



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)		Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
Produksi Animasi		IT082241	Sistem Multimedia	2		6	27 Desember 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi	
		1. Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom 2. Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S2)					
	CPL2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila (S3)					
	CPL3	Pengetahuan tentang era industri dan perkembangannya, serta persoalan-persoalan yang dihadapi masyarakat kontemporer sesuai dengan kemaslahatan bersama secara lokal, nasional, dan global (P9)					
	CPL4	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (KU1)					
	CPL5	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku (KK1)					

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan perbedaan konsep multimedia dan animasi serta menguraikan tokoh animasi, sejarah perkembangan animasi (CPL1, CPL3)
	CPMK2	Mampu menjelaskan perbedaan dari prinsip dasar animasi, teknik animasi dan metode pembuatan secara konvensional dan digital (CPL1, CPL2, CPL3)
	CPMK3	Mampu melakukan penyajian hasil film/video animasi dalam proses pra-produksi, produksi dan post-produksi animasi (CPL1, CPL3, CPL4)
	CPMK4	Mampu merancang dan mempresentasikan hasil animasi dan dapat memberikan informasi berbagai media platform untuk animasi periklanan, pendidikan, profesional dan game (hiburan) (CPL3, CPL4, CPL5)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan konsep dan teknologi multimedia dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)
	Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan perkembangan animasi dari sejarah hingga penerapan teknologi komputer (CPMK1)
	Sub-CPMK3	Mampu memahami dan membedakan Prinsip Animasi dan menerapkan animasi terhadap karakter dan alur gerakan karakter (CPMK2)
	Sub-CPMK4	Mampu menjelaskan perbedaan Animasi secara Teknik Konvensional dan Digital serta mengenali tahapan produksi animasi (CPMK2)
	Sub-CPMK5	Mampu memahami tahapan pra produksi animasi dan menerapkan animasi terhadap penulisan skenario atau alur cerita (brainstorming idea/concept) dan storyboard (CPMK3)
	Sub-CPMK6	Mampu memahami tahapan pra produksi animasi dalam proses pengembangan visualisasi karakter, Voice Casting dan Animatic (CPMK3)
	Sub-CPMK7	Mampu Memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan konsep animasi dalam 2D dalam bentuk Gambar dan Teks (CPMK3)
	Sub-CPMK8	Mampu memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan Konsep animasi dalam 3D (Modeling, texturing) (CPMK3)
	Sub-CPMK9	Mampu memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan Konsep animasi dalam 3D (Layouting, animating, rendering) (CPMK3)
	Sub-CPMK10	Mampu memahami tahapan post-produksi animasi dalam proses pengeditan, penyuntingan suara, dan penambahan efek visual untuk menciptakan hasil akhir animasi (CPMK3)
	Sub-CPMK11	Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi periklanan (CPMK4)
	Sub-CPMK12	Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi pendidikan (CPMK4)
	Sub-CPMK13	Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi profesional (CPMK4)
	Sub-CPMK14	Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi game (hiburan) (CPMK4)

		Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK														
		Sub -C PM K1	Sub -C PM K2	Sub -C PM K3	Sub -C PM K4	Sub -C PM K5	Sub -C PM K6	Sub- CP MK7	Sub- CP MK8	Sub -C PM K9	Sub- CP MK1 0	Sub- CP MK1 1	Sub- CP MK1 2	Sub- CP MK1 3	Sub- CP MK1 4	
	CPMK1	v	v													
	CPMK2			v	v											
	CPMK3					v	v	v	v	v	v					
	CPMK4											v	v	v	v	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib 2 SKS yang ditujukan bagi mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi semester VII. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat menguasai berbagai konsep dan teori produksi animasi, mampu mengidentifikasi perangkat yang dibutuhkan dalam memproduksi animasi baik 2 dimensi dan 3 dimensi, mampu merumuskan rancangan animasi dan mempublikasikan atau menyebarkan hasil animasi pada berbagai media platform.															
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran n	1. Konsep dan teknologi multimedia dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia 2. Sejarah, tokoh animator, dan perkembangan animasi pada teknologi komputer 3. Penerapan prinsip dasar animasi 4. Teori-teori animasi konvensional dan animasi digital 5. Penerapan tahapan proses produksi animasi pada pelaksanaan pra-produksi 6. Penerapan tahapan proses produksi animasi pada pelaksanaan produksi termasuk memproduksi animasi 2D dan 3D 7. Penerapan tahapan proses produksi animasi pada pelaksanaan post-produksi 8. Perancangan, dan implementasi serta penyajian hasil produksi animasi															
Pustaka	Utama :		1. Beane, A. (2012). <i>3D Animation Essentials</i>. Wiley. 2. Brooks, S. (2016). <i>Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate</i>. CRC Press, Taylor & Francis Group. 3. Chopine, A. (2011). <i>3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation</i>. Focal Press. 4. Dinur, E. (2017). <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors, and Cinematographers</i>. Routledge, Taylor & Francis Group. 5. Giesen, R., & Khan, A. (2018). <i>Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing</i>. CRC Press, Taylor & Francis Group. 6. Hess, R. (2011). <i>Tradigital Blender: A CG Animator's Guide to Applying the Classic Principles of Animation</i>. Elsevier/Focal Press. 7. Purves, B. (2008). <i>Stop Motion: Passion, Process and Performance</i>. Elsevier/Focal. 8. Simon, M. (2003). <i>Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film</i>. Focal Press. 9. Thomas, F., & Johnston, O. (1995). <i>The illusion of life : Disney animation</i>. Disney Editions.													

		Pendukung :					
		1. Blain, J. M. (2016). <i>The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation, Third Edition</i> . CRC Press. 2. Brinkmann, R. (2008). <i>The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics</i> . Elsevier Science. 3. Gasek, T. (2011). <i>Frame-by-frame Stop Motion: The Guide to Non-traditional Animation Techniques</i> . Focal Press. 4. Gasek, T. (2017). <i>Frame-By-Frame Stop Motion: The Guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques, Second Edition</i> . CRC Press, Taylor & Francis Group. 5. Hess, D. R. (2009). <i>Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish</i> . Elsevier/Focal Press. 6. Hess, R. (2012). <i>Blender Production: Creating Short Animations from Start to Finish</i> . Focal Press. 7. Mullen, T. (2011). <i>Introducing Character Animation with Blender</i> . Wiley. 8. Priebe, K. A. (2011). <i>The Advanced Art of Stop-motion Animation</i> . Course Technology. 9. Roberts, S. (2004). <i>Character Animation in 3D</i> . Focal Press. 10. Shaw, S. (2008). <i>Stop Motion: Craft Skills for Model Animation</i> . Focal Press. 11. Vasconcelos, V. (2011). <i>Blender 2.5 Character Animation Cookbook: 50 Great Recipes for Giving Soul to Your Characters by Building High-quality Rigs and Understanding the Principles of Movement</i> . Packt Open Source. 12. White, T. (2016). <i>The Animator's Sketchbook: How to See, Interpret & Draw Like a Master Animator</i> . CRC Press.					
Dosen Pengampu		Noviawan Rasyid Ohorella Yohanes Arie Kuncoroyakti					
Mata kuliah syarat		Sistem Multimedia, Komunikasi Visual					
Minggu Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1 Mampu menjelaskan kontrak pembelajaran dalam MK. Produksi Animasi	1. Kelengkapan dan ketepatan dalam menjelaskan kontrak pembelajaran MK. Produksi Animasi 2. Ketepatan dalam menjelaskan definisi dan sejarah teknologi animasi	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme)	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(2x50")] - Tugas 1: Menyusun ringkasan	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) RPS (+ deskripsi komponen nilai)	Definisi Produksi Animasi dalam teknologi komputer multimedia	2,5

	Mampu menjelaskan konsep dan teknologi multimedia dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)	3. dalam meningkatkan kualitas berkomunikasi. Kelengkapan dalam mengurai kebutuhan komputer dan perangkatnya serta komponen Input dan output interaksi manusia dan komputer pada teknologi animasi	Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah • Kuis-1	dalam bentuk makalah tentang pengertian Produksi Animasi beserta contoh masing-masing [PT+KM:(1+1)x (2x60")]	• ppt • Presensi • Referensi		
2	Sub-CPMK2 Mampu menjelaskan perkembangan animasi dari sejarah hingga penerapan teknologi komputer (CPMK1)	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan sejarah, konsep animasi dan kategori animasi. 2. Ketepatan memberikan para tokoh animasi dari masa ke masa 3. Ketepatan dalam menguraikan perbedaan macam- macam animasi dan mengetahui software yang digunakan	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah	• Kuliah • Diskusi [PB: 1x(2x50")] • Tugas 2: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang perkembangan Animasi dan sejarahnya beserta contoh masing- masing [PT+KM:(1+1)x (2x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Sejarah animasi, tokoh-tokoh animasi, konsep, dan kategori animasi dalam perkembangan teknologi animasi serta kategoru animasi dalam komunikasi peradaban manusia	2,5
3	Sub-CPMK 3 Mampu memahami dan membedakan Prinsip Animasi dan menerapkan animasi	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan perbedaan prinsip dasar animasi 2. Ketepatan menerapkan animasi pada karakter dengan mempertimbangkan	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme)	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(3x50")] • Tugas 3: Menyusun	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai)	Prinsip Dasar Animasi	2.5

	terhadap karakter dan alur gerakan karakter (CPMK2)	karakteristik dan kepribadian karakter untuk menciptakan gerakan yang konsisten dengan karakter tersebut 3. Ketepatan menciptakan teknik gerakan dalam menggunakan 12 teknik animasi dari prinsip dasar animasi untuk menghasilkan animasi yang terlihat lebih hidup dan menarik	Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah	ringkasan dalam bentuk makalah tentang Prinsip Dasar Animasi [PT+KM:(1+1)x (2x60")]	• ppt • Presensi • Referensi		
4	Sub-CPMK 4 Mampu menjelaskan perbedaan Animasi secara Teknik Konvensional dan Digital serta mengenali tahapan produksi animasi (CPMK2)	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan proses produksi animasi secara konvensional dan digital 2. Ketepatan dalam membedakan teknik konvensional dan digital dalam memproduksi animasi	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(3x50")] • Tugas 4: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang Teknik Konvensional dan Digital [PT+KM:(1+1)x (2x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Mendefinisikan film / video animasi secara konvensional dan digital dan Mendefinisikan dan mengenali tahapan produksi animasi	2,5
5	Sub-CPMK 5 Mampu memahami tahapan pra produksi animasi dan menerapkan animasi	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan langkah yang dilakukan pada penulisan skenario dan storyboard 2. Ketepatan melakukan proses pra produksi animasi mempersiapkan	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme)	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50")] [KM:(1+1)x(2x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai)	Penulisan skenario (alur/ide cerita) dan storyboard	2,5

	terhadap penulisan skenario atau alur cerita (brainstorming idea/concept) dan storyboard (CPMK3)	perencanaan, desain karakter, dan menemukan ide cerita pengembangan alur cerita untuk animasi 3. Ketepatan menuliskan skenario sebagai alur cerita dan dialog dengan jelas dan memudahkan pengembangan karakter dan penentuan karakter yang akan muncul dalam animasi. 4. Ketepatan membuat storyboard sebagai gambar kasar dari adegan animasi dan urutan ceritanya untuk merencanakan tata letak adegan, pengaturan kamera, dan pergerakan karakter.	Teknik non-test dan test Presentasi hasil diskusi kelompok		• ppt • Presensi • Referensi		
6	Sub-CPMK 6 Mampu memahami tahapan pra produksi animasi dalam proses pengembangan visualisasi karakter, Voice Casting dan Animatic (CPMK3)	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan pembuatan karakter, Voice casting & Animatic 2. Ketepatan membuat desain karakter dan visual yang memiliki karakter yang kuat dan mudah dikenali, lingkungan yang menarik, dan desain yang konsisten. 3. Ketepatan membuat dan pemilihan suara dalam	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test Presentasi hasil diskusi kelompok	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50'')] [KM:(1+1)x(2x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Pengembangan visualisasi karakter, Voice Casting dan Animatic	5

