



FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
Telp. (0274) 384107. Email. fsmr@isi.ac.id

**KUMPULAN 10 RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
UNTUK SARJANA TERAPAN
PROGRAM STUDI ANIMASI**



DAFTAR ISI

1. Dasar Desain dan Tata Rupa
2. Penceritaan dan Penyutradaraan
3. Eksplorasi Lanskap dan Properti
4. Pameran
5. Estetika Visual
6. Studi Visual
7. Gambar Digital
8. Pengolahan Ide Kreatif
9. Kreasi Aset
10. Menggambar

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Dasar Desain dan Tata Rupa



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH : Dasar-Dasar Desain dan Tata Rupa

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Rumpun Mata Kuliah	Semester	Direvisi
	ANA040	4	-	1 (Gasal)	23 - 11 - 2021
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Tegar Andito 2. Ika Yulianti 3. Nuria Indah Kurnia Dewi		(Nuria Indah Kurnia Dewi)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto,M.T.)	
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Program Studi				
	Sikap: (S3) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S9) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S11) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila				
	Pengetahuan: (P13) Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi (P21) Prinsip dasar warna (colour theory)				
	Keterampilan umum: (KU29) mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur				
Keterampilan khusus: (KK56) Membuat Layout 2D (KK68) Membuat Susunan (Layout) Aset Pada Bidang 3D					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih peralatan menggambar teknik cat poster dan aplikasi potong-tempel di atas kertas mencobanya untuk membuat berbagai macam komposisi dwimatra (C1, A1, P3) 2. Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa baik dalam wujud dwimatra maupun trimatra (C3, A4, P3)					

	<p>Sub CPMK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih peralatan menggambar teknik cat poster dan mencobanya untuk membuat komposisi simetris sederhana (C1, A1, P3) 2. Mahasiswa mampu menerangkan kembali dan membedakan apa yang dimaksud raut dan bentuk serta berbagai macam variasi dan sifat-sifat yang ada di dalamnya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen (C3, A3, P3) 3. Mahasiswa mampu menerangkan kembali dan membedakan berbagai kategori warna dan jenis-jenis tekstur dan bereksperimen dengan membuat karya yang menerapkan permainan warna maupun tekstur (C3, A3, P3) 4. Mahasiswa memahami dan menerapkan komposisi garis sebagai pola potong dan pecahan pada bidang dan menerapkan pergeseran pada pecahan untuk menjadi sebuah komposisi bidang yang baru 5. Mahasiswa mampu menerapkan transisi pada semua elemen tata rupa dengan penerapan beberapa prinsip tata rupa serta menambahkan prinsip aksentuasi baik dalam irama repetisi, discord, maupun transisi. 6. Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa dwimatra dalam sebuah rancangan logogram 7. Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan permainan skala antar bentuk, dan menempatkannya dalam ruang datar dengan permainan jarak dan jumlah secara proporsional berdasarkan salah satu teknik pengaturan proporsi serta menerapkan prinsip emphasis serta ilusi ruang trimatra yang dipadukan berbagai elemen dan prinsip tata rupa yang lain 8. Mahasiswa memahami apa yang dimaksud ruang dalam konteks trimatra, mengenal konsep kedalaman dalam trimatra, mengenal peranan pencahayaan pada obyek trimatra, mengubah bentuk obyek trimatra, memahami perbedaan sifat pada bahan mentah yang berbeda, mengubah bentuk obyek dengan materi yang berbeda, dan bereksperimen untuk menerapkan dan menggabungkan kesemuanya dalam karya trimatra 9. Mahasiswa memahami, mampu menerapkan dan menggabungkan konsep-konsep dasar tata rupa secara terintegrasi dalam konteks perancangan karya trimatra
<p>Deskripsi Singkat Matakuliah</p>	<p><i>Matakuliah ini mengajarkan secara teori dan praktik dasar-dasar desain dan tata rupa yang terdiri dari elemen tata rupa antara lain bentuk, raut, titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur. Prinsip tata rupa irama, kedudukan, jarak, jumlah, arah gerak, pola potong dan pecahan, transisi, proporsi dan skala, dominasi, komposisi, dan layout secara dwimatra dan trimatra, serta menggabungkan semua elemen dan prinsip tata rupa tersebut dalam satu karya.</i></p>
<p>Bahan Kajian</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik dasar cat poster 2. Elemen bentuk dan raut 3. Elemen warna dan tekstur 4. Prinsip irama, kedudukan, jarak, dan jumlah 5. Prinsip potongan dan pecahan 6. Prinsip transisi dan aksentuasi

	7. Prinsip proporsi dan skala 8. Prinsip emphasis dan tata letak 9. Elemen bentuk trimatra 10. Eksplorasi gabungan elemen dan prinsip dalam dwimatra dan trimatra	
Bahan Pustaka	Utama:	
	1. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta 2. Sulasmi Darmaprawira, 2002, Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Penerbit: ITB Bandung	
	Pendukung:	
	1. Wucius Wong, Beberapa Asas Merancang Dwimatra, 1986, Penerbit: ITB Bandung 2. Wucius Wong, Beberapa Asas Merancang Trimatra, 1986, Penerbit: ITB Bandung	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	Perangkat lunak pengolah gambar vektor dan bitmap	Pensil, cat poster, kuas, palet, penghapus, penggaris, gunting, cutter, lem, dan stationary lainnya.
Dosen Pengampu	Tanto Harthoko, M.Sn. Tegar Andito, M.Sn.	
Matakuliah Prasyarat	-	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Mampu mengidentifikasi dan memilih peralatan menggambar teknik cat poster dan mencobanya untuk membuat komposisi simetris sederhana (C1, A1, P3)	1) Mampu memilih kuas sesuai dengan kegunaannya 2) Mampu mengencerkan cat poster sehingga menghasilkan sapuan cat yang bersifat opaque 3) Mampu mencampur warna-warna dasar menjadi warna-	Kriteria: - Ketepatan pengerjaan - kerapihan - Daya juang Bentuk: - Latihan	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery learning (40') diskusi (10') Latihan (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas:		- Kontrak kuliah - Teknik cat poster - Eksperimen teknik cat poster	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		4) Mampu membuat komposisi simetris sederhana		Membuat komposisi simetris bebas menggunakan teknik cat poster			
2	Mampu menerangkan kembali dan membedakan apa yang dimaksud raut dan bentuk serta berbagai macam variasi dan sifat-sifat yang ada di dalamnya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen (C3, A3, P3)	1) Mampu membedakan apa yang dimaksud raut dan apa yang dimaksud bentuk 2) Memahami berbagai macam bentuk 3) Memahami sifat-sifat yang memungkinkan dimiliki suatu bentuk	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> - Project 		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas: Membuat lima komposisi garis dengan teknik potong tempel dari kertas sukung/hammer di kertas A4 dengan kriteria: Lembar 1: Lurus, horizontal, tertib, ukuran homogen Lembar 2:	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar pemahaman elemen dan prinsip tata rupa - Elemen bentuk dan sifat-sifatnya - Eksplorasi garis 	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
					<p>Lurus, horizontal, tertib, ukuran heterogen</p> <p>Lembar 3: Lurus, arah horizontal vertikal tertib, susunan atertib, ukuran heterogen</p> <p>Lembar 4: Lengkung, dua arah bebas namun tertib, susunan atertib, ukuran heterogen</p> <p>Lembar 5: Lurus dan lengkung arah ditentukan sendiri dan tertib, susunan atertib, ukuran heterogen dengan satu garis majemuk dengan arah yang ditentukan sendiri</p>		
3	Mampu menerangkan kembali dan membedakan berbagai kategori warna dan jenis-jenis tekstur dan bereksperimen dengan membuat karya yang menerapkan permainan warna	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengenal definisi warna 2) Memahami bagaimana warna itu terbentuk 3) Mampu menyusun komposisi berdasarkan kontras dan harmoni warna 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang <p>Bentuk: Problem based learning</p>	<p>Bentuk: Kuliah Project</p> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - contextual instruction (10') - Problem based learning (2x170') - asesmen (120') - evaluasi (50') 		<ul style="list-style-type: none"> - Elemen warna - Elemen tekstur 	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	maupun tekstur (C3, A3, P3)	<p>4) Memahami definisi tekstur dan pattern</p> <p>5) Mampu menerapkan warna untuk membentuk pattern</p> <p>6) Mampu membuat komposisi berdasarkan pattern</p> <p>7) Mampu membuat op art yang berdasarkan deformasi dalam pattern</p>		<p>Waktu: Teori 1x50” Praktik 3x170”</p> <p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan bidang 20cm x 20cm - Membagi bidang yang telah disiapkan menjadi 4 bagian - Teknik cat poster <p>Setelah dibagi, membuat karya op art sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 macam op art dari pattern berdasarkan garis - 2 macam op art dari pattern berdasarkan bidang/titik - Dasar raut tiap-tiap pattern harus berbeda satu sama lain 			

