

		<p style="text-align: center;">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi</p>						Kode Dokumen																																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																									
Teknik Animasi *		8320703094				T=3 P=0 ECTS=4.77		5	7 Desember 2025																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
				YENI ANISTYASARI																																										
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	CPL-8	Menguasai konsep dan implementasi dalam mengembangkan rekayasa perangkat lunak, permainan, multimedia cerdas, dan teknik komputer jaringan.																																																
	CPL-13	Mampu mengembangkan produk pendidikan atau sumber belajar yang inovatif dengan menggunakan strategi berbasis desain ilmiah untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan TIK.																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-8</td> <td>CPL-13</td> </tr> </table>			CPMK	CPL-8	CPL-13																																											
CPMK	CPL-8	CPL-13																																																
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK	Minggu Ke																																																
1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
<p>Pengkajian teori dan penguasaan ketrampilan tentang media berbasis animasi 2D dan 3D. Pengantar perkembangan industry film animasi. Mempelajari prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi 2D/3D menggunakan komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi berawal dari penulisan storytelling, screenplay, storyboard. Penggunaan software animasi dua dimensi seperti Adobe After Effect, Macromedia Flash menjadi media pembelajaran, bumper video ataupun 3D Modelling karakter dalam game. Penguasaan software animasi 3 dimensi seperti 3D Studio Max, ZBrush, atau software 3D lainnya yang sedang populer. Pengantar perkembangan teknologi 3D Augmented Reality dan Virtual Reality. Pembuatan karya&ndash;karya animasi tiga dimensi eksperimental maupun fungsional. Compositing audio dan video animasi menjadi publikasi authoring dalam bentuk DVD atau format digital, serta hasil tugas akhir dipublikasikan dalam bentuk presentasi pameran galeri dalam bentuk gelar karya.</p>																																																		
Pustaka	Utama :																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patmore, C., 2003, The Complete Animation Course: the Principles, Practice and Techniques of Successful Animation, Barrons Educational Series Inc 2. Whitaker, H., 2006, Timing For Animation (Pengaturan Waktu Untuk Film Animasi), Bayumedia 3. Milic, L., & McConville, Y., 2006, The Animation Producers Handbook, Open University Press 4. Abian, D., 2002, Digital Cinematography & Directing, New Riders 																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Drs. Bambang Sujatmiko, M.T. Ramadhan Cakra Wibawa, S.Pd., M.Kom.																																																	
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 RPS dan pengantar film animasi dan teknologi animasi	1.Mahasiswa mampu:Menjabarkan RPS 2.Membuat kontrak perkuliahan 3.Menjelaskan pengantar film animasi	Kriteria: Kelengkapan resume, kebermanfaatan hasil resume	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
2	Memiliki kemampuan mengetahui perkembangan industri film animasi	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan industry film animasi		Presentasi, diskusi kelompok 3 X 50			0%
3	Memiliki kemampuan mengembangkan cerita	a. Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi media. b. Mengkategorikan macam media untuk pembelajaran. c. Menyebutkan penemu dan tokoh yang berjasa dalam perkembangan teknologi media animasi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
4	Memiliki kemapuan mengembangkan Storytelling	1.Pengertian storytelling 2.Pengembangan storytelling		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
5	Pengembangan karakter	1.Membuat karakter 2D 2.Membuat lingkungan pendukung		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
6	Pengantar Hollywood Formula	Pengembangan film berbasis hollywood		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
7	Penulisan Screenplay	1.Menjelaskan format dan jenis screenplay 2.Menjabarkan konsep desain storyboard		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
8	Memiliki kemmapuan tentang Cinematography	a. Penjelasan tentang sinematografi b. Teknik pengambilan gambar/ shot		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
9	UTS (teori dan presentasi hasil karya awal)			3 X 50			0%
10	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Pengantar produksi 3D animasi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50			0%
11	Lanjutan	Lanjutan	Kriteria: Lanjutan	Lanjutan 3 X 50			0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.