



**RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER
(RPKPS)**

Kode / Nama Mata Kuliah : A14. 17505 / Animasi 2D
 Satuan Kredit Semester : 4 SKS
 Jml Jam kuliah dalam seminggu: 2 x 50 menit.

Revisi ke : 2
 Tgl revisi : februari 2012
 Tgl mulai berlaku : September 2012
 Penyusun : Annas Marzuki S, M.Sn
 Penanggung jawab Keilmuan : Muh. Ariffudin Islam, M.Sn

Jml Jam kegiatan laboratorium : 11,6 jam

Deskripsi Mata kuliah : Mahasiswa akan mempelajari bagaimana membuat animasi 2d dengan software animasi. Materi yang diberikan mencakup prinsip-prinsip animasi, pembuatan cerita, karakter, storyboard, menggerakkan karakter, dan komposisi animasi.

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti perkuliahan selama 14x pertemuan, mahasiswa diharapkan mampu:

- membuat animasi 2d yang baik dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi menggunakan software animasi.
- Mahir membuat cerita untuk animasi 2D.
- Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi.
- Mampu menghasilkan sebuah film animasi 2d pendek.

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Kontrak kuliah, tema tugas, ujian, dan system penilaian serta pengenalan Animasi 2D dan pengenalan software yang digunakan.	Mahasiswa dapat memahami system perkuliahan Animasi 2D.	Perkenalan, kontrak kuliah dan system perkuliahan. Pembahasan tema tugas dan durasi untuk proyek film animasi Pembahasan tata cara pengerjaan dan pengumpulan tugas/karya. Sosialisasi software yang akan digunakan dalam mata kuliah Animasi 2D	Ceramah Teori, menggunakan media LCD dan Komputer Pemberian Tugas 1: Melakukan riset dan analisa untuk pembuatan film animasi 2D	1, 2
2	Pengenalan Software Animasi	Mahasiswa dapat mengenali software yang digunakan dalam pembuatan Animasi 2D.	Pengenalan tampilan software dan kelengkapannya. <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan fungsi-fungsi tool Pembuatan dokumen baru. Cara penyimpanan dokumen 	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
3	Pengenalan teori animasi dan jenis-jenis teknik animasi	Mahasiswa dapat mengetahui teori animasi dan jenis-jenis teknik animasi	Pengertian dan Teori animasi <ul style="list-style-type: none"> Teori animasi menurut pendapat para ahli. Sejarah animasi. Jenis-jenis teknik animasi 	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 2: Membuat judul dan sinopsis untuk projek film animasi pendek	1, 2
4	Pembuatan karakter sederhana untuk digerakkan	Mahasiswa dapat membuat karakter sederhana untuk digerakkan	Pembuatan obyek/karakter sederhana <ul style="list-style-type: none"> cara manual software grafis oyek/karakter untuk digerakkan 	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2
5	Teknik pembuatan cerita	Mahasiswa dapat mengetahui Teknik pembuatan cerita.	Pengenalan alur cerita film animasi <ul style="list-style-type: none"> Teknik pembuatan cerita dengan urutan yang benar Konsultasi tugas 1 & 2 	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 3: Membuat cerita lengkap dan dialog untuk projek film animasi pendek	1, 2
6	Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan sederhana	Mahasiswa dapat Menggerakkan karakter dengan gerakan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan Timing Menjelaskan tentang Frame dan keyframe Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan sederhana 	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2
7	Menyiapkan karakter lengkap untuk projek film animasi	Mahasiswa dapat mengetahui karakter yang menarik dan dapat membuat karakter lengkap sesuai dengan projek film animasi	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan contoh karakter Teknik pembuatan karakter yang benar sesuai dengan tema projek Konsultasi tugas 3 	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 4: Membuat satu set karakter sesuai dengan cerita yang sudah dibuat untuk projek film animasi pendek	1, 2
UTS					
8	Menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan yang lebih kompleks	Mahasiswa dapat Menggerakkan karakter dengan gerakan s yang lebih kompleks	Menggerakkan karakter dengan gerakan yang lebih kompleks Menentukan Timing	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2
9	Prinsip-prinsip animasi	Mahasiswa dapat mengetahui Prinsip-prinsip animasi	prinsip-prinsip animasi Contoh penggunaan prinsip-prinsip animasi Konsultasi tugas 4	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 5: Membuat backgroun dan thumbnail	1, 2
10	Menggerakkan karakter dengan menggunakan Prinsip-prinsip animasi	Mahasiswa dapat menggerakkan obyek/karakter dengan gerakan yang lebih kompleks	Menggerakkan karakter dengan gerakan prinsip-prinsip animasi Menentukan Timing	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
11	Menyiapkan background dan thumbnail	Mahasiswa mulai dapat membuat background dan thumbnail	Jenis-jenis background Unsur-unsur penyusun background Konsultasi tugas 5	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 6: Membuat storyboard	1, 2
12	Komposisi karakter dan background	Mahasiswa dapat menggunakan script sederhana dan animasi untuk memperindah tampilan web	Komposisi karakter dan background	Demo & Praktek menggunakan media LCD dan Komputer	1, 2
13	Upload Desain web ke Server	Mahasiswa dapat mengupload web yang sudah jadi ke server	Konsultasi tugas 6	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 7: menyiapkan rekaman suara untuk animatic	1, 2
14	Upload Desain web ke Server	Mahasiswa dapat mengupload web yang sudah jadi ke server	Konsultasi tugas 6	Ceramah Teori menggunakan media LCD, papan tulis, dan Komputer Pemberian Tugas 7: menyiapkan rekaman suara untuk animatic	1, 2
UAS					

A. KOMPONEN PENILAIAN

Komposisi penilaian :*

- Tugas : 50 %
- Absensi : 10 %
- Ujian Tengah Semester : 20 %
- Ujian Akhir Semester : 20 %

*Komposisi nilai dapat berubah sesuai ketentuan dan kebijaksanaan dosen pengampu

Standar konversi nilai yang direncanakan:

- A : 85 – 100
- B : 70 – 84



C : 60 – 69

D : 50 – 59

E : 00 – 49

B. BUKU RUJUKAN

1. Chrismar, John P. (1999). 3D Max III Media Animation. New Rider, Indianapolis
2. Birn, Jeremy. (2000). Digital Lighting and Rendering. New Rider, Indianapolis

Disiapkan oleh: Dosen Pengampu	Diperiksa oleh: Ketua Program Studi	Disahkan oleh: Dekan
-----------------------------------	--	-------------------------



Anas Marzuki S, M.Sn

Edy Mulyanto.M.Kom

Dr. Abdul Syukur, M.Kom