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
				Warna: - 1 bagian menggunakan warna harmonis dingin - 1 bagian menggunakan warna kontras komplemente r - 1 bagian menggunakan kombinasi value (warna/hue bebas) - 1 bagian menggunakan 1 warna (hue) dengan chroma yang berbeda			
4	Mahasiswa memahami fungsi pengulangan repetisi dan discord, hubungan antar bentuk serta dapat menerapkannya dalam karya	1) Mampu menerapkan repetisi dengan bentuk titik, garis, dan bidang 2) Mampu menerapkan discord melalui perbedaan arah, ukuran, raut, dan bentuk 3) Mampu membuat berbagai	Kriteria: - Pemahaman Bentuk: Non tes		Bentuk: Kuliah Metode: - Discovery learning (40') - contextual instruction (10') Assesment (170') Waktu: Teori 1x50" Praktik 3x170"	- Repetisi - Transisi - Discord - Hubungan antar bentuk	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		hubungan antar bentuk 4) Mampu membuat komposisi kombinasi bentuk dengan permainan hubungan antar bentuk			Tugas: Evaluasi dan perbaikan tugas pertemuan sebelumnya		
5	Mahasiswa memahami pola potong, pecahan, dan pergeseran dan mampu menerapkannya ke dalam komposisi garis	1) Mampu menerapkan elemen jarak, kedudukan, dan jumlah pada bidang yang dipecah maupun dipotong 2) Dalam pola potong bidang mampu mengatur pola potong dan pergeseran sehingga membentuk komposisi bidang yang dipecah dengan menarik 3) Dalam pola pecahan bidang mampu mengatur pola geser pecahan berdasarkan model pecahan kaca (pecahan alami) menjadi komposisi bidang yang menarik	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas: Alat dan bahan: - Kertas sukung/kertas marmer - Kertas HVS A4 5 lembar - Gunting/cutter - Lem kertas	- pola potong - pola pecahan	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
					Instruksi: 1. Buatlah 5 buah bidang dengan raut yang berbeda satu sama lain dan dengan ukuran yang proporsional dengan ruang yang tersedia pada kertas A4. Bidang boleh organik boleh geometris. 2. Pecahlah tiap-tiap bidang tersebut dalam pola-pola garis sebagai berikut: 1) pola potong lurus tertib horizontal dan vertikal 2) pola potong lengkung tertib dua arah 3) pola potong lurus atertib/pola pecahan (bisa meniru pecahan kaca, namun jika hendak kreasi sendiri diperbolehkan) 4) pola potong kombinasi lurus majemuk dan lengkung majemuk atertib 5) pola sobekan		

