



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

## UNIVERSITAS PEJUANG REPUBLIK INDONESIA

### PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
<b>DESAIN GRAFIS ANIMASI</b>	<b>IK37312</b>		<b>3</b>	<b>7</b>	<b>25 Agustus 2021</b>
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS	Koordinator Mata Kuliah	Ketua Prodi		
	<b>Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom</b>	<b>Drs. Muh. Syukur Abdullah, M.Si</b>	<b>Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom</b>		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>				
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			
	P3	Proses penyusunan rencana, implementasi, monitoring dan pengembangan program komunikasi			
	P6	Pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya			
	KK1	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku			
	KK2	Mampu melakukan analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks menggunakan konsep dan teori komunikasi yang relevan			
	KK6	Menguasai keterampilan komunikasi yang mendasar yaitu public speaking dan produksi multimedia			
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)</b>				
<b>CPMK 1</b>	Mahasiswa mampu memahami berbagai jenis animasi, serta mengaitkannya dengan peran animator dalam industri animasi secara bermutu				
<b>CPMK 2</b>	Mampu memahami prinsip-prinsip komposisi dalam desain grafis dan mengaplikasikannya dalam animasi secara bermutu				

	<b>CPMK 3</b>	Mampu membuat storyboard sebagai langkah awal dalam proses animasi
	<b>CPMK 4</b>	Mampu memproyeksikan aspek teknis, estetika, dan fungsional dari karya animasi yang dihasilkan secara bermutu
	<b>CPMK 5</b>	Mampu membuat presentasi efektif terkait karya animasi yang dibuat dan mempublikasikan karya animasi secara tepat di media sosial dan platform lainnya.
<b>Diskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mata kuliah Desain Grafis Animasi dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa tentang aspek-aspek kunci dalam menciptakan animasi yang berkualitas. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan diperkenalkan dengan berbagai jenis animasi dan konsep-konsep dasar dalam desain grafis animasi.	
<b>Bahan Kajian / Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Desain Grafis Animasi: Konsep dan Jenis-Jenisnya</li> <li>2. Peran Animator dalam Industri Animasi: Tantangan dan Peluang</li> <li>3. Prinsip-Prinsip Komposisi dalam Desain Grafis: Relevansinya dalam Animasi</li> <li>4. Penerapan Prinsip Gerak dalam Animasi: Menghidupkan Visual dengan Dinamika</li> <li>5. Teknik Pembuatan Storyboard: Pilar Penting dalam Proses Animasi</li> <li>6. Pemahaman Software Animasi: Alat dan Teknologi yang Mendukung Kreativitas</li> <li>7. Penggunaan Big Data dalam Animasi: Transformasi Digital di Dunia Desain Grafis</li> <li>8. Aspek Teknis Karya Animasi: Memastikan Kualitas dan Kekuatan Visual</li> <li>9. Aspek Estetika dalam Animasi: Menciptakan Visual yang Menarik dan Memukau</li> <li>10. Aspek Fungsional Karya Animasi: Mewujudkan Tujuan Komunikasi</li> <li>11. Proyeksi Aspek Teknis, Estetika, dan Fungsional dalam Evaluasi Karya Animasi</li> <li>12. Keterampilan Public Speaking dalam Presentasi Karya Animasi: Berbicara melalui Visual</li> <li>13. Pengelolaan Media Sosial untuk Publikasi Karya Animasi: Strategi Efektif</li> <li>14. Tantangan Etika dalam Industri Desain Grafis Animasi: Menghadapi Isu-isu Kontemporer</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<b>Utama:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Williams, R. (2020). The animator's survival kit. Faber &amp; Faber.</li> <li>• Thomas, F., &amp; Johnston, O. (1995). The illusion of life: Disney animation. Hyperion.</li> <li>• Bluth, D. (2001). The art of animation. Disney Editions.</li> <li>• Burhanudin, M. Y. (2016). Animasi: Teori dan praktik. ITB Press.</li> <li>• Solehudin, M. (2021). Dasar-dasar animasi. Deepublish.</li> <li>• Irfan, M. (2022). Animasi digital: Konsep, prinsip, dan teknik. Andi Offset.</li> </ul>
	<b>Pendukung:</b>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak:</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	Microsoft Powerpoint Microsoft Word COREL DRAW	Laptop/Smartphone, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol, Audio Recorder, Camera Foto

