





Mata Kuliah	Dasar Visualisasi 3D	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV202	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
	23-DKV-CPL-06	Mampu menghubungkan pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DKV-CPL-12	Mampu menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional				
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi				
	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual				
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
	23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional				
	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat				
	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual				
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.				
	23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
		23-DKV-SCPMK-0311	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0613	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-1211
	23-DKV-CPMK-031	√				
	23-DKV-CPMK-033		√			
	23-DKV-CPMK-061			√		
	23-DKV-CPMK-062				√	
	23-DKV-CPMK-121					√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode SCPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional	Proyek	3%
	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Tugas	7%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Proyek	8%
				Kuis	2%
				Partisipasi	2%
				Tugas	8%
				UTS	5%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Partisipasi	12%
				Proyek	5%
				Tugas	5%
				UTS	10%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-12	23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi	Kuis	2%
				Partisipasi	6%
				Proyek	10%
				UTS	10%
Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari bagaimana menerjemahkan konsep bentuk 2 dimensi menjadi objek 3 dimensi. Mahasiswa akan berlatih membuat model dengan berbagai metode untuk bentuk organik dan non organik, membuat tekstur dan material, mengatur pencahayaan, dan menggunakan kamera sehingga menghasilkan visualisasi benda yang menyerupai kondisi di dunia nyata. Selain membuat obyek 3 dimensi, mahasiswa juga akan berlatih bagaimana mengolah hasil akhir <i>rendering</i> menjadi sebuah tampilan akhir yang representatif dengan menerapkan prinsip desain yang telah dipelajari. Dengan menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa akan mampu mempresentasikan ide desain dalam bentuk 3D.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawasan penggunaan visualisasi 3D dalam bidang profesi Desain Komunikasi Visual 2. Teknik pemodelan objek berdasarkan kurva dan geometri dasar 3. Teknik <i>polygon modeling</i> dan <i>3d sculpting</i> 4. Perancangan material, <i>shader</i> dan penerapan pada model 3D 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																					
	5. Pencahayaan dengan metode <i>direct illumination</i> dan <i>indirect illumination</i> 6. Pengaturan kamera 7. Pasca produksi dalam visualisasi 3D																																																																				
Pustaka	Utama																																																																				
	1. Daniele, Todd, <i>Poly-Modeling With 3ds Max, Thinking Outside of The Box</i> , Focal Press, Oxford 2009, ISBN: 978-0-240-81092-8 2. Brooker, Darren, <i>Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max 3rd edition</i> , Focal Press, Oxford 2008, ISBN: 978-0-2405-2117-6 3. Blender 3.6 Reference Manual. (2023). Diambil kembali dari blender.org: https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html																																																																				
	Pendukung																																																																				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:																																																																	
	Blender 3D Adobe Photoshop/Affinity Photo Adobe Illustrator/Affinity Designer			Komputer (windows/mac) Proyektor																																																																	
Dosen Pengampu	Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds. Rifki Rishandy, S.Des., M.Ds.																																																																				
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																																																																				
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">SCPMK</th> <th colspan="6">Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</th> <th rowspan="2">Jumlah</th> </tr> <tr> <th>Kuis</th> <th>Partisipasi</th> <th>Tugas</th> <th>Proyek</th> <th>UTS</th> <th>UAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0311</td> <td></td> <td></td> <td>7%</td> <td>3%</td> <td></td> <td></td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0332</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8%</td> <td></td> <td></td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0613</td> <td>2%</td> <td>2%</td> <td>8%</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td></td> <td>22%</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0621</td> <td></td> <td>12%</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>10%</td> <td></td> <td>32%</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-1211</td> <td>2%</td> <td>6%</td> <td></td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td></td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4%</td> <td>20%</td> <td>20%</td> <td>31%</td> <td>25%</td> <td>0%</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>							SCPMK	Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian						Jumlah	Kuis	Partisipasi	Tugas	Proyek	UTS	UAS	23-DKV-SCPMK-0311			7%	3%			10%	23-DKV-SCPMK-0332				8%			8%	23-DKV-SCPMK-0613	2%	2%	8%	5%	5%		22%	23-DKV-SCPMK-0621		12%	5%	5%	10%		32%	23-DKV-SCPMK-1211	2%	6%		10%	10%		28%		4%	20%	20%	31%	25%	0%	100%
	SCPMK	Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian							Jumlah																																																												
		Kuis	Partisipasi	Tugas	Proyek	UTS	UAS																																																														
	23-DKV-SCPMK-0311			7%	3%			10%																																																													
	23-DKV-SCPMK-0332				8%			8%																																																													
	23-DKV-SCPMK-0613	2%	2%	8%	5%	5%		22%																																																													
	23-DKV-SCPMK-0621		12%	5%	5%	10%		32%																																																													
23-DKV-SCPMK-1211	2%	6%		10%	10%		28%																																																														
	4%	20%	20%	31%	25%	0%	100%																																																														

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual (23-DKV-SCPMK-0613)	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep 3D dan industri 3D, serta dapat menggunakan user interface software 3D (Blender 3D)	Kriteria Penilaian: Pemahaman konsep dan kemampuan menggunakan software 3d, Bentuk Penilaian: Praktik menggunakan <i>user interface software</i> 3D (Partisipasi)	Ceramah: Pengenalan desain 3D dalam industri dan konsep dasar visualisasi 3D (30 menit), Praktik: Pengenalan user interface software 3D (Blender 3D) (200 menit), Evaluasi: Latihan membuat model dari komposisi geometri dasar, dasar material, cahaya, render (20 menit)		Pengantar tentang 3D dan desain 3D dalam industri, pengenalan user interface software 3D (Blender 3D), latihan membuat model dari komposisi geometri dasar, dasar material, cahaya, render	2%
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual (23-DKV-SCPMK-0621)	Mahasiswa dapat melakukan pemodelan 3d dengan teknik <i>polygon modeling</i>	Kriteria Penilaian: Kemampuan melakukan <i>polygon modeling</i> ,	Ceramah: Dasar <i>polygon modeling</i> , tools utama (30 menit),		Dasar polygon modeling, Sub object (vertex, edge, face)	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
			Bentuk Penilaian: Praktik membuat model dengan teknik <i>polygon modeling</i> (Partisipasi)	Praktik: Latihan pemodelan dengan teknik <i>polygon modeling</i> (100 menit), Evaluasi: Praktik membuat model dengan teknik <i>polygon modeling</i> (120 menit)		Tools utama (<i>extrude, inset, bevel, loop cut, knife</i>) join, <i>separate, boolean operation, parent object, object origin & pivot, 3D cursor</i>	
3	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi (23-DKV-SCPMK-1211)	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep subdivision dan melakukan pemodelan 3d dengan subdivision surface	Kriteria Penilaian: Pemahaman konsep <i>subdivision surface</i> , Ketepatan proses dalam membuat model Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan (Kuis)	Ceramah: <i>Modifier</i> dalam 3d dan konsep <i>subdivision</i> (30 menit), Praktik: Latihan membuat model organik dengan teknik <i>subdivision surface</i> (200 menit), Evaluasi: Review hasil latihan (20 menit)		<i>Modifier</i> dalam 3d Konsep subdivision Teknik pemodelan <i>polygonal</i> dengan <i>subdivision surface</i>	2%
4	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi (23-DKV-SCPMK-1211)	Mahasiswa dapat melakukan pemodelan 3D dengan <i>subdivision surface</i> untuk membuat benda organik	Kriteria Penilaian: Kemampuan melakukan <i>polygon modeling</i> dengan <i>subdivision surface</i> , Bentuk Penilaian: Praktik membuat model organik dengan teknik <i>subdivision surface</i> (Partisipasi)		Instruksi tugas Latihan mandiri <i>Polygon modeling</i> dengan <i>subdivision surface</i> untuk membuat benda organik (250 menit)	<i>Polygon modeling</i> dengan <i>subdivision surface</i> untuk membuat benda organik	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual (23-DKV-SCPMK-0621)	Mahasiswa dapat membuat material dan tekstur serta menerapkannya pada obyek 3D	Kriteria Penilaian: Pemahaman konsep material & <i>shader</i> Bentuk Penilaian: Latihan membuat material dan tekstur (Partisipasi)	Ceramah: Pengenalan dasar material & tekstur (30 menit) Praktik: Latihan membuat dan menerapkan material pada model 3D (200 menit) Evaluasi: Review hasil latihan (20 menit)		Pengenalan dasar <i>material shader</i> dan <i>shader workspace</i> , <i>Shader Editor</i> , <i>Texture Editor</i> Cara kerja dengan <i>Texture Node</i>	3%
6	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual (23-DKV-SCPMK-0621)	Mahasiswa dapat menerapkan pola UV Map yang sesuai pada model yang dibuat sendiri lalu membuat <i>texture map</i>	Kriteria Penilaian: Ketepatan dalam membuat UV yang sesuai dengan <i>texture map</i> . Bentuk Penilaian: Praktik melakukan <i>UV Map</i> dan <i>UV Unwrap</i> untuk membuat <i>texture map</i> (Tugas)	Ceramah: Konsep dan teknik <i>UV Map</i> & <i>UV Unwrap</i> (30 menit), Praktik: Melakukan <i>UV Map</i> dan <i>UV Unwrap</i> dari model yang dibuat sendiri lalu membuat <i>texture map</i> (200 menit), Evaluasi: Review hasil <i>UV Map</i> dan <i>texture map</i> (20 menit)		Teknik <i>UV Map</i> , <i>UV Unwrap</i> , Membuat tekstur yang sesuai <i>UV Map</i>	5%