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
					3. Susun dan tempelkanlah tiap-tiap bidang yang telah dipecah tersebut di atas kertas A4 sebagai sebuah komposisi.		
6	Mahasiswa mampu menerapkan transisi pada semua elemen tata rupa dengan penerapan beberapa prinsip tata rupa serta menambahkan prinsip aksentuasi baik dalam irama repetisi, discord, maupun transisi.	<p>1) Memahami lebih lanjut irama transisi</p> <p>2) Memahami bahwa irama transisi dapat dihasilkan dengan berbagai cara</p> <p>3) Memahami apa yang dimaksud aksentuasi</p> <p>4) Memahami daya ganggu dalam aksentuasi dan pemanfaatannya</p> <p>5) Mampu membuat karya yang menarik dari irama transisi dan penggunaan prinsip aksentuasi</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang <p>Bentuk: Non tes</p>		<p>Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan</p> <p>Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - kontekstual instruction (3x170')</p> <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: Evaluasi dan perbaikan tugas pertemuan sebelumnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Transisi - Aksentuasi - Penerapan aksentuasi dalam transisi dan repetisi 	1,4%
7	Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan permainan skala antar bentuk, dan	1) Mahasiswa mampu membuat komposisi bentuk yang proporsional di atas ruang dwimatra	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan 	<p>Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan</p> <p>Metode:</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Skala - Jarak - Jumlah - Proporsi - emphasis 	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	menempatkannya dalam ruang datar dengan permainan jarak dan jumlah secara proporsional berdasarkan salah satu teknik pengaturan proporsi serta menerapkan prinsip emphasis yang dipadukan berbagai elemen dan prinsip tata rupa yang lain	<p>2) Mahasiswa mampu menjelaskan teknik proporsi apa yang digunakan untuk membuat komposisi yang dibuatnya</p> <p>3) Komposisi yang dibuat mahasiswa mengandung permainan elemen jarak dan jumlah</p> <p>4) Mahasiswa memahami apa yang disebut emphasis</p> <p>5) Mahasiswa mampu membedakan emphasis dan aksentuasi</p> <p>6) Mahasiswa mampu menerapkan emphasis pada karya dengan berbagai teknik</p>	<p>kebersihan karya</p> <p>- Daya juang</p> <p>Bentuk: Project</p>	<p>- Discovery learning (40')</p> <p>- diskusi (10')</p> <p>- project (3x170')</p> <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: Membuat komposisi dwimatra memanfaatkan semua elemen dan prinsip tata rupa yang telah diajarkan dalam bidang 15cm x 25cm (portrait) atau 25cm x 15cm (landscape) dengan teknik cat poster</p>			
8	Ujian tengah semester	Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa dwimatra dalam	<p>Kriteria:</p> <p>- Ide dan kreativitas</p> <p>- Kerapihan dan kebersihan karya</p> <p>- Daya juang</p>	<p>Bentuk: UTS</p> <p>Metode: - Project (3x170')</p> <p>Waktu:</p>		UTS	30%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		sebuah rancangan logogram	Bentuk: Project, tes	Praktik 3x170' Tugas: Ujian berupa membuat karya logo untuk studio animasi. Logo yang dibuat merupakan brand dari studio milik mahasiswa sendiri, yang mengandung nilai-nilai filosofis yang baik dan mampu menggambarkan visi misi sebuah perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif bertaraf global. Karya logo dibuat dengan format vektor (*.eps) dilampirkan dalam folder yang diunggah sama seperti tugas nomer 1-8 dan dilaporkan melalui laman E-learning, sesuai jadwal UTS.			
9	Mahasiswa mampu membuat komposisi yang baru berdasarkan	1) Mahasiswa mampu menentukan pilihan layout	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan	- layout	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	tata letak yang sudah ditentukan	<p>dasar yang akan dikembangkan</p> <p>2) Mahasiswa mampu merencanakan konsep pengembangan layout dasar menjadi sebuah komposisi yang baru</p> <p>3) Mahasiswa mampu membuat komposisi dwimatra berdasarkan pengembangan layout yang sudah ditentukan</p>	<p>kebersihan karya</p> <p>- Daya juang</p> <p>Bentuk: Non tes</p>		<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: Evaluasi dan perbaikan tugas UTS</p>		
10	Memahami apa yang dimaksud ruang dalam konteks trimatra, mengenal konsep kedalaman dalam trimatra, mengenal peranan pencahayaan pada obyek trimatra, mengubah bentuk obyek trimatra, memahami perbedaan sifat pada bahan mentah yang	<p>1) Mahasiswa mampu membuat berbagai raut bentuk gempal semu</p> <p>2) Mahasiswa mampu menempatkan bentuk gempal semu dalam ruang trimatra semu</p> <p>3) Mahasiswa mampu menempatkan bentuk titik, garis, dan bidang berbagai raut dalam ruang gempal terbatas</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Teamwork - Daya juang - Kesiapan karya <p>Bentuk: Project</p>		<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - diskusi (10') - project (3x170') <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: Membuat relief dari styrofoam</p> <p>Mempersiapkan alat dan bahan untuk pertemuan 11 berupa relief</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang trimatra - Pencahayaan trimatra - Gempal semu 	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	berbeda, mengubah bentuk obyek dengan materi yang berbeda, dan bereksperimen untuk menerapkan dan menggabungkan kesemuanya dalam karya trimatra	menggunakan berbagai macam permainan prinsip tata rupa			styrofoam, lampu, dan transparansi mika berbagai warna		
11	berbeda, mengubah bentuk obyek dengan materi yang berbeda, dan bereksperimen untuk menerapkan dan menggabungkan kesemuanya dalam karya trimatra	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu bekerja sama dalam kelompok membuat pencahayaan pada relief dari styrofoam - Melalui presentasi mampu menjelaskan hubungan antara ruang trimatra dan volume/gempal - Mampu menerapkan dasar-dasar tata rupa yang telah dipelajari pada Nirmana 1 dalam karya trimatra - Mampu menjelaskan pengaruh perbedaan material karya dalam hasil akhir yang diperoleh 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - teamwork - Daya juang Bentuk: Project	Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - diskusi (10') - project (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'		<ul style="list-style-type: none"> - Relief - tekstur 	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
12	Memahami, mampu menerapkan dan menggabungkan konsep-konsep dasar tata rupa secara terintegrasi dalam konteks perancangan karya trimatra	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menerapkan kaidah repetisi, transisi, komposisi, keseimbangan, kesatuan, dan dominasi dari elemen garis, titik, dan bidang - Mengkomposisikan garis, titik, bidang pada bidang dan ruang semu - Merancang komposisi garis, bidang, dan titik pada ruang trimatra semu 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan pengerjaan tugas <p>Bentuk: quiz</p>		<p>Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan</p> <p>Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170')</p> <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: Quiz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang trimatra semu - Titik, garis, dan bidang dalam ruang trimatra 	1,4%
13		<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menerapkan kaidah repetisi, transisi, komposisi, keseimbangan, kesatuan, dan dominasi dari elemen bidang - Mengkomposisikan bidang pada bidang dan ruang semu 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang <p>Bentuk: Project</p>	<p>Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan</p> <p>Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - project (3x170')</p> <p>Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Komposisi trimatra semu 	1,4%	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		- Mahasiswa mampu menempatkan bentuk titik, garis, bidang, dan gempal semu berbagai raut dalam ruang trimatra semu menggunakan berbagai macam permainan prinsip tata rupa		Tugas: Membuat komposisi trimatra semu memanfaatkan semua elemen dan prinsip tata rupa yang telah diajarkan di atas bidang 15cm x 25cm (portrait) atau 25cm x 15cm (landscape) dengan teknik cat poster			
14		- Mampu menerapkan kaidah repetisi, transisi, komposisi, keseimbangan, kesatuan, dan dominasi dari elemen gempal - Merancang komposisi ruang pada ruang nyata (trimatra) dengan pemilihan bahan yang memiliki	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project	Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - project (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170'		- Komposisi trimatra nyata	1,4%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		kekokohan tertentu					
15		<ul style="list-style-type: none"> - Dalam ruang trimatra mampu membuat salah satu atau lebih dari kombinasi komposisi dua bentuk sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> o Garis dan bidang o Garis dan gempal o Gempal dan bidang - Merancang komposisi ruang pada ruang nyata (trimatra) dengan pemilihan bahan yang memiliki kekokohan tertentu 		<ul style="list-style-type: none"> - contextual instruction - Problem based learning <p>Tugas: Membuat komposisi trimatra yang ditempatkan di atas pedestal dengan penerapan warna dengan kombinasi dua bentuk sebagai berikut (pilih salah satu):</p> <ul style="list-style-type: none"> o Garis dan bidang o Garis dan gempal o Gempal dan bidang 		<ul style="list-style-type: none"> - Komposisi trimatra nyata 	1,4%
16	Ujian akhir semester	Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya 	<p>Bentuk: UAS</p> <p>Metode: - Project (3x170')</p>		Ujian akhir semester	40%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
		dwimatra dalam sebuah rancangan poster	- Daya juang Bentuk: Project, tes	<p>Waktu: Praktik 3x170'</p> <p>Tugas: 1. Poster Pameran Karya Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa Membuat konsep poster sebuah pameran karya Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa milik sendiri yang dibuat menarik secara visual (ilustrasi dan typografi). Penyajian karya berupa file pdf dengan ukuran A2 (42 x 59,4 cm).</p> <p>2. Poster Katagori Lomba Baik melalui hasil tugas-tugas perkuliahan atau hasil karya mandiri, selama menempuh studi mahasiswa didorong aktif mengikuti berbagai event lomba/kompetisi</p>			

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
				<p>baik tingkat regional, nasional, dan internasional. Berkaitan dengan hal tersebut, ditugaskan kepada mahasiswa untuk membuat poster apasaja yang sedang dilombakan selama masa perkuliahan. Semua ketentuan mengikuti aturan penyelenggara lomba. Hasil karyanya selain dikirim ke alamat penyelenggara lomba juga diunggah ke online storage dan dilaporkan melalui laman E-learning yang sama seperti tugas2 sebelumnya. Alamat tautan pengumuman lomba dan bukti pengiriman ke alamat penyelenggara lomba disertakan dalam dokumen</p>			

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
				yang diunggah. Apabila memenangkan suatu lomba (minimal tingkat nasional) akan mendapat bantuan pembinaan dari kampus dengan nilai nominal yg sudah ditentukan, serta akan mendapat nilai maksimal pada matakuliah Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa. Pengiriman karya poster tugas UAS sesuai dengan jadwal UAS yang akan diumumkan menjelang akhir semester.			



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Latihan	2 jam				
JUDUL TUGAS					
Teknik dasar cat poster					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih peralatan menggambar teknik cat poster dan mencobanya untuk membuat komposisi simetris sederhana (C1, A1, P3)					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster dengan warna yang dimiliki kecuali hitam					
METODE Pengerjaan					
Alat dan bahan: <ul style="list-style-type: none">- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)- Cat poster warna bebas kecuali hitam- Kertas A3- Palet- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas- Pensil- Penggaris- Penghapus pensil Instruksi: <ul style="list-style-type: none">- Siapkan bidang 20x15cm di atas kertas A3 anda- Buatlah sketsa komposisi bebas dengan pensil pada bidang tersebut- Gunakan penghapus untuk menyamarkan goresan pensil anda- Warnailah komposisi tersebut dengan cat poster					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: Karya komposisi bebas teknik cat poster Format Luaran: karya teknik cat poster ukuran 20cm x 15cm di atas kertas A3					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya teknik dasar cat poster meliputi <ol style="list-style-type: none">1. Komposisi (20%)2. Kerapihan (60%)3. Kreativitas (20%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 2 jam					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
1. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Element Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta					

Tugas:

Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster dengan warna yang dimiliki kecuali hitam

Ketentuan:

Alat dan bahan:

- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)
- Cat poster warna bebas kecuali hitam
- Kertas A3
- Palet
- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas
- Pensil
- Penggaris
- Penghapus pensil

Instruksi:

- Siapkan bidang 20x15cm di atas kertas A3 anda
- Buatlah sketsa komposisi bebas dengan pensil pada bidang tersebut
- Gunakan penghapus untuk menyamarkan goresan pensil anda
- Warnailah komposisi tersebut dengan cat poster

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik sesuai minimal 3 prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang dinamis dan menerapkan salah satu prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang sekedar rapi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, batas antara bidang kerja dan elemen visual nampak jelas dengan raut dan sapuan cat poster yang konsisten	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, sapuan kuas konsisten, namun batas antara bidang kerja dan elemen visual masih menampilkan cacat kecil pada raut	Bidang di kertas A3 di luar bidang kerja terdapat sedikit cipratan cat, sapuan kuas masih nampak terlalu kental/encer, sapuan kuas tepian bidang masih ada sedikit yang melebihi bidang kerja	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, sapuan kuas asal-asalan
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Mengerjakan sesuai instruksi dengan baik, namun berusaha menambahkan aksentuasi maupun susunan yang menarik	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
project	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Eksplorasi garis					
SUB CMPK					
Mahasiswa ampu menerangkan kembali dan membedakan apa yang dimaksud raut dan bentuk serta berbagai macam variasi dan sifat-sifat yang ada di dalamnya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen (C3, A3, P3)					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat komposisi garis dengan beberapa raut					
METODE Pengerjaan					
<ul style="list-style-type: none">• Alat & bahan:<ul style="list-style-type: none">• Kertas sukung hitam• Kertas hvs A4 5 lembar• Amplop besar (untuk menyimpan karya)• Gunting• Cutter• Penggaris• Cutting mat/tripleks untuk alas potong <p>Instruksi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lembar 1: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• Sekitar 15 buah garis ukuran homogen• Raut garis lurus• Arah horizontal• Susunan atertib• Lembar 2: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• Sekitar 15 garis ketebalan dan ukuran berbeda• Raut garis lurus• Arah horizontal• Susunan tertib• Lembar 3: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• Sekitar 15 garis dengan ketebalan berbeda• Raut garis lurus• Susunan atertib• Arah horizontal dan vertikal• Tentukan sendiri berapa garis yang horizontal, berapa yang vertikal• Lembar 4: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• Sekitar 15 garis dengan ketebalan berbeda• Raut garis lengkung					

<ul style="list-style-type: none"> • Susunan atertib • Terdapat dua arah lengkung • Lembar 5: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Sekitar beberapa garis dengan ketebalan berbeda • Raut garis lengkung dan lurus (berapa yang lurus, berapa yang lengkung tentukan sendiri) • Susunan atertib • Terdapat satu arah lengkung dan satu arah lurus (arah silakan tentukan sendiri) • Tambahkan satu garis (pilih salah satu): <ul style="list-style-type: none"> • Lengkung majemuk • Lurus majemuk • Arah garis majemuk bebas, boleh berbeda sendiri, boleh sama dengan salah satu arah garis lainnya
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Bentuk: Karya komposisi garis teknik potong tempel
Format Luaran: karya komposisi garis teknik potong tempel di atas kertas A4
INDIKATOR DAN KRITERIA
Ketepatan dalam menciptakan karya eksplorasi garis meliputi <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dan kerapihan lembar 1 (20%) 2. Ketepatan dan kerapihan lembar 2 (20%) 3. Ketepatan dan kerapihan lembar 3 (20%) 4. Ketepatan dan kerapihan lembar 4 (20%) 5. Ketepatan dan kerapihan lembar 5 (20%)
JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 1 minggu
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat komposisi garis dengan beberapa raut

Ketentuan:

- Alat & bahan:
 - Kertas sukung hitam
 - Kertas hvs A4 5 lembar
 - Amplop besar (untuk menyimpan karya)
 - Gunting
 - Cutter
 - Penggaris
 - Cutting mat/tripleks untuk alas potong

Instruksi:

- Lembar 1: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:
 - Sekitar 15 buah garis ukuran homogen
 - Raut garis lurus
 - Arah horizontal
 - Susunan atertib

- Lembar 2: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:
 - Sekitar 15 garis ketebalan dan ukuran berbeda
 - Raut garis lurus
 - Arah horizontal
 - Susunan tertib
- Lembar 3: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:
 - Sekitar 15 garis dengan ketebalan berbeda
 - Raut garis lurus
 - Susunan atertib
 - Arah horizontal dan vertikal
 - Tentukan sendiri berapa garis yang horizontal, berapa yang vertikal
- Lembar 4: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:
 - Sekitar 15 garis dengan ketebalan berbeda
 - Raut garis lengkung
 - Susunan atertib
 - Terdapat dua arah lengkung
- Lembar 5: Buatlah susunan garis dengan kriteria sebagai berikut:
 - Sekitar beberapa garis dengan ketebalan berbeda
 - Raut garis lengkung dan lurus (berapa yang lurus, berapa yang lengkung tentukan sendiri)
 - Susunan atertib
 - Terdapat satu arah lengkung dan satu arah lurus (arah silakan tentukan sendiri)
 - Tambahkan satu garis (pilih salah satu):
 - Lengkung majemuk
 - Lurus majemuk
 - Arah garis majemuk bebas, boleh berbeda sendiri, boleh sama dengan salah satu arah garis lainnya

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Ketepatan dan kerapihan lembar 1 (20%)	Terdapat transisi jarak dan gerak yang dinamis	Terdapat permainan gerak dan jarak yang monoton	Disusun rapi dengan jarak yang sama tanpa gerak	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 2 (20%)	Terdapat lebih dari satu transisi	Terdapat satu transisi, dapat ukuran, gerak, maupun jarak	Disusun rapi sekedar sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 3 (20%)	Dikerjakan sesuai instruksi namun disusun sedemikian rupa sehingga nampak dinamis dan menyatu	Dikerjakan sesuai instruksi dengan benar dengan susunan acak	Arah dan susunan atertib sudah benar tapi ketebalan homogen	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi

Ketepatan dan kerapihan lembar 4 (20%)	Dikerjakan sesuai instruksi namun disusun sedemikian rupa sehingga nampak dinamis dan menyatu	Dikerjakan sesuai instruksi dengan benar dengan susunan acak	Hanya ada satu arah lengkung	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 5 (20%)	Susunan garis lengkung dan lurus tunggal disusun sedemikian rupa untuk memperkuat posisi garis majemuk sebagai emphasis	Susunan garis lurus dan lengkung tunggal berperan sebagai latar dari garis majemuk	Garis majemuk hanya sekedar diletakkan di antara garis lurus dan lengkung tunggal tanpa memperhatikan susunan	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
project	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Eksplorasi warna					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu menerangkan kembali dan membedakan berbagai kategori warna dan jenis-jenis tekstur dan bereksperimen dengan membuat karya yang menerapkan permainan warna maupun tekstur (C3, A3, P3)					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat pattern/tekstur semu					
METODE Pengerjaan					
<ul style="list-style-type: none">• Dapat dikerjakan secara digital maupun manual• Alat & bahan jika dikerjakan secara manual:<ul style="list-style-type: none">• Kertas manila ukuran A3• Kuas, palet• Air untuk pengencer• cat poster• penggaris• pensil dan penghapus <p>Instruksi:</p> <ul style="list-style-type: none">• menyiapkan bidang 20cm x 20cm pada kertas A3 yang disiapkan• Membagi bidang yang telah disiapkan menjadi 4 bagian• Setelah dibagi, buatlah karya op art sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• 2 macam op art dari pattern berdasarkan garis• 2 macam op art dari pattern berdasarkan bidang/titik• Dasar raut tiap-tiap pattern harus berbeda satu sama lain• Warna:<ul style="list-style-type: none">• 1 bagian menggunakan warna harmonis dingin• 1 bagian menggunakan warna kontras komplementer• 1 bagian menggunakan kombinasi value (warna/hue bebas)• 1 bagian menggunakan 1 warna (hue) dengan chroma yang berbeda<ul style="list-style-type: none">• Batas pemisah antar bagian adalah perbedaan pattern itu sendiri, bukan garis outline					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: 4 rancangan pola yang terdiri dari pola warna harmonis dingin, warna kontras komplementer, warna kombinasi value, warna dengan permainan chroma Format Luaran: 4 rancangan pola di atas bidang 20cm x 20cm yang dibagi 4 dengan teknik poster color on paper					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya rancangan pola meliputi					

1. Kerapihan (60%) 2. Kreativitas (40%)
JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 2 jam
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat pattern/tekstur semu

Ketentuan:

- Dapat dikerjakan secara digital maupun manual
- Alat & bahan jika dikerjakan secara manual:
 - Kertas manila ukuran A3
 - Kuas, palet
 - Air untuk pengencer
 - cat poster
 - penggaris
 - pensil dan penghapus

Instruksi:

- menyiapkan bidang 20cm x 20cm pada kertas A3 yang disiapkan
- Membagi bidang yang telah disiapkan menjadi 4 bagian
- Setelah dibagi, buatlah karya op art sebagai berikut:
- 2 macam op art dari pattern berdasarkan garis
- 2 macam op art dari pattern berdasarkan bidang/titik
- Dasar raut tiap-tiap pattern harus berbeda satu sama lain
- Warna:
 - 1 bagian menggunakan warna harmonis dingin
 - 1 bagian menggunakan warna kontras komplementer
 - 1 bagian menggunakan kombinasi value (warna/hue bebas)
 - 1 bagian menggunakan 1 warna (hue) dengan chroma yang berbeda
 - Batas pemisah antar bagian adalah perbedaan pattern itu sendiri, bukan garis outline

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Kerapihan	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, batas antara bidang kerja dan elemen visual nampak jelas dengan raut dan sapuan cat poster yang konsisten	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, sapuan kuas konsisten, namun batas antara bidang kerja dan elemen visual masih menampilkan cacat kecil pada raut	Bidang di kertas A3 di luar bidang kerja terdapat sedikit cipratan cat, sapuan kuas masih nampak terlalu kental/encer, sapuan kuas tepian bidang masih ada sedikit yang melebihi bidang kerja	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, sapuan kuas asal-asalan

Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Mengerjakan sesuai instruksi dengan baik, namun terindikasi berusaha menambahkan ciri khas maupun susunan yang menarik	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang
-------------	--	--	--------------------------------------	--



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
project	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Pola potong dan pola pecahan					
SUB CMPK					
Mahasiswa memahami dan menerapkan komposisi garis sebagai pola potong dan pecahan pada bidang dan menerapkan pergeseran pada pecahan untuk menjadi sebuah komposisi bidang yang baru					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat komposisi bidang dari bidang dasar yang dipecah oleh komposisi garis tertentu					
METODE Pengerjaan					
Alat & bahan: <ul style="list-style-type: none">• Kertas sukung hitam• Kertas hvs A4 5 lembar• Amplop besar (untuk menyimpan karya)• Gunting• Cutter• Penggaris• Cutting mat/tripleks untuk alas potong Instruksi: <ol style="list-style-type: none">1. Buatlah 5 buah bidang dengan raut yang berbeda satu sama lain dan dengan ukuran yang proporsional dengan ruang yang tersedia pada kertas A4. Bidang boleh organik boleh geometris.2. Pecahlah tiap-tiap bidang tersebut dalam pola-pola garis sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">• pola potong lurus tertib horizontal dan vertikal• pola potong lengkung tertib dua arah• pola potong lurus atertib/pola pecahan (bisa meniru pecahan kaca, namun jika hendak kreasi sendiri diperbolehkan)• pola potong kombinasi lurus majemuk dan lengkung majemuk atertib• pola sobekan3. Susun dan tempelkanlah tiap-tiap bidang yang telah dipecah tersebut di atas kertas A4 sebagai sebuah komposisi.4. Karya discan/dipotret dengan pencahayaan yang baik, bersih, dan tidak ada bayangan. Jika tidak memiliki ruangan dengan pencahayaan yang baik dianjurkan memotretnya di bawah sinar matahari dengan white balance daylight.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: perancangan komposisi bidang berdasarkan bidang yang dipecah oleh komposisi garis tertentu					
Format Luaran: teknik potong tempel di atas kertas					

INDIKATOR DAN KRITERIA
Ketepatan dalam menciptakan karya rancangan pola meliputi <ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan dan kerapihan lembar 1 (20%) 2. ketepatan dan kerapihan lembar 2 (20%) 3. ketepatan dan kerapihan lembar 3 (20%) 4. ketepatan dan kerapihan lembar 4 (20%) 5. ketepatan dan kerapihan lembar 5 (20%)
JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 1 minggu
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat komposisi bidang dari bidang dasar yang dipecah dengan komposisi garis tertentu

Ketentuan:

Alat & bahan:

- Kertas sukung hitam
- Kertas hvs A4 5 lembar
- Amplop besar (untuk menyimpan karya)
- Gunting
- Cutter
- Penggaris
- Cutting mat/tripleks untuk alas potong

Instruksi:

1. Buatlah 5 buah bidang dengan raut yang berbeda satu sama lain dan dengan ukuran yang proporsional dengan ruang yang tersedia pada kertas A4. Bidang boleh organik boleh geometris.

2. Pecahlah tiap-tiap bidang tersebut dalam pola-pola garis sebagai berikut:

- pola potong lurus tertib horizontal dan vertikal
- pola potong lengkung tertib dua arah
- pola potong lurus atertib/pola pecahan (bisa meniru pecahan kaca, namun jika hendak kreasi sendiri diperbolehkan)
- pola potong kombinasi lurus majemuk dan lengkung majemuk atertib
- pola sobekan

3. Susun dan tempelkanlah tiap-tiap bidang yang telah dipecah tersebut di atas kertas A4 sebagai sebuah komposisi.

4. Karya discan/dipotret dengan pencahayaan yang baik, bersih, dan tidak ada bayangan. Jika tidak memiliki ruangan dengan pencahayaan yang baik dianjurkan memotretnya di bawah sinar matahari dengan white balance daylight.

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Ketepatan dan kerapihan lembar 1 (20%)	Ada indikasi pola potong, raut dasar bidang, dan pola geser dirancang saling	Raut bidang dasar dipotong sesuai instruksi dan pergeseran ditata sedemikian rupa	Sekedar dipotong sesuai instruksi dan pecahan ditata dengan jarak yang	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi

	berkaitan dan sinergis sebagai satu kesatuan	sehingga menghasilkan komposisi yang menarik	homogen	
Ketepatan dan kerapihan lembar 2 (20%)	Ada indikasi pola potong, raut dasar bidang, dan pola geser dirancang saling berkaitan dan sinergis sebagai satu kesatuan	Raut bidang dasar dipotong sesuai instruksi dan pergeseran ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik	Sekedar dipotong sesuai instruksi dan pecahan ditata dengan jarak yang homogen	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 3 (20%)	Ada indikasi pola potong, raut dasar bidang, dan pola geser dirancang saling berkaitan dan sinergis sebagai satu kesatuan	Raut bidang dasar dipotong sesuai instruksi dan pergeseran ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik	Sekedar dipotong sesuai instruksi dan pecahan ditata dengan jarak yang homogen	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 4 (20%)	Ada indikasi pola potong, raut dasar bidang, dan pola geser dirancang saling berkaitan dan sinergis sebagai satu kesatuan	Raut bidang dasar dipotong sesuai instruksi dan pergeseran ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik	Sekedar dipotong sesuai instruksi dan pecahan ditata dengan jarak yang homogen	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi
Ketepatan dan kerapihan lembar 5 (20%)	Ada indikasi pola sobek, raut dasar bidang, dan pola geser dirancang saling berkaitan dan sinergis sebagai satu kesatuan	Raut bidang dasar disobek sesuai instruksi dan pergeseran ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik	Sekedar disobek sesuai instruksi dan pecahan ditata dengan jarak yang homogen	Dikerjakan asal jadi dan tidak sesuai instruksi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Latihan	3 jam				
JUDUL TUGAS					
Komposisi bebas					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu menerapkan transisi pada semua elemen tata rupa dengan penerapan beberapa prinsip tata rupa serta menambahkan prinsip aksentuasi baik dalam irama repetisi, discord, maupun transisi.					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster dengan warna yang dimiliki kecuali hitam					
METODE Pengerjaan					
Alat dan bahan: <ul style="list-style-type: none">- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)- Cat poster warna bebas kecuali hitam- Kertas A3- Palet- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas- Pensil- Penggaris- Penghapus pensil					
Instruksi: <ul style="list-style-type: none">- Siapkan bidang 20x15cm di atas kertas A3 anda- Buatlah sketsa komposisi bebas dengan pensil pada bidang tersebut- Gunakan penghapus untuk menyamarkan goresan pensil anda- Warnailah komposisi tersebut dengan cat poster					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: Karya komposisi bebas teknik cat poster					
Format Luaran: karya teknik cat poster ukuran 20cm x 15cm di atas kertas A3					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya komposisi bebas meliputi <ol style="list-style-type: none">4. Komposisi (20%)5. Kerapihan (60%)6. Kreativitas (20%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 3 jam					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					

PUSTAKA

2. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster untuk menerapkan semua prinsip dan beberapa elemen yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

Ketentuan:

Alat dan bahan:

- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)
- Cat poster warna bebas kecuali hitam
- Kertas A3
- Palet
- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas
- Pensil
- Penggaris
- Penghapus pensil

Instruksi:

- Siapkan bidang 20x15cm di atas kertas A3 anda
- Buatlah sketsa komposisi bebas dengan pensil pada bidang tersebut
- Gunakan penghapus untuk menyamarkan goresan pensil anda
- Warnailah komposisi tersebut dengan cat poster

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, batas antara bidang kerja dan elemen visual nampak jelas dengan raut dan sapuan cat poster yang konsisten	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, sapuan kuas konsisten, namun batas antara bidang kerja dan elemen visual masih menampilkan cacat kecil pada raut	Bidang di kertas A3 di luar bidang kerja terdapat sedikit cipratan cat, sapuan kuas masih nampak terlalu kental/encer, sapuan kuas tepian bidang masih ada sedikit yang melebihi bidang kerja	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, sapuan kuas asal-asalan
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang

	elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif			
--	--	--	--	--



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Latihan	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Ujian tengah semester					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa dwimatra dalam sebuah rancangan logogram					
DESKRIPSI TUGAS					
Ujian berupa membuat karya logo untuk studio animasi. Logo yang dibuat merupakan brand dari studio milik mahasiswa sendiri, yang mengandung nilai-nilai filosofis yang baik dan mampu menggambarkan visi misi sebuah perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif bertaraf global. Karya logo dibuat dengan format vektor (*.eps) dilampirkan dalam folder yang diunggah sama seperti tugas nomer 1-8 dan dilaporkan melalui laman E-learning, sesuai jadwal UTS. Apabila lebih dari waktu yang ditentukan dianggap tidak membuat.					
METODE Pengerjaan					
Penyajian tugas UTS secara keseluruhan berupa portofolio (format dan ukuran bebas) dikirim dalam format pdf yang disusun lengkap, terdiri dari: <ul style="list-style-type: none">- sampul depan- isi :<ul style="list-style-type: none">- konsep logo- sketsa rancangan- rancangan terpilih- hasil jadi- deskripsi logo yang berisi makna perbagian serta makna keseluruhan logo- penutup- curriculum vitae + foto diri- - sampul belakang					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: rancangan logo berdasarkan prinsip dasar tata rupa					
Format Luaran: karya desain yang disertai penjelasan konsep perancangan					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya teknik dasar cat poster meliputi <ol style="list-style-type: none">1. Komposisi (20%)2. Kerapihan (60%)3. Kreativitas (20%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 1 pekan					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 30% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					

PUSTAKA

3. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat rancangan logo dengan menerapkan semua prinsip dan beberapa elemen yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

Ketentuan:

Penyajian tugas UTS secara keseluruhan berupa portofolio (format dan ukuran bebas) dikirim dalam format pdf yang disusun lengkap, terdiri dari:

- sampul depan
 - isi :
 - konsep logo
 - sketsa rancangan
 - rancangan terpilih
 - hasil jadi
 - deskripsi logo yang berisi makna perbagian serta makna keseluruhan logo
 - penutup
 - curriculum vitae + foto diri
- sampul belakang

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa dan susunan ilusi optik pada bentuk memanfaatkan ruang trimara semu secara menyeluruh	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi, serta ilusi optik trimatra, namun masih menunjukkan tata letak dan perlakuan dwimatra pada bentuk yang diletakkan ke ruang trimatra	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi sesuai instruksi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Desain logo menunjukkan satu kesatuan	Elemen-elemen logogram nampak bersatu, namun jika dipisah-pisah masih dapat berdiri sendiri	Dikerjakan sekedar rapi dengan komposisi simetris	Dikerjakan asal jadi
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
	elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif			



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko, M.Sn. Tegar Andito, M.Sn.				

BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN
Latihan	3 jam

JUDUL TUGAS
Eksplorasi Bidang dalam Ruang Trimatra Semu

SUB CMPK
Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan permainan skala antar bentuk, dan menempatkannya dalam ruang datar dengan permainan jarak dan jumlah secara proporsional berdasarkan salah satu teknik pengaturan proporsi serta menerapkan prinsip emphasis serta ilusi ruang trimatra yang dipadukan berbagai elemen dan prinsip tata rupa yang lain

DESKRIPSI TUGAS
Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster dengan warna yang dimiliki kecuali hitam

METODE Pengerjaan

Alat dan bahan:

- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)
- Cat poster warna bebas kecuali hitam
- Kertas A3
- Palet
- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas
- Pensil
- Penggaris
- Penghapus pensil

Instruksi:

Buatlah susunan bidang geometris yang menerapkan permainan:

- Arah (pelajari sendiri di buku atau internet apa yang dimaksud arah bidang)
- Kedudukan
- Ukuran
- Jumlah
- Gerak dan arah gerak
- Jarak dan hubungan antar bidang
- Raut bisa homogen atau heterogen
- Gunakan keseimbangan asimetris dan perhatikan penggunaan ruang kosong
- Penerapan ilusi optik ruang trimatra semu
- Warna dibatasi 4 saja dengan hubungan kontras panas-dingin antara bentuk dan ruang dwimatra
- Jelaskanlah di balik lembar karya bagaimana anda menerapkan permainan prinsip-prinsip tata rupa tersebut (tulisan tangan)

BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Bentuk: Karya komposisi permainan bidang geometris dwimatra dengan ilusi trimatra Format Luaran: karya teknik cat poster ukuran 20cm x 18cm di atas kertas A3
INDIKATOR DAN KRITERIA
Ketepatan dalam menciptakan karya meliputi <ul style="list-style-type: none"> 4. Komposisi (20%) 5. Kerapihan (60%) 6. Kreativitas (20%)
JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 3 jam
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
4. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat komposisi bebas menggunakan cat poster untuk menerapkan semua prinsip dan beberapa elemen yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

Ketentuan:

Alat dan bahan:

- Kuas halus minimal 2 ukuran (tipis dan tebal)
- Cat poster warna bebas kecuali hitam
- Kertas A3
- Palet
- 2 gelas air, 1 untuk pengencer, 1 untuk membersihkan kuas
- Pensil
- Penggaris
- Penghapus pensil

Instruksi:

Buatlah susunan bidang geometris yang menerapkan permainan:

- Arah (pelajari sendiri di buku atau internet apa yang dimaksud arah bidang)
- Kedudukan
- Ukuran
- Jumlah
- Gerak dan arah gerak
- Jarak dan hubungan antar bidang
- Raut bisa homogen atau heterogen
- Gunakan keseimbangan asimetris dan perhatikan penggunaan ruang kosong
- Penerapan ilusi optik ruang trimatra semu
- Warna dibatasi 4 saja dengan hubungan kontras panas-dingin antara bentuk dan ruang dwimatra
- Jelaskanlah di balik lembar karya bagaimana anda menerapkan permainan prinsip-prinsip tata rupa tersebut (tuliskan tangan)

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa dan susunan ilusi optik pada bentuk memanfaatkan ruang trimara semu secara menyeluruh	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi, serta ilusi optik trimatra, namun masih menunjukkan tata letak dan perlakuan dwimatra pada bentuk yang diletakkan ke ruang trimatra	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi sesuai instruksi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, batas antara bidang kerja dan elemen visual nampak jelas dengan raut dan sapuan cat poster yang konsisten	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, sapuan kuas konsisten, namun batas antara bidang kerja dan elemen visual masih menampilkan cacat kecil pada raut	Bidang di kertas A3 di luar bidang kerja terdapat sedikit cipratan cat, sapuan kuas masih nampak terlalu kental/encer, sapuan kuas tepian bidang masih ada sedikit yang melebihi bidang kerja	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, sapuan kuas asal-asalan
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual, memanfaatkan kedalaman, namun arah masih terpaku pada mindset dwimatra	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
project	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Eksplorasi Pencahayaan pada Relief					
SUB CMPK					
Mahasiswa memahami apa yang dimaksud ruang dalam konteks trimatra, mengenal konsep kedalaman dalam trimatra, mengenal peranan pencahayaan pada obyek trimatra, mengubah bentuk obyek trimatra, memahami perbedaan sifat pada bahan mentah yang berbeda, mengubah bentuk obyek dengan materi yang berbeda, dan bereksperimen untuk menerapkan dan menggabungkan kesemuanya dalam karya trimatra					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat relief styrofoam dengan permainan pencahayaan					
METODE Pengerjaan					
Alat: - cutter/pemotong styrofoam atau apa saja yang bisa digunakan untuk membentuk styrofoam - ruangan yang gelap - lampu senter, atau lampu jenis lain beberapa, minimal 3 buah. WAJIB MENJAGA KESELAMATAN DAN KEAMANAN. HANYA GUNAKAN ALAT YANG AMAN DIGUNAKAN - transparansi mika, minimal 3 warna - kertas karton/manila atau apa saja yang dapat memodifikasi persebaran cahaya - isolasi - kamera (bisa kamera HP) Bahan: - styrofoam, ketebalan bebas - lem/perekat yang sesuai Instruksi: 1. siapkanlah bidang styrofoam berukuran 70cm x 50cm 2. Buatlah relief dengan teknik potong tempel dari styrofoam, 3. Permukaan bidang tempelan boleh dicukil atau dilubangi untuk menghasilkan pola tertentu atau bidang negatif, 4. Permukaan bidang dasar dapat pula dicukil untuk menghasilkan pola tertentu tetapi jangan sampai berlubang, 5. Setelah relief jadi, potretlah relief tersebut pada kondisi cahaya normal 6. "warnailah" relief tersebut di tempat gelap sesuai kreasi kalian dengan lampu, dan transparansi mika yang telah kalian siapkan					

6. Persebaran cahaya dapat diatur menggunakan kertas manila/karton yang telah kalian siapkan
7. Potretlah relief yang telah disinari tersebut dengan 4 macam variasi pencahayaan menurut kreativitas kalian,
8. Waktu pengerjaan 1 minggu
9. File dirangkum dalam satu buah dokumen pdf maksimal 5MB,
10. JAGALAH KEBERSIHAN SETELAH SELESAI MENGERJAKAN TUGAS.
-
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Bentuk: Karya relief styrofoam dengan eks
Format Luaran: karya teknik cat poster ukuran 20cm x 18cm di atas kertas A3
INDIKATOR DAN KRITERIA
Ketepatan dalam menciptakan karya meliputi
1. Komposisi (20%)
2. Kerapihan (60%)
3. Kreativitas (20%)
JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 1 minggu
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
5. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat komposisi berupa relief di atas styrofoam dengan eksperimen eksplorasi pencahayaan