	PHOTOSHOP	
<b>Nama Dosen Pengampu</b>		
<b>Mata kuliah prasyarat</b>	-	

Mgg Ke-	Sub- CP-MK (Kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu :								
1	Mahasiswa Mengetahui Rencana Pembelajaran Semester dan Sistem penilaian	Penjelasan RPS, Kontrak Perkuliahan, Sistem Penilaian evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Instruksi Langsung</li> </ul>	TM :2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab	• <b>Tugas :</b>	-Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
2	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain grafis animasi.	Pengenalan Desain Grafis Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Quiz</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab Penugasan	• <b>Tugas :</b>	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab -Kesesuaian materi yang dibuat	

3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis animasi dan peran animator.	Jenis-Jenis Animasi dan Peran Animator	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	Presentasi dan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Belajar Mandiri</b></li> <li>•</li> </ul>	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
4	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip komposisi dalam desain grafis.	Prinsip-Prinsip Komposisi dalam Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	Presentasi dan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Belajar Mandiri</b></li> <li>•</li> </ul>	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
5	Mahasiswa mampu memahami prinsip gerak dalam animasi dan	Penerapan Prinsip Gerak dalam Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> <li>•</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tugas:</b></li> <li>• Menyusun Makalah</li> </ul>	-Kerapihan Tugas	
6	Mahasiswa mampu membuat storyboard sebagai langkah awal dalam proses	Pembuatan Storyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Belajar Mandiri</b></li> </ul>	Observasi Lisan	
7	Mahasiswa mampu memahami fungsi dan mengoperasikan software animasi.	Penggunaan Software Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Belajar Mandiri</b></li> </ul>	Observasi Lisan	

**PERTEMUAN 8-UTS**

9	Mahasiswa mampu memahami penggunaan big data dalam konteks desain	Penggunaan Big Data dalam Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	
10	Mahasiswa mampu menilai aspek teknis karya animasi.	Evaluasi Aspek Teknis Karya Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	
11	Mahasiswa mampu menilai aspek estetika karya animasi.	Evaluasi Aspek Estetika Karya Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	
12	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan efektif melalui public speaking.	Keterampilan Public Speaking dalam Presentasi Karya Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	
13	Mahasiswa mampu mempublikasikan karya animasi secara tepat di media sosial dan platform lainnya.	Pengelolaan Media Sosial untuk Publikasi Karya Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	
14, 15, 16	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh.	Review dan Presentasi Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah dan Diskusi</li> <li>• Penugasan Mandiri</li> </ul>	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• <b>Belajar Mandiri</b>	Observasi Lisan	

**PERTEMUAN 16-NON TEST**

**Catatan:**

- (1) TM : Tatap Muka; BT: Belajar Terstruktur; BM: Belajar Mandiri; P: Praktek
- (2) [TM: 2 x (1 x 50') dibaca Tatap Muka (Kuliah kelas) 2 kali pertemuan untuk 1 SKS : demikian juga BT, BM, dan P
- (3) [C: Kognitif , :Afektif, P: Psikomotorik] menggambarkan Ranah taksonomi setiap Sub-CPMK

<b>METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN</b>	Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen: Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran Praktik, pre-tes, keaktifan, post-tes, tugas-tugas, dan ujian praktik (laboratorium, kerja bengkel, kerja lapang) Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60) Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri (berupa penilaian pembimbing saat di lokasi, penilaian dosen pembimbing berdasarkan laporan yang telah disusun serta seminar dan tugas akhir) Nilai Tertimbang Penguasaan pengetahuan (teori) Ujian (10%) Tugas Quiz (10%) Hadir (50%)
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap (30%)</li> </ul> <p>Nilai Tertimbang Keterampilan Khusus (praktik)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktifitas (20%)</li> <li>• Laporan (20%)</li> <li>• Ujian (30%)</li> <li>• Sikap (20%)</li> <li>• Kehadiran (10%)</li> </ul> <p>Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori 33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, <b>Nilai Akhir = (Y + Z) = ..(A, A-, B, B-, C, D, E, T)</b></p>
--	--