		pengisi suara karakter dan menentukan pengaturan gerakan bibir dan ekspresi wajah karakter. 4. Ketepatan membuat animatic dalam video kasar berisi gambar storyboard & rekaman suara untuk menggambarkan alur cerita dan pengaturan kamera					
7	Sub-CPMK 7 Mampu Memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan konsep animasi dalam 2D dalam bentuk Gambar dan Teks (CPMK3)	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan proses produksi animasi 2D 2. Ketepatan Menggunakan Aplikasi animasi 2D 3. Ketepatan membuat animasi gambar 2D dan animasi teks	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test Presentasi hasil diskusi kelompok	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50'')] [KM:(1+1)x(2x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Konsep animasi dalam 2 Dimensi dalam bentuk Gambar dan Teks	5
8	Sub-CPMK 8 Mampu memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan Konsep animasi dalam 3D (Modeling, texturing) (CPMK3)	1. Ketepatan memahami dan menjelaskan proses produksi animasi 3D 2. Ketepatan Menggunakan Aplikasi animasi 3D 3. Ketepatan membuat Modeling, texturing dalam produksi animasi 3D	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50'')] [KM:(1+1)x(2x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Konsep animasi dalam 3 Dimensi, membuat Modeling, texturing	5

			Presentasi hasil diskusi kelompok				
9	Sub-CPMK 9 Mampu memahami tahapan produksi animasi dan menerapkan Konsep animasi dalam 3D (Layouting, animating, rendering) (CPMK3)	1. Ketepatan membuat layout dalam produksi animasi 3D 2. Ketepatan membuat animating dalam produksi animasi 3D 3. Ketepatan membuat rendering dalam produksi animasi 3D	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test Presentasi hasil diskusi kelompok	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50'')] [KM:(1+1)x(2x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Konsep animasi dalam 3 Dimensi membuat Layouting, animating, rendering	5
10	Sub-CPMK 10 Mampu memahami tahapan post-produksi animasi dalam proses pengeditan, penyuntingan suara, dan penambahan efek visual untuk menciptakan hasil akhir animasi (CPMK3)	1. Ketepatan melakukan proses Editing dalam produksi animasi 2. Ketepatan melakukan Sound design dalam produksi animasi 3. Ketepatan melakukan Color correction dalam produksi animasi 4. Ketepatan melakukan proses Compositing dalam produksi animasi	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test Presentasi hasil diskusi kelompok	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 2x(2x50'')] [KM:(1+1)x(2x60'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Melakukan Teknik pengeditan, penyuntingan suara, dan penambahan efek visual untuk menciptakan hasil akhir animasi	2,5
11	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester Mengirimkan artikel ke jurnal ilmiah nasional: Mahasiswa memilih salah satu tema dari pertemuan 1-10, membuat artikel berpasangan atau berkelompok (maksimal 5 mahasiswa) dan mengirimkan (submit) ke jurnal ilmiah. Bukti submit dikumpulkan sesuai jadwal UTS.						20
12	Sub-CPMK 11 Mampu memahami proses implementasi,	1. Keterampilan dalam membuat animasi periklanan dalam bentuk video	Kriteria : Pedoman penskoran	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 1x(3x50'')]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom)	Teknik penyajian penyajian dan implementasi informasi yang	7,5

	presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi periklanan (CPMK4)	2. Kreativitas dalam membuat animasi Periklanan dalam bentuk video 3. Kelengkapan menganalisis dan Kelengkapan menganalisis dan mempresentasikan hasil produksi animasi Periklanan	(Marking Scheme) Teknik non-test dan test ➤ Presentasi hasil diskusi kelompok ➤ Video animasi Profesional	• Tugas-5 : Menyusun hasil diskusi kelompok untuk Animasi Periklanan [PT+KM:1+1)x(3x60")]	• RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	kreatif dan menarik dalam berkomunikasi melalui animasi Periklanan ➤ menentukan tujuan/target audiens ➤ menulis skrip (skenario dan storyboard) ➤ membuat desain karakter dan lingkungan ➤ memproduksi animasi periklanan ➤ menambahkan suara dan musik ➤ menyebarkan ke televisi, media sosial, & situs web	
13	Sub-CPMK 12 Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi pendidikan (CPMK4)	1. Keterampilan dalam membuat animasi Pendidikan dalam bentuk video 2. Kreativitas dalam membuat animasi Pendidikan dalam bentuk video 3. Kelengkapan menganalisis dan Kelengkapan menganalisis dan	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test ➤ Presentasi hasil diskusi kelompok	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 1x(3x50")] • Tugas-5 : Menyusun hasil diskusi kelompok untuk Animasi Pendidikan [PT+KM:1+1)x(3x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Teknik penyajian penyajian dan implementasi informasi dari suatu materi edukasi. (misal animasi Pendidikan untuk pengajaran) ➤ menentukan tujuan/target audiens ➤ menulis skrip (skenario dan	7,5

		mempresentasikan hasil produksi animasi Pendidikan	➤ Video animasi Pendidikan			storyboard) ➤ membuat desain karakter dan lingkungan ➤ memproduksi animasi Pendidikan ➤ menambahkan suara dan musik ➤ menyebarkan ke edukasi online, video sharing, atau situs web	
14	Sub-CPMK 13 Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi profesional (CPMK4)	1. Keterampilan dalam membuat animasi Profesional dalam bentuk video 2. Kreativitas dalam membuat animasi Profesional dalam bentuk video 3. Kelengkapan menganalisis dan Kelengkapan menganalisis dan mempresentasikan hasil produksi animasi Profesional	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test ➤ Presentasi hasil diskusi kelompok ➤ Video animasi Profesional	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 1x(3x50")] • Tugas-5 : Menyusun hasil diskusi kelompok untuk Animasi Profesional [PT+KM:1+1)x(3x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Teknik penyajian dan implementasi informasi dalam berkomunikasi di lingkungan profesional maupun umum (masyarakat) ➤ menentukan tujuan/target audiens ➤ menulis skrip (skenario dan storyboard) ➤ mengumpulkan dan menyusun data (teks, gambar, atau video) ➤ memproduksi animasi Profesional ➤ menambahkan suara atau musik	7,5

						➤ menyebarkan ke platform online, presentasi, atau konferensi	
15	Sub-CPMK 14 Mampu memahami proses implementasi, presentasi dan penyajian informasi dalam produksi animasi game (hiburan) (CPMK4)	1. Keterampilan dalam membuat animasi game (hiburan) dalam bentuk video 2. Kreativitas dalam membuat animasi game (hiburan) dalam bentuk video 3. Kelengkapan menganalisis dan Kelengkapan menganalisis dan mempresentasikan hasil produksi animasi game (hiburan)	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non-test dan test ➤ Presentasi hasil diskusi kelompok ➤ Video animasi game (hiburan)	• Kuliah • Diskusi dalam kelompok [PB: 1x(3x50")] • Tugas-5 : Menyusun hasil diskusi kelompok untuk Animasi game (hiburan) [PT+KM:1+1)x(3x60")]	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	Teknik penyajian dan implementasi informasi dalam berkomunikasi di lingkungan game (hiburan) ➤ menentukan tujuan/target audiens ➤ menulis skrip (skenario dan storyboard) ➤ mengumpulkan dan menyusun data (teks, gambar, atau video) ➤ memproduksi animasi game (hiburan) ➤ menambahkan suara atau musik ➤ mengintegrasikan animasi ke dalam game atau hiburan	7,5
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Pendaftaran HKI untuk karya Produksi Animasi						20

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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, keterampilan umum, keterampilan 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. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning dan metode lainnya.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri