



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																												
Animasi	8821003005	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	5	10 Januari 2024																																																																												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																													
	Ika Anggun Camelia, M.Pd.		Ika Anggun Camelia, M.Pd.			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																													
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, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.																																																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																		
	CPMK - 1	Mahasiswa memahami dan dapat mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan animasi dua dimensi dan tiga dimensi																																																																																	
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang, mengembangkan, dan memproduksi karya animasi berkualitas untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah																																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																																		
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																																			
	CPMK	CPL-3	CPL-9																																																																																
	CPMK-1	✓																																																																																	
CPMK-2		✓																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																			
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓	✓	✓											
CPMK	Minggu Ke																																																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																			
CPMK-1	✓	✓																																																																																	
CPMK-2			✓	✓	✓																																																																														
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi dan tiga dimensi terutama Adobe Flash, 3DS Max, ataupun aplikasi melalui Smart phone dengan strategi teori, bimbingan dan proyek.																																																																																		
Pustaka	Utama :																																																																																		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wijaya, Didik. 2002. Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script, Jakarta. PT. Elex Media Komputindo. 2. Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max. 3. Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Elex Media Komputindo. 4. Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394. 5. Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1). 																																																																																		
	Pendukung :																																																																																		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1). 																																																																																		
Dosen Pengampu	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.																																																																																		

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	Memahami ruang lingkup dan prinsip dasar animasi	Mampu menjelaskan pengertian animasi 2D dan mampu mengoperasikan animasi Flash	Kriteria: presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: Animasi Pustaka: <i>Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Elex Media Komputindo.</i>	5%
2	menguasai animasi teknik shape tweening, morphing, masking	Mampu membuat animasi teknik shape tweening, morphing dan masking	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: berkarya animasi Pustaka: <i>Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.</i>	5%
3	menguasai animasi teknik shape tweening, morphing, masking	Mampu membuat animasi teknik shape tweening, morphing dan masking	Kriteria: mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: pengembangan animasi Pustaka: <i>Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.</i>	5%
4	menguasai animasi teknik motion guide da movie clip	Mampu membuat animasi sesuai dengan komponen animasi (timing, spacing, key, kontak)	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: latihan animasi Pustaka: <i>Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%
5	menguasai animasi teknik motion guide da movie clip	Mampu membuat animasi sesuai dengan komponen animasi (timing, spacing, key, kontak)	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: latihan animasi Pustaka: <i>Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%

6	Menguasai Animasi karakter teknik tweening	Mampu membuat Animasi karakter teknik tweening	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: latihan animasi Pustaka: <i>Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%
7	Menguasai Animasi karakter teknik frame by frame	Mampu membuat Animasi karakter teknik frame by frame	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: animasi Pustaka: <i>Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Elex Media Komputindo.</i>	5%
8	Menguasai pembuatan animasi Flah	Mampu membuat animasi ILM	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	UTS 3 X 50		Materi: berkarya animasi Pustaka: <i>Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1).</i>	15%
9	memahami pengerian animasi 3 d dan mengenal antar muka program 3dsMax	Mampu menjelaskan pengertian animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi 3DSMax	Kriteria: diskusi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		Materi: pengembangan animasi Pustaka: <i>Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.</i>	5%
10	Menguasai berbagai teknik Edit geometri	Mampu mengedit geometri	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi 3 X 50		Materi: produksi Pustaka: <i>Wijaya, Didik. 2002. Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script, Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.</i>	5%
11	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: pembuatan animasi Pustaka: <i>Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%

12	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: pembuatan animasi Pustaka: Kaulam, Salamun. 2008. <i>Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%
13	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: pengembangan animasi Pustaka: Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). <i>Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.</i>	5%
14	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: video animasi Pustaka: Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). <i>Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.</i>	5%
15	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: latihan animasi Pustaka: Kaulam, Salamun. 2008. <i>Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max.</i>	5%
16	Menguasai modeling dan material dan animasi kamera	Mampu membuat beberapa benda dengan materialnya dilihat dengan gerak kamera	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		Materi: animasi Pustaka: Soenyoto, P. (2017). <i>Animasi 2D. Elex Media Komputindo.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	7.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%

3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	35%
		100%

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 27 Juni 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd.,
M.Pd.

NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd.,
M.Pd.

NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 13 Maret 2025 Jam 10:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

