

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Mata Kuliah	Desain Produksi Animasi	Tanggal	(27 November 2023)
Kode MK	DKV320	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Rifki Risandhy, S.Des., 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-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.
	23-DKV-CPL-09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan 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-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-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	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-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam animasi
	23-DKV-SCPMK-0625	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada animasi
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	23-DKV-SCPMK-1013	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual
	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			23-DKV-SCPMK-0614	23-DKV-SCPMK-0625	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-1013	23-DKV-SCPMK-1215
		23-DKV-CPMK-061	√				
		23-DKV-CPMK-062		√			
		23-DKV-CPMK-091			√		
		23-DKV-CPMK-101				√	
		23-DKV-CPMK-121					√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
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	Tes (tulisi)	25%
				Observasi (praktik)	25%
	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual	Unjuk Kerja (presentasi)	25%
				Observasi (praktik)	25%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	100%
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1013	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual	Observasi (praktik)	50%
				Observasi (proyek)	50%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1218	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	Observasi (proyek)	100%

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, teknik, dan strategi dalam merancang serta memproduksi karya animasi yang kreatif dan komunikatif. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar animasi, mulai dari penulisan naskah dan storyboard, desain karakter, perancangan latar, hingga teknik animasi 2D dan 3D. Selain itu, mata kuliah ini juga mengulas penggunaan perangkat lunak animasi, integrasi audio-visual, serta teknik editing dan rendering yang mendukung kualitas produksi. Pembahasan juga mencakup tren industri animasi, strategi distribusi, dan penerapan animasi dalam berbagai konteks, seperti hiburan, pendidikan, iklan, maupun media digital. Melalui tugas dan proyek, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang, mengembangkan, dan menghasilkan karya animasi yang efektif, inovatif, dan sesuai
----------------------	--

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	dengan	kebutuhan industri kreatif.
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Storytelling Animasi 2. Desain Karakter Profesional 3. Advanced Animation Techniques 4. Visual Effects (VFX) dalam Animasi 5. Cinematography Animasi 6. Texturing, Shading & Lighting Lanjutan 7. Rendering & Optimisasi Produksi 8. Sound Design & Audio Produksi Animasi 9. Pipeline & Manajemen Produksi Animasi Industri 10. Distribusi, Tren & Proyek Akhir	
Pustaka	Utama	
	Brown, Blain, Cinematography: Theory and Practice, Focal Press, 2002. Mascelli, V, Joseph, The Five C's of Cinematography, Silman-James Press, 1998, ISBN:9781879505414, 187950541X	
	Pendukung	
	Studioantelope.com	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Adobe Premiere Pro Adobe After Effect	Kamera, Lensa, Lighting, Tripod, Audio Komputer / Laptop, projector, whiteboard
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table> <tr> <th>Komponen Penilaian</th><th>Bobot</th></tr> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td><td>20%</td></tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td><td>20%</td></tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td><td>0</td></tr> <tr> <td>Tugas</td><td>30%</td></tr> <tr> <td>Project</td><td>20%</td></tr> <tr> <td>Kuis</td><td>0</td></tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>...</td><td></td></tr> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	20%	Presensi/Kehadiran	0	Tugas	30%	Project	20%	Kuis	0	Diskusi Kelas	10%	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20%																		
Ujian Akhir Semester	20%																		
Presensi/Kehadiran	0																		
Tugas	30%																		
Project	20%																		
Kuis	0																		
Diskusi Kelas	10%																		
...																			

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Konsep Storytelling dalam Animasi: - Prinsip narasi visual - Struktur cerita linear & non-linear, dan - Peran storytelling dalam animasi.	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Peren Penulisan Naskah & Storyboard	5%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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)		(7)	
				Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Lanjutan canaan Produksi: - Teknik script writing, - Pembuatan storyboard profesional, dan - Animatic.	
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Desain Karakter Tingkat Lanjut: - Turnaround, - model sheet, - expression sheet, - serta konsistensi karakter.	
4	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Pengembangan Karakter untuk Produksi Berseri: - Gaya visual, - Karakter berulang, dan - Adaptasi karakter untuk berbagai media.	10%
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Teknik Animasi Lanjutan	10%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
				<u>Metode pembelajaran:</u> Problem Based Learning		(Keyframe & Motion Capture): - Timing, - Sacing, dan - Penerapan motion capture ke animasi digital.	
6	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada animasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik <u>Metode pembelajaran:</u> Problem Based Learning		Rigging & Skinning Karakter 2D/3D: - Rigging manual & otomatis, - Deformasi mesh, dan - Kontrol animasi kompleks	
7	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik <u>Metode pembelajaran:</u> Problem Based Learning		Visual Effects (VFX) dalam Animasi: - Particle system, fluid simulation, hair & cloth dynamics, compositing, dan - Integrasi live-action	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						
9	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	a.Edukatif b.Otentik	a. Ceramah/Tatap Muka		Cinematography untuk Animasi:	5%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual	c. Penerapan Konsep Desain	c.Objektif/Relevansi	b. Diskusi c. Praktik <u>Metode pembelajaran:</u> <i>Problem Based Learning</i>		- Camera blocking, framing, pergerakan kamera, depth of field, - Mise-en-scène animasi.	
10	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik <u>Metode pembelajaran:</u> <i>Problem Based Learning</i>		Texturing & Shading Lanjutan: - PBR (Physically Based Rendering), - Procedural material, dan - Teknik UV mapping kompleks	5%
11	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik <u>Metode pembelajaran:</u> <i>Problem Based Learning</i>		Lighting Sinematik dalam Animasi: - Pencahayaan untuk atmosfer, mood, dan - Storytelling visual.	
12	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz <u>Metode pembelajaran:</u> <i>Problem Based Learning</i>	Rendering & Optimisasi Produksi: - Render farm, GPU vs CPU rendering, - Optimasi polygon & texture, dan - Pipeline rendering	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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)		(7)	
						profesional	
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Sound Design & Audio untuk Animasi: - Foley, - Soundscape, - Spatial sound, - Mixing & mastering audio.	
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pipeline & Manajemen Produksi Industri: - Workflow studio, asset management, - Version control, - Kolaborasi tim (animator, modeler, editor, sound)	
15	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Distribusi, Tren Industri & Proyek Akhir: - Strategi distribusi, - Monetisasi, pitching ke festival/studio, - Tren animasi global, dan - Final project produksi tim.	10%

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						