7	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual (23-DKV-SCPMK-0613)	Mahasiswa dapat memahami konsep pencahayaan dalam visualisasi 3D	Kriteria Penilaian: Pemahaman konsep pencahayaan Ketepatan penggunaan cahaya dalam <i>3D scene</i> Bentuk Penilaian: Demonstrasi hasil	Ceramah: Konsep pencahayaan dalam visualisasi 3D (30 menit), Praktik: Latihan pencahayaan dalam visualisasi 3D		Konsep pencahayaan dalam visualisasi 3D, Jenis lighting, Jenis pencahayaan langsung (direct light) dan tidak	8%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
			(Tugas)	(200 menit), Kuis: Konsep pencahayaan (20 menit)		langsung (indirect light), Teknik 3 point lighting (konsep fotografi), Penggunaan kamera Eevee rendering di Blender	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Bobot: 25%						
9	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual (23-DKV-SCPMK-0613)	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar <i>3D sculpting</i>	Kriteria Penilaian: Pemahaman dasar <i>3D sculpting</i> , Bentuk Penilaian: Kuis	Ceramah: Dasar konsep <i>3D sculpting</i> , <i>user interface</i> dan <i>tools</i> dasar (30 menit), Praktik: Latihan melakukan <i>3D sculpting</i> (200 menit), Evaluasi: <i>Review</i> hasil <i>3D sculpting</i> (20menit)		Konsep dasar <i>3D sculpting</i> , <i>User Interface 3D sculptong</i> <i>Tools</i> dasar	2%
10	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual (23-DKV-SCPMK-0621)	Mahasiswa dapat melakukan pemodelan 3D dengan teknik <i>3D sculpting</i> dan alur topologi yang benar	Kriteria Penilaian: Kemampuan melakukan <i>3D sculpting</i> , Bentuk Penilaian: Praktik membuat model dengan teknik <i>3D sculpting</i> (Partisipasi)	Ceramah: Alur kerja <i>sculpting</i> dan <i>retopology</i> (30 menit), Praktik: melakukan <i>3D sculpting</i> (200 menit) Evaluasi:		Alur geometri <i>Polygon flow</i> , alur <i>topology</i> yang baik dalam model 3D Alur kerja <i>3D sculpting</i> dan <i>retopology</i>	3%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Review hasil 3D sculpting (20 menit)			
11	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional (23-DKV-SCPMK-0311)	Mahasiswa dapat melakukan pemodelan 3D dengan teknik 3D sculpting dan memberikan material serta tekstur yang sesuai	Kriteria Penilaian: Kemampuan melakukan 3D sculpting & texturing, Bentuk Penilaian: Praktik melakukan latihan 3D sculpting & painting (Tugas)	Ceramah: Penjelasan 3D painting untuk membuat tekstur model (30 menit) Praktik: Melakukan latihan 3D sculpting (200menit) Evaluasi: Review hasil latihan 3D sculpting (20 menit)		Konsep 3D painting Proses UV Mapping dari 3D sculpting Proses 3D painting untuk membuat tekstur dan material	7%
12	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual (23-DKV-SCPMK-0621)	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep indirect illumination Mahasiswa mampu membuat pencahayaan 3D dengan metode indirect illumination	Kriteria Penilaian: Pemahaman konsep indirect illumination Bentuk Penilaian: Latihan mandiri lighting (Partisipasi)		Video Konsep indirect illumination dan pencahayaan dengan Cycles (30 menit), Praktik: Latihan mandiri indirect illumination (220 menit),	Konsep indirect illumination, light source, global illumination, samples, denoise dalam engine render (Cycles), Pencahayaan dengan HDRI dan Physical Based Rendering (PBR)	2%
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi (23-DKV-SCPMK-1211)	Mahasiswa dapat mempersiapkan pekerjaan proyek 3D	Kriteria Penilaian: Ketepatan dan ketelitian persiapan proyek 3D Bentuk Penilaian: Tugas besar (Proyek)	Ceramah: Instruksi tugas besar (30 menit) Asistensi: Membantu mahasiswa memulai mengerjakan proyek 3D (200 menit) Evaluasi:		Mempersiapkan proyek 3D Merencanakan alur kerja Mengumpulkan referensi Proses modeling & layouting	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Review progres proyek 3D (20 menit)			
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi (23-DKV-SCPMK-1211)	Mahasiswa dapat melakukan pengerjaan proyek 3D melalui proses komunikasi dengan klien	Kriteria Penilaian: Konsistensi melakukan pengerjaan proyek 3D, Bentuk Penilaian: Asistensi dengan dosen (Partisipasi)	Praktik: Mengerjakan proyek 3D (200 menit) Asistensi: Membantu mahasiswa melanjutkan mengerjakan proyek 3D (30 menit) Evaluasi: Review progres proyek 3D (20 menit)		Mengerjakan proyek 3D Proses memberikan material & tekstur Proses UV Mapping	2%
15	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat (23-DKV-SCPMK-0332)	Mahasiswa dapat menyelesaikan pengerjaan proyek 3D	Kriteria Penilaian: Kemampuan menyelesaikan pengerjaan proyek 3D, Bentuk Penilaian: Tugas besar	Praktik: Mengerjakan proyek 3D (200 menit) Asistensi: Membantu mahasiswa melanjutkan mengerjakan proyek 3D (30 menit) Evaluasi: Review progres proyek 3D (20 menit)		Mengerjakan proyek 3D <i>Lighting setup</i> <i>Rendering</i> <i>Post-production</i>	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan pengumpulan hasil proyek sebagai validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot: 21%						