time Remapping</i> dan <i>Graph Editor</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Lesson 6 Cara mengimpor file <i>Photoshop</i> dan <i>Layer Style</i> dari <i>Photoshop</i>. Cara menduplikasi animasi menggunakan <i>Pick Whip</i>. Cara menerapkan <i>Corner Pin Effect</i>, <i>Lens Flare</i>, <i>Solid Layer</i>, <i>Time Remapping</i> dan <i>Graph Editor</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi referensi <i>Simple Motion Graphic</i> secara online. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan Asistensi projek UTS. 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang file <i>Photoshop</i> dan <i>Layer Style</i> dari <i>Photoshop</i>. Ketepatan menjelaskan tentang menduplikasi animasi menggunakan <i>Pick Whip</i>. Ketepatan menjelaskan tentang <i>Corner Pin Effect</i>, <i>Lens Flare</i>, <i>Solid Layer</i>, <i>Time Remapping</i> dan <i>Graph Editor</i>. 	

8	Ujian Tengah Semester >> Membuat Projek 'Simple Motion Graphic'							25
9	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang <i>Pen Tool</i> sebagai alat <i>Masking</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>Mask Edge</i>, <i>Mask Shape</i> dan <i>Mask Feather Tool</i>. Mampu menjelaskan tentang <i>3D Space</i> di <i>After Effects</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Review UTS. Lesson 7 Cara menggunakan <i>Pen Tool</i> sebagai alat <i>Masking</i>. Cara menerapkan <i>Mask Edge</i>, <i>Mask Shape</i> dan <i>Mask Feather Tool</i>. Cara mengatur layer di ruang 3D (<i>3D Space</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi pembelajaran secara online. Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang <i>Pen Tool</i> sebagai alat <i>Masking</i>. Ketepatan menjelaskan tentang <i>Mask Edge</i>, <i>Mask Shape</i> dan <i>Mask Feather Tool</i>. Ketepatan menjelaskan tentang <i>3D Space</i> di <i>After Effects</i>. 	
10	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang <i>Puppet Tools</i> dan <i>Puppet Pin Tools</i> dan <i>Puppet Starch Tools</i>. Mampu menjelaskan tentang cara me-<i>record</i> animasi dengan <i>Puppet Sketch Tool</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Lesson 8 Cara menggunakan <i>Puppet Tools</i> dan <i>Puppet Pin Tools</i> dan <i>Puppet Starch Tools</i>. Cara menggunakan <i>Puppet Sketch Tool</i> untuk me-<i>record</i> animasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan Tanya jawab. Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi pembelajaran secara online. Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang <i>Puppet Tools</i> dan <i>Puppet Pin Tools</i> dan <i>Puppet Starch Tools</i>. Ketepatan menjelaskan tentang cara me-<i>record</i> animasi dengan <i>Puppet Sketch Tool</i>. 	

11	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Roto Brush Tool</i>. • Mampu menjelaskan tentang cara memisahkan objek dari <i>Background</i> dengan <i>Roto Brush Tool</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Refine Edge Tool</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 9 • Cara menggunakan <i>Roto Brush Tool</i>. • Cara memisahkan objek dari <i>Background</i> dengan <i>Roto Brush Tool</i>. • Cara menggunakan <i>Refine Edge Tool</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Roto Brush Tool</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang cara memisahkan objek dari <i>Background</i> dengan <i>Roto Brush Tool</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Refine Edge Tool</i>. 	
12	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Color Correction</i> di <i>After Effects</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Mask Tracker</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>CC Toner effect</i> dan <i>Keylight (1.2) effect</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Synthetic Aperture Color Finesse 3</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 10 • Cara memperbaiki warna (<i>Color Correction</i>) di <i>After Effects</i>. • Cara menggunakan <i>Mask Tracker</i>. • Cara menggunakan <i>CC Toner effect</i> dan <i>Keylight (1.2) effect</i>. • Cara menggunakan <i>Synthetic Aperture Color Finesse 3</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Color Correction</i> di <i>After Effects</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Mask Tracker</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>CC Toner effect</i> dan <i>Keylight (1.2) effect</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Synthetic Aperture Color Finesse 3</i>. 	

13	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>3D environment, 3D Scene</i> dan <i>3D Text</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Animate a Camera Layer</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>shadows and depth</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Export/Import Maxon Cinema 4D files ke After Effects..</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 11 • Cara menganimasikan layer <i>Camera</i>. • Cara menambahkan <i>Lighting</i> untuk memberi efek kedalaman (<i>shadows and depth</i>). • Cara menggunakan <i>CC Toner effect</i> dan <i>Keylight (1.2) effect</i>. • Cara <i>Export/Import Maxon Cinema 4D files ke After Effects..</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>3D environment, 3D Scene</i> dan <i>3D Text</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Animate a Camera Layer</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>shadows and depth</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Export/Import Maxon Cinema 4D files ke After Effects..</i> 	
14	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>3D Camera Tracker</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>ground plane</i> dan <i>origin</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>null objects</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>rolling shutter distortions</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 12 • Cara mengoperasikan <i>3D Camera Tracker</i>. • Cara mengatur <i>ground plane</i> dan <i>origin</i>. • Cara menggunakan <i>null objects</i>. • Cara <i>membuang rolling shutter distortions</i> dari <i>DSLR footage</i>. • Kisi-kisi UAS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>3D Camera Tracker</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>ground plane</i> dan <i>origin</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>rolling shutter distortions</i>. 	

15	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang <i>Rendering and Outputting</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Render Queue</i>. • Mampu menjelaskan tentang <i>Adobe Media Encoder</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesson 13 • Cara merender dengan <i>Render Queue</i>. • Cara mengatur <i>ground plane</i> dan <i>origin</i>. • Cara menggunakan <i>Adobe Media Encoder</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi dan Tanya jawab. • Media: Komputer di Ruang Lab dan LCD Projector. 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi pembelajaran secara online. • Menggunakan <i>Pen/Graphic Tablet</i>. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan • Asistensi proyek UAS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Rendering and Outputting</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Render Queue</i>. • Ketepatan menjelaskan tentang <i>Adobe Media Encoder</i>. 	
16	Ujian Akhir Semester >> Create your ' 10" Motion Graphics ' – reference: https://www.youtube.com/watch?v=ucFHPMfq1ZM							25

Catatan:

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.