UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **S1 Desain Komunikasi Visual**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
MOTION GRAPHIC	9024104083		4		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah untuk menguasai keterampilan merancang motion graphic seperti; moving type dan bumper menggunakan After Effects, Motion, dan Flash. Keterampilan berikutnya diharapkan dapat menguasai, Titling Sequence, advertising bumper, dan membuat infografis dengan teknik motion graphic disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi latihan praktek, apresiasi, dan evaluasi.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur dalam proses kreatif pengerjaan "Motion Graphic"
CPMK-2	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hokum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi dalam Visual melalui "Motion Graphic"
CPMK-3	Mampu merencanakan proses perancangan Desain komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga akhir dalam "Motion Graphic"

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-9
CPMK-1	✔
CPMK-2	✔
CPMK-3	✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1				✔												
CPMK-2					✔	✔								✔		
CPMK-3	✔	✔	✔				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport
2. Douglas, M. 1987.Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil
3. Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika
4. Informatika , 2010, the magic of 3d Blender
5. Yael Braha, Bill Byrne - Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web (2010)

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami Ruang lingkup motion graphics	1. Dapat mendeskripsikan pengertian dan sejarah motion graphic 2. Dapat menjelaskan perkembangan sejarah motion graphic	mahasiswa mampu berdiskusi, tanya jawab, dan penugasan.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Studi Kasus.			5%
2	menguasai animasi Menguasai teknik kinetic teks after effect	1. 1.Mampu menanalisis serta menjelaskan prinsip dasar animasi 2. 2.Mampu membuat animasi Motion graphi dengan mengimplementasikan prinsip dasar animasi	Dapat merancang Motion graphic dengan menggunakan kinetic teks after effect dan implementasi pada karya.	Ceramah, diskusi, tugas, powerpoint, latihan ujian praktek			5%
3	menguasai animasi Menguasai teknik kinetic teks after effect	Mampu membuat animasi Dapat membuat kinetik Teks dengan After Effects	Dapat merancang Motion graphic dengan menggunakan kinetic teks after effect dan implementasi pada karya.	Ceramah, diskusi, tugas, powerpoint, , latihan ujian			5%
4	Mahasiswa mampu memahami langkahlangkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Mampu mendeskripsikan langkah-langkah perancangan dan implementasi Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah-langkah perancangan dan implementasi Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			5%
5	Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Menerapkan cahaya langsung, tidak langsung dan artificial.	Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			5%
6	Mampu memahami prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Dapat mendeskripsikan prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Mengelaborasi pengetahuan Dapat membuat teks efek dan partikel efek dengan after effect	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			5%
7	Mampu memahami prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Dapat mendeskripsikan prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Mengelaborasi pengetahuan Dapat membuat teks efek dan partikel efek dengan after effect	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			5%
8	Ujian Tengah Semester fotografi	1. Merancang Karya Motion Graphic dengan tema portofolio 2. Dapat Menyajikan Karya Motion Graphic dengan tema portofolio	Dapat Menyajikan Karya Motion Graphic	Ujian Tengah Semester dengan Praktek memamerkan karya motion graphic			15%
9	Mampu memahami fungsi dan peran Paralax pada implementasi motion graphic	Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran peran Paralax pada implementasi motion graphic	mahasiswa Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran peran Paralax pada implementasi motion graphic	Ceramah, tanya jawab, Praktek. dan Youtube			5%

10	Mampu memahami fungsi dan peran Paralax pada implementasi motion graphic	1. Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran peran Paralax pada implementasi motion graphic 2. implementasi aspek prinsip paralax pada karya motion graphic	mahasiswa Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran peran Paralax pada implementasi motion graphic	Ceramah, tanya jawab, Praktek. dan Youtube			5%
11	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	Dapat menerapkan teknik foto hewan dan foto close-up/Macro photography	mahasiswa dapat mendeskripsikan karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk.	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic			5%
12	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1. mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2. Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	mahasiswa dapat mendeskripsikan karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk.	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic			5%
13	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1. mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2. Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk.	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic			5%
14	Mampu merancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1. mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2. Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk.	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic			5%
15	Mampu merancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1. mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2. Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk.	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic			5%
16	Ujian Akhir Semester merancang Iklan Produk UMKM dengan pendekatan motion graphic iklan Produk UMKM	dapat merancang konsep Iklan Produk UMKM dengan pendekatan motion graphic UMKM	demonstrasi, diskusi, dan tugas,	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat

kuantitatif dan/atau kualitatif.

7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.