|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : … |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Teknik Perancangan Model Dan Animasi 3 Dimensi (KOTA) | Kode MK | : VCD 307 |
| Program Studi | : DKV | Penyusun | : Ratno Suprapto, M.Ds. |
| Sks | : 3 | Kelompok Mata Kuliah | : MKK |

1. Deskripsi Singkat :

Pada mata kuliah ini diperkenalkan program perangkat lunak digital dan teknik pembuatan model dan animasi 3 dimensi. Diharapkan dari mata kuliah ini mahasiswa mampu membuat model animasi digital 3 dimensi berikut enviromentalnya secara sederhana dan mampu menganimasikan model animasi tersebut dengan baik dan benar sesuai tuntutan cerita atau pesan yang ingin disampaikan.

1. Unsur Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa dapat menguasai teknik dan prinsip komputer modeling dan animasi 3 Dimensi.

1. Komponen Penilaian : Kemampuan teknik dasar, prinsip modeling dan animasi 3 Dimensi, kreativitas dan aplikasi.
2. Kriteria Penilaian : Kemampuan teknik dasar, prinsip modeling dan animasi 3 Dimensi, kreativitas perancangan dan aplikasi.
3. Daftar Referensi :
	* + Hendi Hendratman & Robby:,“The Magig of 3d Studio Max”, Informatika, Bandung, 2012.
		+ Dominicus Nunnun Bonafix, “Animasi 3D Profesional dengan MAYA”, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005.

1. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1-2 | Mampu memahami prinsip dasar Modelling  | Prinsip dasar modelling | diskusi & praktika | Mampu menguasai penciptaan model kakarter animasi |  5% | kompetensi Khusus |
| 3-5 | Mampu memahami prinsip dasar komputer 3 Dimensi | Prinsip dasar 3 Dimensi  | diskusi & praktika |  mampu mengapliaksikan kemampuan dasar tool 3 Dimensi |  10% | kompetensi  khusus |
| 6-7 | Membuat bone & biped sebagai struktur objek modelling | Image & motion  | diskusi & praktika | Kepekaan mengolah struktur dasar model | 10 % | kompetensi khusus |
| 8-10 | mampu menerapkan penggabungan bone & biped sebagai struktur objek modelling | Image & visual, animation | diskusi & praktika | Kemampuan menyatukan objek model dan bone | 10% | kompetensi khusus |
| 11-12 | Proses dan teknik animasi 3 Dimensi | Image & visual, animation | diskusi & praktika | Mampu menggerakkan objek animasi dalam 3 dimensi | 15 % | kompetensi khusus |
| 13-14 | Mampu menyatukan semua aspek elemen modeling dan animasi 3 dimensi. | Audio, image, animation, editing & rendering | diskusi & praktika | mampu menghasilkan film pendek animasi 3 dimensi | 10 % | kompetensi khusus |

Bobot UTS & UAS masing - masing 20%

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : KOMPUTER MULTIMEDIA | Kode MK | : VCD 108 |
| Minggu ke | : 4, 10, 13 | Tugas ke | : 1-3 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa mampu merancang kebutuhan perancangan multimedia dengan baik. |
| Uraian Tugas: | 1. Mengolah gambar diam menjadi gambar gerak

  |
|  | 1. Mengolah gambar gerak dengan memanipulasi objek
 |
|  | 1. Mengolah dan menyatukan objek suara dan gambar
 |
|  | 1. Ekspolasi ide dan konsep pada digital multimedia
 |
| Kriteria Penilaian: | Kemampuan teknik dasar, prinsip komputer multimedia, kreativitas perancangan dan aplikasi pada media digital. |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| A A- |  90 - 100 80 - 89  |  Mampu menyelesaikan tugas dengan baik melebihi target capaian disertai proses lengkap |
| B+ B B - |  75 - 7970 - 7465 - 69  | Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai target capaian |
| C+C C- |  60 - 64 55 - 59 50 - 54  | Menyelesaikan tugas dibawah standar target capaian |
|  D |  30 - 49  | Menyerahkan tugas melewati batas waktu, tidak memenuhi standar minimal capaian |
|  E | 0 | Tidak mengerjakan tugas atau mengikuti ujian tertulis maupun praktika |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1Februari 2016, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2015/ 2016 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan
 | Ratno Suprapto, M.Ds.Dosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan & Persetujuan
 | Drs. Deden Maulana, M.Ds.Ketua Prodi |  |  |
| 1. Penetapan
 | Prof. Emirhadi SugandaWakil Rektor |  |  |