

		<p align="center"> Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual </p>					Kode Dokumen																																																												
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																																																																			
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																											
ANIMASI APLIKATIF		9024103089	Mata Kuliah Pilihan Program Studi		T=3 P=0 ECTS=4.77	6	19 April 2023																																																												
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																													
		Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.			MARSUDI																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																		
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																	
	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	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila melalui "Animasi Aplikatif"																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																		
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-9</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td align="center">✓</td> <td align="center">✓</td> </tr> </table>							CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓	✓																																																					
CPMK	CPL-3	CPL-9																																																																	
CPMK-1	✓	✓																																																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																		
		<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																			
CPMK-1																																																																			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang teknik dan prosedur penyajian animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media komputer dalam tujuan belajar untuk massal maupun individual melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.																																																																		
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"> Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu. Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya . Bogor: Ghalia Indonesia Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Pendukung :																																																																		
Dosen Pengampu	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.																																																																		
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																												
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																												

1	Memiliki kemampuan Mendeskripsikan Brief dan pengantar film animasi dan teknologi animasi	1.Mahasiswa mampu:Menjabarkan Brief 2.Membuat kontrak perkuliahan 3.Menjelaskan pengantar film animasi	Kriteria: Mahasiwa berlatih mengoperasikan computer animasi pogram flash Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50	-	Materi: pendahuluan materi animasi aplikatif Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i>	4%
2	Memiliki kemampuan mengetahui perkembangan industri film animasi	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan industry film animasi	Kriteria: Mahasiswa mempelajari teknik-teknik animasi dan membuat animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Presentasi, diskusi kelompok 3 X 50		Materi: mengenal industri animasi pada media tayang hari ini Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i>	5%
3	Memiliki kemampuan mengembangkan cerita	1.Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi media. 2.Mengkategorikan macam media animasi untuk Promosi di social media.	Kriteria: Mahasiswa mampu berdiskusi, tanya jawab, dan quiz Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: perkembangan dan jenis animasi Pustaka: <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya . Bogor: Ghalia Indonesia</i>	5%
4	Memiliki kemapuan mengembangkan Storytelling	1.Pengertian storytelling 2.Pengembangan storytelling	Kriteria: Mahasiswa mampu mendeskripsikan penceritaan dengan implementasi pada skrip/naskah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: materi pembuatan naskah Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i>	5%
5	Pengembangan karakter dalam animasi	1.Membuat karakter 2D 2.Membuat lingkungan pendukung	Kriteria: Mahasiswa mampu memproduksi karakter 2D Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: membuat karakter animasi 2D Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i>	5%
6	Penulisan Screenplay	1.Menjelaskan format dan jenis screenplay 2.Menjabarkan konsep desain storyboard	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami dan Menjabarkan konsep desain storyboard Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: konsep desain storyboard Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i>	5%

7	Memiliki kemampuan tentang Cinematography	1. Penjelasan tentang sinematografi 2. Teknik pengambilan gambar/ shot	Kriteria: Mahasiswa mampu menjabarkan sinematografi pada animasi Aplikatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: sinematografi pada animasi Aplikatif Pustaka: <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya . Bogor: Ghalia Indonesia</i>	5%
8	UTS (teori dan presentasi hasil karya awal)	1. Mahasiswa mampu merancang karya animasi dengan langkah-langkah pada teknik pembuatan animasi aplikatif sebelumnya. 2. merancang karya animasi dengan mengumpulkannya tepat waktu 3. merancang karya animasi 2d dengan tema profil diri.	Kriteria: Mahasiswa mampu merancang karya animasi dengan langkah-langkah pada teknik pembuatan animasi aplikatif sebelumnya. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum, Tes	praktek dan laporan hasil 3 X 50		Materi: materi desain karakter dan konsep Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i> Materi: tahapan membuat video animasi 2D Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i>	15%
9	memahami pengerian animasi 3 d dan mengenal antar muka program 3dsMax	Mampu menjelaskan pengertian animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi blender	Kriteria: Mahasiswa mampu menjelaskan langkah-langkah Standar animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi blender Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Ceramah Demonstrasi dan tugas 3 X 50		Materi: pendahuluan materi asset 3d Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i>	5%
10	memahami pengerian animasi 3 d dan mengenal antar muka program blender	Mampu menjelaskan pengertian animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi blender	Kriteria: Mahasiswa mampu menjelaskan langkah-langkah Standar animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi blender Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Ceramah Demonstrasi dan tugas 3 X 50		Materi: pendahuluan materi asset 3d Pustaka: <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.</i>	5%
11	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: Dapat merancang modelling material, kamera dan implementasi pada karya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi tugas praktik 4x50		Materi: modelling material kamera Pustaka: <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya . Bogor: Ghalia Indonesia</i>	5%
12	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: Dapat merancang modelling material, kamera dan implementasi pada karya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi tugas praktik 4x50		Materi: modelling material kamera Pustaka: <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya . Bogor: Ghalia Indonesia</i>	5%

13	Menguasai teknik animasi partikel	Mampu membuat animasi dengan unsure partikel	Kriteria: Mahasiswa berlatih membuat animasi dengan unsure partikel Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Ceramah Demonstrasi tugas praktek 4x30		Materi: materi partikel animasi efek Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
14	Menguasai teknik modeling karakter dan rigging	Mampu membuat animasi karakter	Kriteria: Mahasiswa berlatih teknik modeling karakter dan rigging Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas praktek 4x30		Materi: gerak rigging dan modeling pada karakter animasi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
15	Menguasai teknik modeling karakter dan rigging	Mampu membuat animasi karakter	Kriteria: Mahasiswa berlatih teknik modeling karakter dan rigging Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas praktek 4x30		Materi: gerak rigging dan modeling pada karakter animasi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
16	Ujian Akhir Semester	Menguasai dasar animasi 3dimensi	Kriteria: Mahasiswa membuat animasi iklan komersial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	hasil Praktikum 4x30		Materi: UAS Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	53.17%
2.	Penilaian Praktikum	19.17%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	19.17%
4.	Tes	7.5%
		99.01%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 19 Desember 2025 Jam 07:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa