



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
ANIMASI	9024103055		T=3 P=0 ECTS=4.77	5	21 April 2025												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
		Marsudi, S.Pd., M.Pd.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
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															
	CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi & tiga dimensi terutama Adobe Flash & 3DS Max, dengan strategi teori, bimbingan dan proyek.																
Pustaka	Utama :																
	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.																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	EKO AGUS BASUKI OEMAR Drs. Imam Zaini, M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds. Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 2 dimensi dan mengenal antar muka program adobe flash	Mampu menjelaskan pengertian animasi 2D dan mampu mengoperasikan animasi Flash	Kriteria: -	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50			0%										

2	menguasai animasi teknik shape tweening, morphing, masking	Mampu membuat animasi teknik shape tweening, morphing dan masking	Kriteria: -	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		0%
3	menguasai animasi teknik shape tweening, morphing, masking	Mampu membuat animasi teknik shape tweening, morphing dan masking	Kriteria: -	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		0%
4	menguasai animasi teknik motion guide dan movie clip	Mampu membuat animasi teknik motion guide dan movie clip	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		0%
5	Menguasai Animasi karakter teknik tweening	Mampu membuat Animasi karakter teknik tweening	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		0%
6	Menguasai Animasi karakter teknik tweening	Mampu membuat Animasi karakter teknik tweening	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		0%
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	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		0%
8	Menguasai pembuatan animasi Flah	Mampu membuat animasi ILM	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan tugas 2.Timing 3.Komposisi 4.Artistik	UTS 3 X 50		0%
9	memahami pengerian animasi 3 d dan mengenal antar muka program 3dsMax	Mampu menjelaskan pengertian animasi 3D dan mampu mengoperasikan animasi 3DSMax	Kriteria: -	Ceramah Demonstrasi tugas 3 X 50		0%
10	Menguasai berbagai teknik Edit geometri	Mampu mengedit geometri	Kriteria: -	Ceramah Demonstrasi 3 X 50		0%
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	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		0%
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	Ceramah Demonstrasi tugas 6 X 50		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.