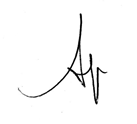
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | |  | | | | | | | | | | | | |
|  | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017** | | | | | | | | | | | | |
|  | | **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF** | | | | | | | | | | | | |
|  | | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah** | | | **:** | | Project Animation | | | | | **Kode MK** | | | **:** | KVP724 |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | **:** | |  | | | | | **Bobot MK** | | | **:** | 3 sks |
| **Dosen Pengampu** | | | **:** | | Agus Nursidhi, SPd, MDs | | | | | **Kode Dosen** | | | **:** | 7139 |
| **Alokasi Waktu** | | | **:** | | Tatap muka 14 x 150 menit ada praktik tidak ada online. | | | | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | **:** | | 1. Mahasiswa mampu memahami keilmuan animasi dan menerapkannya dalam pembuatan sebuah proyek animasi. 2. Mahasiswa mampu memahami pembuatan animasi deduktif maupun induktif untuk mengembangkan ke pemahaman keilmuan yang berkaitan dengan kebutuhan industri dan profesional. | | | | | | | | | |
|  | | |  | |  | | | | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **1** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai animasi | | Pengantar :  teknologi animasi | | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pengertian tentang  teknologi animasi dan aplikasinya serta prinsip dasar animasi | | | |
| **2** | Mahasiswa Mampu mengembangkan ide/gagasan  kreatif ke dalam pembuatan cerita  animasi 2D | | Deduksi :  Persiapan Perancangan animasi 2D | | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | | 1. Rahman, Taufik. Teknik Shooting Video. Bandung: Angkasa, 1993 2. Lutters, Elizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo. 2004 3. Sani, Asrul. Cara Menilai Sebuah Film (terjemahan: The Art of Watching Film, Joseph M. Boggs). Jakarta: Yayasan Citra, 1986 | | | menentukan tema dan mengumpulkan bahan  perancangan animasi | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **3** | Mahasiswa mampu membuat storyboard sebagai acuan alur cerita  Peserta perkuliahan mampu menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard | | Deduksi :  Perancangan animasi 2D. | | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | | 1. Baksin, Askurifai. Membuat Film Indie itu Gampang. Bandung, Katarsis, 2003 2. Basral, Akmal Nassery, Imanjaya Ekky. Andai ia Tahu (Kupas Tuntas Proses Pembuatan Film). Jakarta: Lavie Production, 2003 3. Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing. Boston: Focal Press, 1993 | | | perancangan tampilan dasar animasi | | | |
| **4** | Mahasiswa mampu membuat karakter tokoh dari cerita yang telah  ditentukan. | | Deduksi :  DESAIN KARAKTER  Mempertimbangkan unsur tradisional  nusantara dalam karakter yang akan | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard,web* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pemasukkan ke dalam rancangan animasi visualisasi tokoh/karakter dari cerita yang telah ditentukan | | | |
| **5** | Mahasiswa mampu memvisualisasikan environment berupa  foreground dan background secara  digital | | Deduksi :  Perancangan animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction.* 2. Media : kelas Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pemasukkan ke dalam rancangan animasi Kesesuaian karakter  visual foreground dan  background dengan  konsep cerita | | | |
| **6** | Mahasiswa mampu mempersiapkan stok gambar tokoh untuk produksi animas. | | Deduksi :  Perancangan animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pemasukkan ke dalam rancangan animasi Kesesuaian karakter visual foreground dan background dengan konsep cerita | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **7** | Mahasiswa mampu mempersiapkan stok gambar environment untuk produksi animasi | | Deduksi: visualisasi (stok gambar)  untuk keperluan pembuatan animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard,,web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pemasukkan ke dalam rancangan animasi Kesesuaian karakter visual foreground dan background dengan konsep cerita | | | |
| **8** | Mahasiswa mampu mempersiapkan stok gambar environment untuk produksi animasi | | Induksi :  Perletakkan stok visual  Merangkai stok visual  (tokoh/karakter) ke dalam  software animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | Pemasukkan ke dalam rancangan animasi Kesesuaian karakter visual foreground dan background dengan konsep cerita | | | |
| **9** | Mahasiswa mampu  menggerakkan/menganimasikan tokoh dan  karakter yang disesuaikan dengan alur  cerita | | Deduksi :  visualisasi (stok gambar)  untuk keperluan pembuatan animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction.* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | kualitas animasi yang  dihasilkan  pergerakan karakter,  foreground dan  background | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **10** | Mahasiswa mampu menggerakkan/menganimasikan tokoh dan karakter yang disesuaikan dengan alur cerita | | | Logika :  Perletakkan stok visual  Merangkai stok visual  (tokoh/karakter) ke dalam  software animasi | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | kualitas animasi yang  dihasilkan  pergerakan karakter,  foreground dan  background | | |
