	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142		No. Dokumen 4.FM-D2.04.03
	FORMULIR RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		
	No. Rev isi	Hal 1 dari 12	
Matakuliah : Animasi 2 D	Semester: 5	sks: 4	Kode MK : DKV23457
Program Studi: Desain Komunikasi Visual	Dosen Pengampu/Penanggung jawab : Muhammad Fauzan Azima, S.Kom, M.T.I dan Joko Triloka, M.T., Ph.D		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 		

10. Adaptif terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Keterampilan Umum

1. Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0.
2. Mampu menumbuhkan sikap technopreneur dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital.
3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
4. Mampu mewujudkan suatu inovasi karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal.
5. Mampu mengimplementasikan metode dalam suatu perancangan karya desain komunikasi visual mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.
6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
7. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan dengan pihak –pihak terkait dalam suatu proses perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan industri kreatif.

Pengetahuan.

1. Menguasai prinsip – prinsip desain sebagai landasan dalam berkarya.
2. Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia.
3. Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan bidang keahliannya.
4. Menguasai manajemen proyek desain komunikasi visual.
5. Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi
6. visual.
7. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.

		<p>Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan elemen rupa pada animasi 2 dimensi. 2. Mampu mengolah gambar dengan menggunakan teknologi menjadi karya animasi 2 dimensi. 3. Mampu mengimplementasikan strategi komunikasi visual pada karya animasi 2 dimensi sebagai pemecahan masalah. 4. Mampu mengevaluasi karya animasi 2 dimensi yang telah dikerjakan. 5. Mampu berkolaborasi dalam proses perancangan karya animasi 2 dimensi untuk memecahkan masalah. 6. Mampu menerapkan manajemen proyek desain Komunikasi visual pada perancangan karya animasi 2 dimensi. 					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		<p>Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami serta mengikuti sistematika perkuliahan selama 1 semester, 2. Mampu menjelaskan animasi 2 dimensi secara teoritis, 3. Mampu meng-implementasikan pembuatan animasi secara konseptual dan kontekstual, 4. Mampu menguasai teknik pembuatan animasi 2 dimensi dengan teknik manual dan digital, dan 5. Mampu merancang suatu karya animasi 2 dimensi yang bertujuan untuk kebutuhan komunikasi massa. 					
Deskripsi Matakuliah :		<p>Animation adalah "<i>illusion of motion</i>", materi yang diberikan adalah prinsip-prinsip dasar pada animasi. Mahasiswa diharapkan mempunyai kemampuan untuk pemecahan masalah dalam merubah karakter dari dari gambar statis ke dinamis.</p>					
Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)			
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu memahami dan mengerti ruang	Pengantar perkuliahan : - Kontrak perkuliahan	Metode : Offline =	T = 2x60 =	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai	

	lingkup serta peran animasi 2 dimensi pada perancangan karya desain komunikasi visual.	- Sistematika perkuliahan selama 1 semester Defenisi animasi 2 dimensi	Ceramah dan Diskusi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengetahuan mengenai defenisi animasi 2 dimensi.	120 menit P = 2x60=120 menit		animasi 2D.	
2	Mahasiswa mampu memahami dan merealisasikan pembuatan frame animasi 2 dimensi dengan teknik digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Teknik – teknik pembuatan animasi 2 dimensi. • Praktek : Latihan membuat frame animasi dengan teknik frame by frame. Tugas 1 : Membuat animasi gerak dengan teknik frame by frame (konsep, karakter dan visualisasi).	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengetahuan mengenai teknik animasi frame by frame..	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam mengimplementasikan teknik animasi frame by frame dalam bentuk latihan.	

3	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai prinsip-prinsip dalam pembuatan animasi 2 dimensi.	<p>Teori :</p> <p>Prinsip – Prinsip Animasi 2 Dimensi</p> <p>Review progress tugas.</p> <p>Praktek : Latihan membuat frame animasi dengan prinsip Pose to Pose</p>	<p>Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p>Pengalaman belajar: Memperoleh pengetahuan mengenai prinsip – prinsip animasi 2 dimensi.</p>	<p>T = 2x60 = 120 menit</p> <p>P = 2x60=120 menit</p>	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip animasi 2 dimensi.	
4	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti serta mengimplementasikan teknik animasi key frame.	<p>Teori : Teknik Animasi key frame</p> <p>Review progress tugas 1</p> <p>Praktek : Latihan membuat animasi gerak dengan teknik key frame.</p>	<p>Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p>Pengalaman belajar: Memperoleh</p>	<p>T = 2x60 = 120 menit</p> <p>P = 2x60=120 menit</p>	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam mengimplementasikan teknik animasi key frame.	

