

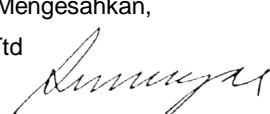


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 25 Maret 2019
Mata Kuliah	: Animasi Dasar 2D	Kode MK	: VID206
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Menyetujui, Ttd	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)
		Mengesahkan, Ttd	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.3 mampu menggunakan perangkat teknologi sesuai kebutuhan
	III.A.2 mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media
	IV.A.4 Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media visual bergerak.
	CP-MK
	MK1 Mampu menyampaikan informasi visual secara dinamis
MK2 Mampu menjelaskan peran desain dalam industri terkait	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini akan membahas animasi 2 dimensi mulai dari sejarah dan perkembangan animasi hingga mempelajari teknik-teknik dasar dalam produksi animasi 2D secara tradisional dan digital. Mahasiswa akan belajar membuat animasi sederhana dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar animasi. Melalui penguasaan teknik dan prinsip dasar animasi 2D, mahasiswa akan mampu membuat sebuah klip animasi yang menampilkan benda atau tokoh yang bergerak dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk membuat sebuah klip animasi singkat yang nantinya akan digunakan sebagai aset dalam alur kerja produksi film animasi 2D.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> Sejarah dan perkembangan industri dan teknologi animasi 12 prinsip animasi Teknik animasi tradisional Teknik compositing digital Teknik animasi digital Desain Karakter untuk keperluan animasi 2D
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> White, Tony. <i>Animation from Pencil to Pixels</i> Blair, Preston. <i>Cartoon Animation</i> Roberts, Steve. <i>Character Animation Fundamentals</i> Williams, Richard. <i>Animator's Survival Kit</i>
	Pendukung
	Davis, Bill. <i>Gardner's Guide to Creating 2D in a Small Studio</i>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	
	Adobe Photoshop Adobe Animate		Desktop/Laptop PC LCD Proyektor	
Team Teaching				
Mata Kuliah Prasyarat	Ilustrasi			
Kriteria Penilaian	1. Tugas praktek : 30 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas praktek yang dilaksanakan dalam kelas 2. Tugas Besar : 25% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 3. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas 4. UAS : 25% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas			
Bobot Penilaian	Nilai	Kredit	Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
	A	4	90,00 – 100	Mahasiswa superior yang mampu menunjukkan produktivitas – gagasan perancangan, daya kritis dan imajinatif yang sesuai dengan konteks dan berpikiran maju dan kritis dalam menghadapi permasalahan yang secara jeli dianalisis serta mampu mengemasnya ke dalam suatu penyajian yang lengkap, menarik dan sistematis.
	A-	3.75	80,00 – 89,99	Mahasiswa telah memenuhi semua permintaan tugas secara lengkap, kritis, menarik, sistematis, orisinal dan menarik dengan ketajaman daya analisis – sintesis suatu permasalahan sampai instrumen perancangan.
	B+	3.3	75,00 – 79,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinal serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik.
	B	3	70,00 – 74,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinal namun penyajian kurang menarik.
	B-	2.7	65,00 – 69,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran permasalahan secara jeli dan gagasan perancangan secara logis, runut dan komprehensif namun penyajian tidak menarik.
	C+	2.3	60,00 – 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan langkah-langkah perancangan yang jelas dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walaupun masih kurang runut, logis dan komprehensif.
	C	2	55,00 – 59,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum runut, logis dan komprehensif.
	C-	1.7	50,00 – 54,99	Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif.
	D	1	40,00 – 49,99	Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan, tidak mampu menerapkan berbagai pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif, dan tidak mampu menyampaikan ide, baik secara visual dan lisan.
	E	0	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarisme.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah dan perkembangan industri animasi	Mahasiswa mengenali penerapan animasi dalam media yang terdapat di sekitarnya Mahasiswa membuat rangkaian gambar sebagai dasar prinsip animasi	Mahasiswa menghasilkan kesan 'bergerak' pada rangkaian gambar yang dihasilkan	1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat rangkaian gambar bergerak secara manual pada kertas	1. Sejarah & perkembangan industri animasi 2D 2. Contoh penerapan pada Thaumatrope dan Flipbook 3. Teknik animasi tradisional 4. Pengantar 12 prinsip animasi Ref: 1. Animation From Pencil to Pixel 2. Character Animation Fundamental	2%
2	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D dengan teknik tradisional dan menerapkan prinsip timing & spacing, slow in & slow out, squash & stretch	Mahasiswa menerapkan prinsip dasar animasi dalam karyanya	Penerapan timing & spacing, easy in/out, squash & stretch pada karya mahasiswa	1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat animasi bola pantul dan gerakan pendulum	1. Penerapan timing & spacing, slow in & slow out, squash & stretch, 2. Teknik animasi tradisional dalam penggambaran dan pewarnaan	2%
3	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D dengan teknik tradisional dan menerapkan prinsip follow through & overlapping action	Mahasiswa menerapkan prinsip dasar animasi dalam karyanya	Penerapan follow through & overlapping action pada karya mahasiswa	1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat animasi benang dan bendera 3. Mahasiswa berlatih memindahkan hasil gambar ke bentuk digital	1. Penerapan follow through & overlapping 2. Proses pemindahan animasi tradisional ke bentuk digital	2%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D dengan teknik tradisional dan menerapkan prinsip straight ahead action and pose to pose	Mahasiswa menerapkan prinsip dasar animasi dalam karyanya	Penerapan prinsip straight ahead action and pose to pose pada karya mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat animasi benda jatuh dengan berat bervariasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan prinsip straight ahead action and pose to pose 2. Pewarnaan aset animasi secara digital Ref: <ol style="list-style-type: none"> 1. Animation From Pencil to Pixel 	2%
5	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D dengan teknik digital dan menerapkan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose	Mahasiswa menerapkan prinsip dasar animasi dalam karyanya	Penerapan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose pada karya mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat animasi <i>walk cycle</i> dari tampak samping dan depan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose 2. Pembuatan aset gambar dalam animasi secara digital berjenis bitmap 	5%
6	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D dengan teknik digital dan menerapkan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose	Mahasiswa menerapkan prinsip dasar animasi dalam karyanya	Penerapan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose pada karya mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih membuat animasi <i>walk cycle</i> dari tampak samping dan depan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan prinsip Arc serta straight ahead action and pose to pose 2. Pembuatan aset gambar dalam animasi secara digital berjenis vektor 	5%
7	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D berdasarkan referensi gerakan alami	Mahasiswa menerapkan gerakan dari referensi ke bentuk animasi 2D	Kesesuaian gerakan dalam produksi animasi 2D dengan referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa mengumpulkan dan mempelajari gerakan manusia 3. Membuat animasi berdasarkan referensi gerakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan referensi dalam produksi animasi 2D melalui teknik <i>rotoscoping</i> 2. Penerapan gerak makhluk hidup pada animasi benda mati 	5%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
8	Evaluasi Tengah Semester : (20%)					
9	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D berdasarkan referensi gerakan alam dengan menerapkan prinsip Arc, pose to pose & straight forward animation	Mahasiswa menerapkan gerakan dari referensi ke bentuk animasi 2D	Kesesuaian gerakan dalam produksi animasi 2D dengan referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa mengumpulkan dan mempelajari gerakan binatang (mis. Kaki 4, terbang, melata, berenang, lompat) 3. Membuat animasi berdasarkan referensi gerakan 	Locomotion <ol style="list-style-type: none"> 1. Human Locomotion 2. Animal Locomotion 	3%
10	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D berdasarkan referensi gerakan alam dengan menerapkan prinsip Arc, pose to pose & straight forward animation	Mahasiswa menerapkan gerakan dari referensi ke bentuk animasi 2D	Kesesuaian gerakan dalam produksi animasi 2D dengan referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa mengumpulkan dan mempelajari gerakan binatang (mis. Kaki 4, terbang, melata, berenang, lompat) 3. Membuat animasi berdasarkan referensi gerakan 	Locomotion <ol style="list-style-type: none"> 1. Human Locomotion 2. Animal Locomotion 	3%
11	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Appeal dalam desain karakter animasi 2D	Mahasiswa menampilkan prinsip Appeal pada desain karakternya	Kesesuaian appeal karakter dengan konsep yang digunakan dalam desain karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa membuat konsep karakter untuk animasi 2D 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar desain karakter untuk animasi 2D 2. Menampilkan desain karakter dari berbagai sudut pandang 	3%
12	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Appeal, exaggeration, dan anticipation dalam desain karakter animasi 2D	Mahasiswa menerapkan prinsip appeal, exaggeration dan anticipation dalam	Kesesuaian appeal karakter dengan konsep yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Mahasiswa membuat animasi karakter yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Body language for animation 2. Facial expresion 	3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID206 Animasi Dasar 2D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		menampilkan desain karakter	digunakan dalam desain karakter	menunjukkan ciri khasnya		
13	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Appeal, exaggeration, dan anticipation dalam desain karakter animasi 2D	Mahasiswa menerapkan prinsip appeal, exaggeration dan anticipation dalam menampilkan desain karakter	Kesesuaian gerak karakter dengan konsep human locomotion dan simulasi berat benda	1. Ceramah 2. Mahasiswa membuat animasi karakter manusia mengangkat beban	Locomotion 1. Human Locomotion	7%
14	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Appeal, exaggeration, dan anticipation dalam desain karakter animasi 2D	Mahasiswa menerapkan prinsip appeal, exaggeration dan anticipation dalam menampilkan desain karakter	Kesesuaian gerak karakter dengan konsep human locomotion dan simulasi berat benda	3. Ceramah - Mahasiswa membuat animasi karakter manusia mengangkat beban	Locomotion 2. Human Locomotion	7%
15	Mahasiswa mampu membuat perencanaan untuk produksi klip animasi 2D	Proyek klip animasi 2D yang terencana dan terealisasikan	Detail perencanaan produksi klip animasi 2D	1. Ceramah 2. Mahasiswa berlatih proses pasca produksi animasi 2D 3. Mahasiswa menyusun rencana produksi klip animasi	Perencanaan produksi klip animasi 2D Tahap pasca produksi klip animasi 2D	1%
16	Evaluasi Akhir Semester: Klip animasi 2D yang terencana dengan baik dan direalisasikan (30%)					