| **11** | Mahasiswa mampu memberikan  atmosphere dalam project animasi yang  dikerjakannya | | | Logika :   * Memberikan sentuhan suasana * Lighting | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1.    Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005  2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | kualitas animasi yang  dihasilkan  pergerakan karakter,  foreground dan  background | | |
| **12** | Mahasiswa dapat Mampu memberikan visual effect agar animasi yang dibuat menjadi menarik | | | Logika :  VISUAL EFFECT   * jeda antar scene * jenis visual effek | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. | | | kualitas animasi yang  dihasilkan  pergerakan karakter,  foreground dan  background | | |
| **13** | Mahasiswa Mampu memilih efek suara yang tepat dan  dapat medubbing suara pada animasi  yang sudah dibuat | | | Logika :  SUARA, EFEK SUARA DAN  ILUSTRASI MUSIK   * Memberikan suara pada karakter yang telah dibuat * Memberikan efek suara sesuai dengan atmosphere yang ingin dibangun * Memberikan ilustrasi music sesuai dengan atmosphere yang ingin dimunculkan | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005  2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009 | | | - Ketepatan dalam pemilihan suara/dubbing   * Ketepatan dalam pemilihan efek suara * Ketepatan dalam pemilihan ilustrasi musik | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **14** | Mahasiswa Mampu mensingkronkan antara gerakan dan audio pada cerita animasi yang sudah  dibuat | | | Logika : FORMAT VIDEO   * Sinkronisasi animasi * Konversi ke dalam format yang dibutuhkan | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Rahman, Taufik. Teknik Shooting Video. Bandung: Angkasa, 1993 2. Lutters, Elizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo. 2004 3. Sani, Asrul. Cara Menilai Sebuah Film (terjemahan: The Art of Watching Film, Joseph M. Boggs). Jakarta: Yayasan Citra, 1986 | | | * Sinkronisasi antara audio dan visualisasi animasi * Kesesuaian kualitas format video dan peruntukkan video tersebut | | |
| **15** | Mahasiswa dapat Memperlihatkan dan mengkoreksi hasil  perancangan animasi yang sudah dibuat | | | Logika :  PREVIEW DAN PRESENTASI | | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, Lab komputer, *LCD, whiteboard, web.* | | 1. Rahman, Taufik. Teknik Shooting Video. Bandung: Angkasa, 1993  2. Lutters, Elizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo. 2004  3. Sani, Asrul. Cara Menilai Sebuah Film (terjemahan: The Art of Watching Film, Joseph M. Boggs). Jakarta: Yayasan Citra, 19864. Effendy, Heru. Mari Membuat Film. Yogyakarta: Panduan, 2002 | | | Kualitas hasil  Perancangan animasi | | |

**Jakarta, 5 September 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Ahmad Fuadi, SDs, MDs Agus Nursidhi, SPd, MDs**

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Pretest test* | Tes tulisan (UTS) | Menjelaskan tentang  teknologi internet dan aplikasinya serta prinsip dasar situs web dengan baik dan benar | Menjelaskan tentang  teknologi internet dan aplikasinya serta prinsip dasar situs web dengan baik dan benar | Menjelaskan tentang  teknologi internet dan aplikasinya serta prinsip dasar situs web dengan baik dan benar | Menjelaskan tentang  teknologi internet dan aplikasinya serta prinsip dasar situs web dengan baik dan benar | Tidak menjelaskan tentang  teknologi internet dan aplikasinya serta prinsip dasar situs web dengan baik dan benar | 5 % |
| 2 | *Pre test* dan *post test* | Tes tulisan (UTS) | Menjelaskan konsep  perancangan situs web.  dengan baik dan benar | Menjelaskan konsep  perancangan situs web.  dengan baik dan benar | Menjelaskan konsep  perancangan situs web.  dengan baik dan benar | Menjelaskan konsep  perancangan situs web.  dengan kurang benar | Tidak Menjelaskan konsep  perancangan situs web. | 5 % |
| 3 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Tes tulisan (UTS) | Menjelaskan perancangan situs web diantaranya adalah penentuan domain dan hosting. | Menjelaskan perancangan situs web diantaranya adalah penentuan domain dan hosting. | Menjelaskan perancangan situs web diantaranya adalah penentuan domain dan hosting. | Menjelaskan perancangan situs web diantaranya adalah penentuan domain dan hosting. | Tidak menjelaskan perancangan situs web diantaranya adalah penentuan domain dan hosting. | 5 % |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 4 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Dapat membuat peta situs, alur kerja, dan perancangan tampilan dasar animasi | Dapat membuat peta situs, alur kerja, dan perancangan tampilan dasar animasi | Dapat membuat peta situs, alur kerja, dan perancangan tampilan dasar animasi | Dapat membuat peta situs, alur kerja, dan perancangan tampilan dasar animasi | Tidak Dapat membuat peta situs, alur kerja, dan perancangan tampilan dasar animasi menggunakan teknik dengan benar | 5 % |
| 5 | *Post test* | Tes tulisan (UAS) | Menjelaskan perancangan tampilan Dasar/sketsa di atas kertas maupun digital dengan baik dan benar | Menjelaskan perancangan tampilan Dasar/ sketsa di atas kertas maupun digital dengan baik dan benar | Menjelaskan perancangan tampilan Dasar/ sketsa di atas kertas maupun digital dengan baik dan benar | Menjelaskan perancangan tampilan Dasar/ sketsa di atas kertas maupun digital secara kurang tepat | Tidak menjelaskan perancangan tampilan Dasar/sketsa di atas kertas maupun digital dengan benar | 30 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 6 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan dan pemotongan gambar/       dengan baik dan benar | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan dan pemotongan gambar/       dengan baik dan benar | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan dan pemotongan gambar/       dengan baik dan benar | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan | Tidak Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan dan pemotongan gambar/       dengan baik dan benar | 5 % |
| 7 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur font,  teks, suara, background, dan navigasi dengan baik dan benar | Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur font,  teks, background, dan navigasi dengan baik dan benar | Memasukkan ke dalam rancangan animasi font,  teks, suara, background, dan navigasi | Memasukkan ke dalam rancangan animasi dan video | Tidak memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur font,  teks, suara, background, dan navigasi dengan baik dan benar | 5 % |

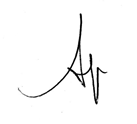
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 8 | *Post test* | Tes lisan | Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, backround dan video dengan baik dan benar | Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, backround dan video dengan baik dan benar | Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, backround dan video secara kurang tepat | Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, backround dan video secara tidak tepat | Tidak Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, backround dan video dengan baik dan benar | 5 % |
| 9 | *Progress test* dan *post test* | Tes lisan | Menjelaskan animasi dengan baik dan benar | Menjelaskan animasi dengan baik dan benar | Menjelaskan animasi | Menjelaskan animasi kurang tepat | Tidak menjelaskan animasi dengan baik dan benar | 5 % |
| 10 | *Post test* | Tes lisan | Menjelaskan animasi dengan baik dan benar | Menjelaskan animasi dengan baik dan benar | Menjelaskan animasi dengan baik dan benar | Menjelaskan animasi  tidak benar. | Tidak menjelaskan animasi dengan baik dan benar | 5 % |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 11 | *Post test* | Tes lisan | Membuat perancangan animasi dengan baik dan benar | Membuat perancangan animasi dengan baik dan benar | Membuat perancangan animasi dengan baik dan benar | Membuat perancangan animasi tidak tepat | Tidak Membuat perancangan animasi dengan baik dan benar | 5 % |
| 12 | *Post test* | Tes lisan | Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan televisi dengan baik dan benar | Melakukan perancangan animasi memuat iklan televisi dengan baik dan benar | Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan televisi | Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan televisi tidak tepat | Tidak Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan televisi | 5 % |
| 13 | *Post test* | Tes tulisan (Tugas) | Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumya dengan melengkapi unsur menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam  storyboard dengan baik dan benar | Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumya dengan melengkapi unsur menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard dengan baik dan benar | Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumya dengan melengkapi unsur menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard | Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumya dengan melengkapi unsur menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard tidak tepat | Tidak Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumya dengan melengkapi unsur menyisipkan  unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard dengan baik dan benar | 10 % |
| 14 | *Post test* | Tes tulisan (Tugas) | Melakukan uji coba dan evaluasi animasi dengan baik dan benar | Melakukan uji coba dan evaluasi animasi dengan baik dan benar | Melakukan uji coba dan evaluasi animasi dengan baik dan benar | Melakukan uji coba dan evaluasi animasi tidak tepat | Tidak melakukan uji coba dan evaluasi animasi dengan baik dan benar | 10 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 5 %
2. Tugas = 35 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 30 %

**Jakarta, 5 September 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Ahmad Fuadi, SDs, MDs Agus Nursidhi, SPd, MDs**