

Mata Kuliah	Motion Graphic (Gambar Bergerak)		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV220		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester	4
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.				
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi				
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>					
	23-DKV-SCPMK-1018	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada produksi aset 3d				
	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 3 dimensi				
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		<b>Sub-CPMK1</b>	<b>Sub-CPMK2</b>	<b>Sub-CPMK3</b>	<b>Sub-CPMK ...</b>	<b>Sub-CPMKn</b>
	<b>CPMK1</b>		√			
	<b>CPMK2</b>	√				
	<b>CPMK3</b>			√		
<b>Kode CPL</b>	<b>Kode CPMK</b>	<b>Kode Sub CPMK</b>	<b>Indikator</b>	<b>Metode Penilaian</b>	<b>Bobot</b>	
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1018				
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah gambar bergerak memiliki fokus pada pengembangan terhadap kemampuan mahasiswa dalam menciptakan gambar 2D kedalam visual animasi 3D. Mata kuliah ini mempelajari berbagai teknik dan metode untuk menciptakan gerakan, tampilan, dan efek visual dalam animasi yang atraktif. Mata kuliah ini meliputi konsep dasar animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik animasi digital, dan penggunaan software animasi seperti Adobe After Effect, Blender, dan Adobe Animate. Mahasiswa mampu dan paham secara teknis merubah gambar 2D menjadi gerakan animasi 3D yang realistis dan menarik dalam penggunaan karakter animasi, objek animasi, tata letak, bahkan ornament dan asset-aset lainnya dalam menunjang visual animasi. mahasiswa diharapkan mampu membuat Gerakan animasi yang berkualitas tinggi dengan teknik animasi yang tepat dan efektif.					
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi, fungsi, tugas dan peran Motion Graphic<sup>1</sup>.</li> <li>2. Memahami konsep dan teori dasar audio visual dan animasi<sup>2</sup>.</li> <li>3. Teknik membuat dan merancang motion graphic untuk berbagai media, membuat rencana desain dan menyiapkan konsep tata letak setiap proyek motion graphic<sup>1</sup>.</li> <li>4. Editing footage raw video dan memberikan effect/elemen untuk meningkatkan kualitas motion graphics<sup>1</sup>.</li> </ol>					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	5. Keahlian dalam animasi 2D dan 3D, termasuk pembuatan karakter, objek, dan background <sup>3</sup> . 6. Keahlian dalam desain grafis, termasuk pembuatan logo, ilustrasi, dan elemen visual lainnya <sup>3</sup> . 7. Keahlian dalam video editing, termasuk penggabungan animasi dan suara, pengeditan gambar, dan penambahan efek visual <sup>3</sup> . 8. Pengetahuan teknis dalam software animasi dan desain grafis, seperti Adobe After Effects dan Adobe Premiere,	
Pustaka	<b>Utama</b> 1. Enterprise Jubilee. 2020. <i>Otodidak Adobe After Effects dan Adobe Premiere</i> . Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO 2. Hendratman Hendi. 2014. <i>The Magic Of After Effect</i> . Bandung: INFORMATIKA	
	<b>Pendukung</b>	
Media Pembelajaran	<b>Perangkat Lunak:</b> Adobe After Effect Adobe Premier Pro	<b>Perangkat Keras:</b> Komputer (windows/mac) Proyektor
Dosen Pengampu	Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.	
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian**

Komponen Penilaian	Bobot
Ujian Tengah Semester	20%
Ujian Akhir Semester	20%
Presensi/Kehadiran	-
Tugas	30%
Project	30%
Kuis	
Diskusi Kelas	
...	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan perangkat lunak gambar bergerak	Mahasiswa dapat menginstal dan menjelaskan antarmuka perangkat lunak	Pengenalan perangkat lunak gambar bergerak	Ceramah Praktik Perkenalan software		Definisi, fungsi, tugas dan peran Motion Graphic <sup>1</sup>	
2	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar animasi	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep frame, timeline, dan keyframe	Dasar-dasar animasi	Ceramah Praktik Menbuat dan menyusun komposisi objek		Memahami konsep dan teori dasar audio visual dan animasi <sup>2</sup> .	
3	Mahasiswa dapat membuat objek bergerak dalam perangkat lunak	Mahasiswa dapat menggunakan tools dalam perangkat lunak untuk membuat objek bergerak	Membuat objek bergerak	Ceramah Praktik Menbuat dan menyusun komposisi objek dan menggerakkan objek		Dasar – dasar motion grafis	
4	Mahasiswa dapat membuat animasi sederhana	Mahasiswa dapat membuat animasi sederhana dengan	Membuat animasi sederhana	Ceramah Praktik		Animasi dasar 2D	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		menggunakan keyframe dan timeline		Menbuat karya motion graphic sederhana			
5	Mahasiswa dapat menambahkan efek pada animasi	Mahasiswa dapat menambahkan efek pada animasi	Menambahkan efek pada animasi	Ceramah Praktik Menbuat efek pada objek		Animasi Dasar 3D	
6	Mahasiswa dapat membuat animasi 3D sederhana	Mahasiswa dapat membuat dan menganimasikan objek 3D	Membuat animasi 3D sederhana	Ceramah Praktik Pengenalan motion pada 3D		Teknik membuat dan merancang motion graphic untuk berbagai media.	
7	Mahasiswa dapat membuat animasi karakter	Mahasiswa dapat melakukan rigging dan animasi karakter	Membuat animasi karakter	Ceramah Praktik Menbuat karakter untuk animasi		Teknik membuat rencana desain dan menyiapkan konsep tata letak setiap proyek motion graphic <sup>1</sup> .	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	Mahasiswa dapat membuat animasi dengan latar belakang	Mahasiswa dapat membuat latar belakang dan mengintegrasikan dengan animasi	Membuat animasi dengan latar belakang	Ceramah Praktik Menbuat ilustrasi, background dan aset untuk animasi		Editing footage raw video	
10	Mahasiswa dapat menambahkan audio pada animasi	Mahasiswa dapat menambahkan audio pada animasi	Menambahkan audio pada animasi	Ceramah Praktik Input audio untuk animasi		memberikan effect/elemen untuk meningkatkan kualitas motion graphics <sup>1</sup> .	
11-13	Mahasiswa dapat melakukan post-produksi pada gambar bergerak	Mahasiswa dapat melakukan editing dan	Teknik post-produksi gambar bergerak	Ceramah Praktik		pembuatan logo, ilustrasi, dan	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		finishing untuk gambar bergerak		Editing visual motion		elemen visual lainnya <sup>3</sup> . Melalui motion grafis	
14	Mahasiswa dapat mempresentasikan proyek akhir mereka	Mahasiswa dapat mempresentasikan dan mendiskusikan proyek akhir mereka	Presentasi proyek akhir	Ceramah, diskusi		Keahlian video editing, penggabungan animasi dan suara, pengeditan gambar, dan penambahan efek visual <sup>3</sup> .	
15	Mahasiswa dapat mereview dan mendiskusikan proyek akhir mereka	Mahasiswa dapat mereview dan mendiskusikan proyek akhir mereka	Review dan diskusi proyek akhir	Ceramah, diskusi		Pengetahuan teknis dalam software animasi dan desain grafis, seperti Adobe After Effects dan Adobe Premiere	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>						