



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 ; <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	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 ; <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	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	<p>Mahasiswa mampu membuat storyboard sebagai acuan alur cerita</p> <p>Peserta perkuliahan mampu menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard</p>	<p>Deduksi : Perancangan animasi 2D.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda ; <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>perancangan tampilan dasar animasi</p>
4	<p>Mahasiswa mampu membuat karakter tokoh dari cerita yang telah ditentukan.</p>	<p>Deduksi : DESAIN KARAKTER Mempertimbangkan unsur tradisional nusantara dalam karakter yang akan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, Lab komputer, LCD, whiteboard,web 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. 	<p>Pemasukkan ke dalam rancangan animasi visualisasi tokoh/karakter dari cerita yang telah ditentukan</p>
5	<p>Mahasiswa mampu memvisualisasikan environment berupa foreground dan background secara digital</p>	<p>Deduksi : Perancangan animasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction.</i> 2. Media : kelas Lab komputer, LCD, whiteboard, web. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005 2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009. 	<p>Pemasukkan ke dalam rancangan animasi Kesesuaian karakter visual foreground dan background dengan konsep cerita</p>

6	Mahasiswa mampu mempersiapkan stok gambar tokoh untuk produksi animas.	Deduksi : Perancangan ani masi	1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas Lab komputer, <i>LCD, whiteboard, web.</i>	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 : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, Lab komputer, <i>LCD, whiteboard,,web.</i>	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 : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, Lab komputer, <i>LCD, whiteboard, web.</i>	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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction</i>. 2. Media : kelas, Lab komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, Lab komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 : <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan sentuhan suasana • Lighting 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, Lab komputer, <i>LCD, whiteboard, web</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 efek	1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 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 : <i>contextual instruction</i> 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 mensinkronkan antara gerakan dan audio pada cerita animasi yang sudah dibuat	Logika : FORMAT VIDEO - Sinkronisasi animasi - Konversi ke dalam format yang dibutuhkan	1. Metoda : <i>contextual instruction</i> 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 : <i>contextual instruction</i> 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. Effendy, Heru. Mari Membuat Film. Yogyakarta: Panduan, 2002	Kualitas hasil Perancangan animasi

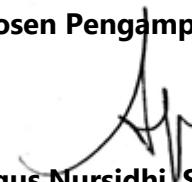
Jakarta, 5 September 2017

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Ahmad Fuadi, SDs, MDs

Dosen Pengampu,

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	<i>Pretest test</i>	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	<i>Pre test dan post test</i>	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	<i>Pre test, progress test dan post test</i>	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	<i>Post test</i>	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	<i>Post test</i>	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	<i>Post test</i>	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	Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan	Tidak Memasukkan ke dalam rancangan animasi unsur gambar hasil pengolahan dan	5 %

					gambar/ dengan baik dan benar		pemotongan gambar/ dengan baik dan benar	
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	PROSEDUR	BENTUK	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, background dan video dengan baik dan benar	Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, background dan video dengan baik dan benar	Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, background dan video secara kurang tepat	Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, background dan video secara tidak tepat	Tidak Mengintegrasikan unsur animasi mencakup gambar, teks, background dan video dengan baik dan benar	5 %

9	<i>Progress test dan post test</i>	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	<i>Post test</i>	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	<i>Post test</i>	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	<i>Post test</i>	Tes lisan	Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan	Melakukan perancangan animasi memuat iklan televisi	Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan televisi	Melakukan perancangan animasi yang memuat iklan	Tidak Melakukan perancangan animasi yang	5 %

			televisi dengan baik dan benar	dengan baik dan benar		televisi tidak tepat	memuat iklan televisi	
13	<i>Post test</i>	Tes tulisan (Tugas)	Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan melengkapi unsur menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard dengan baik dan benar	Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan melengkapi unsur menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard dengan baik dan benar	Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan melengkapi unsur menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard	Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan melengkapi unsur menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard tidak tepat	Tidak Melakukan perancangan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan melengkapi unsur menyisipkan unsur tradisional nusantara ke dalam storyboard dengan baik dan benar	10 %
14	<i>Post test</i>	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 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Ahmad Fuadi, SDs, MDs

Jakarta, 5 September 2017

Dosen Pengampu,


Agus Nursidhi, SPd, MDs