



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 3 Dimensi	8821003007		T=3 P=0 ECTS=4.77	6	29 September 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi													
		Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.													
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
		Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman prinsip-prinsip animasi tiga dimensi. Penguasaan teknik animasi tiga dimensi dengan software 3DS Max. Latihan membuat animasi terutama untuk keperluan periklanan.																
Pustaka	Utama :																
	1.	Kaulam, Salamun. 2008. Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DS Max. Unesa Univeity Press															
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	SALAMUN																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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 pengertian animasi 3 dimensi dan mengenal antar muka program 3 D S Max	Mampu menjelaskan pengertian animasi 3D dan mampu mengoperasikan software	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timimg, Komposisi, Artistik	Tutorial 150 menit			0%										

2	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat ANIMASI KAMERA dengan obyek BENTUK-BENTUK STANDARD secara realistis	Mahasiswa mampu membuat ANIMASI KAMERA dengan obyek BENTUK-BENTUK STANDARD secara realistis	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 300 menit			0%
3							0%
4	Mahasiswa mempunyai kemampuan MENGGAMBAR BERBAGAI BENDA LEWAT BEBERAPA TEKNIK	Mahasiswa mampu MENGGAMBAR BERBAGAI BENDA LEWAT BEBERAPA TEKNIK	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 450 menit			0%
5							0%
6							0%
7	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat ANIMASI LOGO DAN TEKS	Mahasiswa mampu membuat ANIMASI LOGO DAN TEKS	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 300 menit			0%
8							0%
9	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat ANIMASI TEKS, LEDAKAN, BOLA API DAN TEKS EFEK	Mahasiswa mampu membuat ANIMASI TEKS, LEDAKAN, BOLA API DAN TEKS EFEK	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 300 menit			0%
10							0%
11	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat ANIMASI PARTIKEL (dalam bentuk OBAT NYAMUK BAKAR)	Mahasiswa mampu membuat ANIMASI PARTIKEL (dalam bentuk OBAT NYAMUK BAKAR)	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 300 menit			0%
12							0%
13	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat IKLAN KOMERSIAL (dengan ANIMASI TEKS MENGALIR)	Mahasiswa mampu membuat IKLAN KOMERSIAL (dengan ANIMASI TEKS MENGALIR)	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	300 menit			0%
14							0%
15	Mahasiswa mempunyai kemampuan membuat ANIMASI TARIAN MAPPING BOX	Mahasiswa mampu membuat ANIMASI TARIAN MAPPING BOX	Kriteria: Kesesuaian dengan tugas, Timing, Komposisi, Artistik	Tutorial 300 menit			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.