



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNI ELEKTRONIKA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain dan Analisa Animasi 3D	TIK2.61.6308	Mata kuliah Pilihan Program Studi	3 SKS (teori)	6	Juli 2017
OTORISASI		Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ka PRODI	
		Bayu Ramadhani Fajri, M.Ds NIP. 19900410 201903 1 015	Dr. Asrul Huda, M.Kom. NIP. NIP. 19801010 201012 1 001	Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom. NIP. 19761209 200501 1 003	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	CP – S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius			
	CP – S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	CP – PP15	Memiliki pengetahuan dalam membuat produk multimedia dan produk grafis dengan berbagai metode perancangan dan teknologi.			
	CP – KK15	Kemampuan membuat produk multimedia dan produk grafis dengan berbagai metode perancangan dan teknologi.			
	CPMK				
	CPMK1	Memahami 12 Prinsip Animasi			
	CPMK2	Menganalisa 12 Prinsip Animasi			
	CPMK3	Mendeskripsikan 12 Prinsip Animasi			
	CPMK4	Mengimplementasikan 12 Prinsip Animasi			
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari Secara mendalam tentang Analisa Animasi 3 Dimensi dalam lingkup 12 Prinsip Animasi yang digunakan. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi.				
Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar <i>The Illusion of Life</i> 2. <i>Solid Drawing</i> 3. <i>Timing & Spacing</i> 4. <i>Squash & Stretch</i> 5. <i>Anticipation</i> 				

	6. <i>Slow In & Slow Out</i> 7. <i>Arcs</i> 8. <i>Secondary Action</i> 9. <i>Follow Trough & Overlapping Action</i> 10. <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i> 11. <i>Staging</i> 12. <i>Appeal</i> 13. <i>Exaggeration</i>					
Pustaka	Utama:					
	1. Disney Animation: The Illusion of Life : Frank Thomas dan Ollie Johnston - 1981 2. 3D Illustration Artist : Bayu RF, dkk - 2020					
	Pendukung:					
	1.-					
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:			Perangkat keras :		
	-			LCD & Projector		
Dosen Pengampu	Bayu Ramadhani Fajri, M.Ds					
Matakuliah syarat	1. Teknik Multimedia dan Animasi 2. Praktikum Teknik Multimedia dan Animasi					
Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-2	1. Pengenalan Animation handbook <i>Disney Animation: The Illusion of Life</i>	1. Mampu memahami materi dasar dari <i>the illusion of life</i>	Kriteria : 1. Penilaian quiz 2. Penilaian tugas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Presentasi [TM: 2x(3x50")] Tugas-1: Penyelesaian soal the illutions of life [BT+BM:(2+2)x(3x60")] 	<ol style="list-style-type: none"> Contents More on Spacing Walks Runs, Jumps and Skips Flexibility Weight 	15 %
3-7	<ol style="list-style-type: none"> Prinsip <i>Solid Drawing</i> Prinsip <i>Timing & Spacing</i> Prinsip <i>Squash & Strecth</i> Prinsip <i>Anticipation</i> 	Mampu memahami prinsip <i>solid drawing, timing & spacing, squash & strecth, anticipation,</i>	Kriteria : 1. Penilaian quiz 2. Penilaian tugas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah : Presentasi [TM: 5x(3x50")] 	<ol style="list-style-type: none"> Anatomi, komposisi, berat, <i>balance & lighting</i> Analisa <i>timing</i> gerakan dan kepadatan gambar 	35 %

	5. Prinsip <i>Slow In & Slow Out</i>	dan <i>slow in & slow out</i> untuk diterapkan pada animasi		<ul style="list-style-type: none"> • Tugas-2 : Penyelesaian soal analisa balance & lighting [BT+BM:(1+1)x(3x60”)] • Tugas-3 : Penyelesaian soal analisa timing dan spacing pada animasi bouncing ball BT+BM:(1+1)x(3x60”) • Tugas 4 – Penyelesaian soal analisa anticipation BT+BM:(1+1)x(3x60”) • Tugas-5 : tugas analisa slow in d& slow out pada animasi pendulum BT+BM:(1+1)x(3x60”) 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Analisa animasi <i>bouncing ball 3D</i> 4. Prinsip anticipation 5. Percepatan dan perlambatan gerakan animasi 	
8	UTS / Ujian Tengah Semester: Evaluasi formatif yang dimaksudkan untuk melakukan improvement proses pembelajaran berdasarkan assesment yang telah dilakukan					
9-10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip <i>Arch</i> 2. Prinsip <i>Secondary Action</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami prinsip <i>arch</i> untuk diterapkan pada animasi 2. Memahami prinsip <i>secondary action</i> untuk diterapkan pada animasi 	Kriteria : <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian quiz 2. Penilaian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: Presentasi [TM: 2x(3x50”)] • Tugas-6: Penyelesaian analisis prinsip animasi <i>arch</i> dan <i>secondary action</i> pada animasi <i>walk</i> dan <i>run cycle</i> [BT+BM:(2+2)x(3x60”)] 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Character Movement</i> 2. <i>Realistic movement</i> 3. Prinsip gerakan tambahan 4. <i>Emphasize movement</i> 	15 %
11-13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip <i>Follow Trough & Overlapping</i> 2. Prinsip <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i> 3. Prinsip <i>Staging</i> 	Memahami prinsip <i>follow trough & overlapping</i> , <i>straight ahead & pose to pose</i> , dan <i>staging</i>	Kriteria : <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian quiz 2. Penilaian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: Presentasi [TM: 3x(3x50”)] • Tugas-7: Analisis <i>follow trough & overlapping</i> pada animasi <i>tail ball</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip <i>follow trough & overlapping</i> 2. Teknik pengerjaan animasi 3. Animasi <i>frame-by-frame</i> 4. Animasi <i>keyframe</i> dan <i>in-between</i> 	20 %

				BT+BM(3+3)x(3x60”)]	5. Menciptakan mood dalam animasi	
14-15	1. Prinsip <i>Appeal</i> 2. Prinsip <i>Exaggeration</i>	1. Memahami prinsip <i>appeal</i> untuk diterapkan pada animasi 2. Memahami prinsip <i>exaggeration</i> untuk diterapkan pada	Kriteria : 1. Penilaian quiz 2. Penilaian tugas	• Kuliah [TM: 2x(3x50”)] Tugas-8: Analisis appeal dan exaggeration pada scene animasi kungfu panda 1 [BT+BM:(2+2)x(3x60”)]	1. <i>Looking &</i> gaya visual animasi 2. Penokohan & kharismatik 3. <i>Appealing</i> 4. Dramatisasi animasi 5. <i>Extreme Expression</i>	15 %
16	UAS / Ujian Akhir Semester: Evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui capaian akhir hasil belajar mahasiswa					

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-CP 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. 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.
6. 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.