			pengetahuan mengenai teknik animasi key frame.				
5	Mahasiswa mampu membuat animasi gerak dengan teknik frame by frame digital.	Teori : Review progress tugas. Praktek : Melanjutkan progress tugas 1.	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Pegalaman dalam exploring.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat animasi gerak dengan teknik frame by frame.	
6	Mahasiswa mampu membuat animasi gerak dengan teknik frame by frame digital. ditentukan.	Teori :Review progress tugas 1 Praktek :Melanjutkan pembuatan animasi gerak 2 dimensi.	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id. Pengalaman belajar: Pengalaman	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi dengan teknik frame by frame digital.	

			dalam exploring.				
7	Mahasiswa mampu membuat animasi gerak dengan teknik frame by frame digital. ditentukan.	Teori :Review Final tugas 1 Praktek : Finalisasi tugas 1. Tugas dikumpulkan pada minggu ke 10.	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Pengalaman exploring	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Evaluasi dan tanya jawab	Kemampuan dalam proses desain karakter animasi 2 dimensi.	
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktek sesuai bobot penilaian.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan soal UTS teori • praktek : • Membuat CV dengan teknik keyframe. 	Ujian tertulis dan Praktek	90 menit	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktek.	20 %
9	Mahasiswa mampu merealisasikan media komunikasi visual berbentuk animasi 2D untuk penyampaian informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Animasi Explainer • Praktek :.Membuat konsep visual (Pra Produksi) 	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120	Tanya jawab dan project.	Kemampuan dalam proses pra produksi karya animasi 2 dimensi.	
		*Tugas 2 : Video Animasi					

		explainer kampanye social peduli lingkungan (Tugas kelompok).	lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: pengalaman dalam merealisasikan project animasi 2 dimensi.	menit			
10	Mahasiswa mampu melanjutkan tahapan produksi berdasarkan hasil observasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Review tugas 2 (Sketsa karakter serta elemen pendukung) • Praktek : Melanjutkan ketahapan produks. <p>*Pengumpulan tugas 1</p>	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: pengalaman dalam merealisasikan project animasi 2 dimensi.	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam proses produksi karya animasi 2 dimensi.	
11	Mahasiswa mampu melanjutkan tahapan produksi berdasarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Review tugas 2 (bentuk kasar dari visual animasi 	Metode : Offline = Ceramah,	T = 2x60 = 120	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam pewarnaan dan	

	hasil observasi.	explainer). <ul style="list-style-type: none"> Praktek : Mahasiswa melanjutkan proses perncangan ke tahapan coloring. 	Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: pengalaman dalam merealisasikan project animasi 2 dimensi.	menit P = 2x60=120 menit		material karya animasi 2 dimensi.	
12	Mahasiswa mampu melanjutkan tahapan produksi berdasarkan hasil observasi.	<ul style="list-style-type: none"> Teori : Review tugas 2 ; kesesuaian dengan prinsip – prinsip animasi Praktek : Melanjutkan tahapan produksi serta merevisi sesuai hasil review tugas. 	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengalaman dalam menilai karya secara	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Penerapan prinsip-prinsip animasi 2 dimensi pada karya video profile IIB Darmajaya	

			objektif berdasarkan hasil asistensi tugas.				
13	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai proses pasca produksi karya animasi 2 dimensi untuk kebutuhan komunikasi massa.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Review tugas 2 ; <i>Informasi, dubbing dan backsound.</i> • Praktek : Melanjutkan proses pasca produksi sesuai hasil evaluasi 	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengalaman dalam menilai karya secara objektif berdasarkan hasil asistensi tugas	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Ketepatan informasi, dubbing dan backsound (No Copyright).	
14	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai proses pasca produksi karya animasi 2 dimensi untuk kebutuhan komunikasi massa.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Review tugas 2 (Evaluasi ulang) • Praktek : Melanjutkan proses pasca produksi sesuai hasil evaluasi 	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam proses produksi pembuatan animasi 2 dimensi untuk kebutuhan	

			lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengalaman dalam menilai karya secara objektif berdasarkan hasil asistensi tugas	20 menit		komunikasi massa.	
15	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai proses pasca produksi karya animasi 2 dimensi untuk kebutuhan media komunikasi massa.	<ul style="list-style-type: none"> • Teori : Final review (Vsuat, informasi, durasi, prinsip-prinsip animasi, dubbing dan backsound) • Praktek : Melanjutkan proses pasca produksi sesuai hasil evaluasi <p>*Tugas 2 dikumpulkan minggu ke 3 setelah UAS.</p>	Metode : Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id Pengalaman belajar: Memperoleh pengalaman dalam menilai karya secara objektif berdasarkan	T = 2x60 = 120 menit P = 2x60=120 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam proses produksi pembuatan animasi 2 dimensi untuk kebutuhan komunikasi massa.	

			hasil asistensi tugas				
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktek : Bumper in (Motion graphic).	Tatap muka	90 menit	Tertulis dan praktek	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	20%

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Lisa Lopuck, " Designing Multimedia, a visual guide to multimedia and online graphic design" Peachpit Press, CA 1996
- 2) Jeremy Orlebar, "DIGITAL TELEVISION PRODUCTION - A handbook", Arnold, a member of the Hodder Headline Group, London, 2002.
- 3) Peter Ward, "Picture Composition for Film and Television", Focal Press, Second edition 2003.
- 4) Martha Mollison, "Producing Videos, A complete Guide", Allen &Unwin, 2003
- 5)

Rencana Tugas dan Penilaian

1. Tugas

Minggu Ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
-----------	----------------------------------	-------	---------------	-----------	-----------	-----------

1	Animasi gerak (Frame by frame atau key frame)	Mandiri	Latihan		Sketsa dan prinsip – prinsip animasi 2 dimensi.	Kemampuan dalam perancangan karakter, riging, animating dan rendering.	20%
		Terstruktur					
2	Video Animasi Explaner Promosi Usaha.	Mandiri			Prinsip-prinsip animasi, informasi, dubbing, durasi dan backsound.	Kemampuan dalam proses produksi pembuatan animasi 2dimensi untuk kebutuhan komunikasi massa.	20%
		Terstruktur	Studi kasus dan project based learning				

2. Penilaian

Aspek Penilaian

- a) **Sikap** : cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas
- b) **Pengetahuan** : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.
- c) **Keterampilan** : kreatifitas dalam memenculkan ide serta strategi dalam komunikasi massa secara visual dengan memanfaatkan media.

Bobot Penilaian





Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%

Nilai Akhir

$$= 20\% \text{ NT} + 20\% \text{ UTS} + 20\% \text{ UAS} + 20\% \text{ E} + 20\% \text{ P}$$

Jenis Penilaian	Kriteria	Bobot	Nilai				
			1	2	3	4	5
Animasi gerak (Frame by frame atau key frame)	Sketsa, Animating Editing Projek Akhir	20%	0% Tidak membuat tugas 1	5% Perancangan tugas 1 kurang maksimal	10% Perancangan tugas 1 cukup maksimal	15% Perancangan tugas 1 maksimal	20% Perancangan tugas 1 sangat maksimal.
UTS	Teori dan Praktek: Animasi Curiculum Vitae	20 %	0 % Tidak ujian	5% Ujian tapi hasil kurang maksimal	10% Ujian dengan hasil cukup maksimal	15% Ujian dengan hasil maksimal	20% Ujian dengan hasil sangat maksimal
Video Animasi Explaner Promosi Usaha.	Pra Produksi (Storyboard dan Sketsa Karakter) Produksi (Digitalisasi) Pasca Produksi (Animating)	20%	0 % Tidak membuat tugas 2	5% Perancangan tugas 2 kurang maksimal	10% Perancangan tugas 2 cukup maksimal	15% Perancangan tugas 2 maksimal	20% Perancangan tugas 2 sangat maksimal
Ujian Akhir Semester (UAS)	Soal ujian akhir semester (UAS) teori dan Bumper in (<i>Motion graphic</i>).	20%	0% Tidak mengikuti UAS	5% Hanya menyelesaikan ujian teori tapi ujian praktek tidak	10% Ujian teori selesai tapi ujian praktek tidak maksimal serta pengumpulan jawaban telat	15% Ujian teori dan praktek selesai dengan maksimal tapi pengumpulan jawaban ujian telat	20% Ujian teori dan praktek selesai dengan maksimal serta pengumpulan tepat waktu.

Disusun Ole Oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh :	
 Dosen Penanggung jawab	 Koordinator Bidang Kurikulum	 Ketua Program Studi 4	 Dekan 

 Dosen Penanggung jawab	 Koordinator Bidang Kurikulum	 Ketua Program Studi	 Dekan
---	--	---	--

