**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mata Kuliah** | **: Animasi Dasar** | **Sem. : V** | **Kode: VCD305**  | **SKS : 3**  |
| Jurusan | : Desain Komunikasi Visual | Dosen : | Drs. Edy Purwantoro, M.Ds. |
|  |  |  |  |
| Unsur Capaian Pembelajaran : |
| Menguasai teknik dan prinsip dasar animasi yang dapat diaplikasikan pada proyek produksi animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, ataupun bentuk multimedia lainnya, baik manual maupun dengan teknologi digital, serta mampu membuat film animasi 2 dimensi sederhana berdurasi pendek. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(materi ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria (indikator) Penilaian** | **Bobot Nilai (%)** |
| 1 | Dapat mengikuti program perkuliahan ini dengan baik | Pengantar MK Animasi dasar, Peraturan perkuliahan, materi alat & bahan dan tugas kuliah daam satu semester | Tatap muka, diskusi dan preview beberapa jenis film animasi  | Nilai Kehadiran dalam mengikuti program perkuliahan ini | 5 % |
| 2 | Mampu membuat animasi sederhana dengan prinsip animasi *pose to pose dan timming* | Animasi Bola bandul | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering & presentasi | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip animasi *timming* | 5 % |
| 3 | Mampu membuat animasi sederhana dengan prinsip animasi: *Strech & Squash* | Animasi Bola Pantul | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering & presentasi | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip animasi *strech & squash* | 5 % |
| 4-5 | Mampu membuat animasi sederhana dengan prinsip animasi: *follow trough & overlapping action* | Animasi Bendera dan Animasi Tongkat & tali | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering & presentasi | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip animasi *follow trough & overlapping action* | 10 % |
| 6-7 | Mempu membuat animasi sederhana dengan teknik penggabungan prinsip animasi + *secondary action* | Animasi Lompat Indah | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering & presentasi | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip animasi *+ secondary action* | 10 % |
| 8 | Mampu membuat film animasi sederhana berdurasi 15 – 30 detik | Ujian Tengah Semester | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering. Kumpulkan tugas | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip animasi  | 15 % |
| 9 | Mampu membuat karakter animasi 2 dimensi dan animasi *Rotate 360\** | Karakter animasi 2 dimensi | Tatap muka, praktika: studi karakter, deskripsi struktur, desain karakter aneka tampak, warna karakter, ekspresi, gestur. Kumpulkan tugas | Karakter, konsistenitas, kelengkapan gambar, gerak mulus & karapihan tugas  | 5 % |
| 10 | Mampu membuat animasi dengan teknik dasar *walk cycle & run cycle* | Animasi *walk cycle & run cycle* | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering. Kumpulkan tugas | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip dan teknik dasar animasi | 5 % |
| 11 | Mampu membuat animasi dengan teknik dasar *double bounce walk / sneak & tip-toe / skip* | Animasi *double bounce walk / sneak & tip-toe / skip* | Tatap muka, praktika: membuat gambar animasi, scan gambar, sunting animasi, rendering. Kumpulkan tugas | Gambar jelas, gerak animasi mulus, memenuhi prinsip dan teknik dasar animasi | 5 % |
| 12 | Mampu membuat story-board untuk animasi sederhana | Pembuatan Story-board animasi cerita berdurasi 1 menit. | Tatap muka, praktika: gagasan cerita, story-line, story board, lay-out story board. | Struktur story board, alur cerita, gambar yang jelas dan rapih. | 5 % |
| 13-14 | Mampu memproduksi gambar animasi untuk kebutuhan animasi cerita pendek | Proses Produksi animasi cerita sberdurasi 1 menit | Tatap muka, Praktika: key-animation, inbetween, clean-up, scanning, coloring, compositing, rendering scene | Kualitas gambar, gerak mulus, memenuhi prinsip dan teknik dasar animasi | 10 % |
| 15 | Mampu mengedit / menyunting gambar animasi menjadi animasi cerita pendek | Proses editing gambar animasi cerita berdurasi 1 menit | Tatap muka, praktika: koleksi audio (verbal/ sfx/musik), editing animasi dan suara, rendering, compreshing dan publikasi | Kemulusan alur gambar animasi dan keselarasan dengan audio, rapih dan jernih | 10 % |
| 16 | Mampu mempresentasi-kan hasil karya animasi cerita pendek | Ujian Akhir Semester | Presentasi Tugas karya animasi | presentasi | 5 % |