Ketentuan:

Alat:

- cutter/pemotong styrofoam atau apa saja yang bisa digunakan untuk membentuk styrofoam
- ruangan yang gelap
- lampu senter, atau lampu jenis lain beberapa, minimal 3 buah. **WAJIB MENJAGA KESELAMATAN DAN KEAMANAN. HANYA GUNAKAN ALAT YANG AMAN DIGUNAKAN**
- transparansi mika, minimal 3 warna
- kertas karton/manila atau apa saja yang dapat memodifikasi persebaran cahaya
- isolasi
- kamera (bisa kamera HP)

Bahan:

- styrofoam, ketebalan bebas
- lem/perekat yang sesuai

Instruksi:

1. siapkanlah bidang styrofoam berukuran 70cm x 50cm
2. Buatlah relief dengan teknik potong tempel dari styrofoam,
3. Permukaan bidang tempelan boleh dicukil atau dilubangi untuk menghasilkan pola tertentu atau bidang negatif,
4. Permukaan bidang dasar dapat pula dicukil untuk menghasilkan pola tertentu tetapi jangan sampai berlubang,

5. Setelah relief jadi, potretlah relief tersebut pada kondisi cahaya normal
6. "warnailah" relief tersebut di tempat gelap sesuai kreasi kalian dengan lampu, dan transparansi mika yang telah kalian siapkan
6. Persebaran cahaya dapat diatur menggunakan kertas manila/karton yang telah kalian siapkan
7. Potretlah relief yang telah disinari tersebut dengan 4 macam variasi pencahayaan menurut kreativitas kalian,
8. Waktu pengerjaan 1 minggu
9. File dirangkum dalam satu buah dokumen pdf maksimal 5MB,
10. JAGALAH KEBERSIHAN SETELAH SELESAI MENGERJAKAN TUGAS.

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa dengan pencahayaan yang diarahkan pada permukaan maupun dari bagian belakang relief	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi dengan pencahayaan yang diarahkan pada permukaan styrofoam	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi sesuai instruksi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Potongan bentuk geometris terlihat rapi dan jika ada potongan-potongan kasar nampak menyatu dan disengaja dilakukan	Dikerjakan rapi dengan cacat potongan ringan yang tidak nampak jika dilihat sekilas	Potongan kasar, garis dan lengkungan raut geometris tidak rapi	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, masih ada sisa sketsa
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual, memanfaatkan kedalaman, namun arah masih terpaku pada mindset dwimatra	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Latihan	2 pekan				
JUDUL TUGAS					
Eksplorasi trimatra					
SUB CMPK					
Mahasiswa memahami, mampu menerapkan dan menggabungkan konsep-konsep dasar tata rupa secara terintegrasi dalam konteks perancangan karya trimatra					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat komposisi bebas trimatra					
METODE Pengerjaan					
<ul style="list-style-type: none">- Membuat komposisi trimatra dengan menerapkan salah satu atau lebih elemen berikut:<ul style="list-style-type: none">o Titiko Gariso Bidango Gempal- Karya wajib berdiri di atas dan tidak dapat lepas dari pedestal- Bahan bebas, namun permukaan bentuk wajib menghindari tekstur styrofoam dan spons- Wajib menerapkan 2 macam sifat permukaan atau lebih baik berupa warna, tekstur, atau kombinasi keduanya- Wajib merancang karya terlebih dahulu dan dikonsultasikan oleh dosen pembimbing					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: Karya komposisi bebas trimatra Format Luaran: karya trimatra di atas pedestal					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya meliputi <ol style="list-style-type: none">1. Komposisi (20%)2. Kerapihan (40%)3. Kekokohan (20%)4. Kreativitas (20%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 2 pekan					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 1,4% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
<ol style="list-style-type: none">1. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta2. Wucius Wong, Beberapa Asas Merancang Trimatra, 1986, Penerbit: ITB Bandung					

Tugas:

Membuat komposisi bebas trimatra

Ketentuan:

- Membuat komposisi trimatra dengan menerapkan salah satu atau lebih elemen berikut:
 - o Titik
 - o Garis
 - o Bidang
 - o Gempal
- Karya wajib berdiri di atas dan tidak dapat lepas dari pedestal
- Bahan bebas, namun permukaan bentuk wajib menghindari tekstur styrofoam dan spons
- Wajib menerapkan 2 macam sifat permukaan atau lebih baik berupa warna, tekstur, atau kombinasi keduanya
- Wajib merancang karya terlebih dahulu dan dikonsultasikan oleh dosen pembimbing

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Cacat pada karya hampir tak terlihat	Dikerjakan dengan rapi, cacat-cacat ringan baru nampak jika dilihat secara seksama	Dikerjakan dengan cukup rapi, masih nampak cacat-cacat ringan pada bentuk yang disusun dan pedestal	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, warna tidak rata
Kekokohan	Susunan bentuk tidak terlepas/rusak jika diputar ke berbagai arah maupun dijatuhkan dari ketinggian 10cm	Susunan bentuk tidak runtuh dan tidak terlepas dari pedestal jika diputar ke berbagai arah, namun terlepas/runtuh/rusak jika dijatuhkan dari ketinggian 10cm	Susunan bentuk terikat dengan baik, namun masih mudah lepas dari pedestal	Susunan bentuk sangat mudah runtuh ketika dipindah posisi
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Dasar Dasar Desain dan Tata Rupa				
KODE	ANA040	SKS	4	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Latihan	1 minggu				
JUDUL TUGAS					
Ujian tengah semester					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu membuat komposisi dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai elemen dan prinsip tata rupa dwimatra dalam sebuah rancangan logogram					
DESKRIPSI TUGAS					
Penerapan semua prinsip dan elemen dasar tata rupa dalam sebuah karya poster					
METODE Pengerjaan					
Tugas UAS yaitu membuat poster dengan memilih salah satu atau dua-duanya dari tugas berikut ini: 1. Poster Pameran Karya Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa Membuat konsep poster sebuah pameran karya Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa milik sendiri yang dibuat menarik secara visual (ilustrasi dan typografi). Penyajian karya berupa file pdf dengan ukuran A2 (42 x 59,4 cm). 2. Poster Katagori Lomba - Baik melalui hasil tugas-tugas perkuliahan atau hasil karya mandiri, selama menempuh studi mahasiswa didorong aktif mengikuti berbagai event lomba/kompetisi baik tingkat regional, nasional, dan internasional. Berkaitan dengan hal tersebut, ditugaskan kepada mahasiswa untuk membuat poster apasaja yang sedang dilombakan selama bulan September 2021- Desember 2021). Semua ketentuan mengikuti aturan penyelenggara lomba. Hasil karyanya selain dikirim ke alamat penyelenggara lomba juga diunggah ke <i>online storage dan</i> dilaporkan melalui laman E-learning yang sama seperti tugas2 sebelumnya. Alamat tautan pengumuman lomba dan bukti pengiriman ke alamat penyelenggara lomba disertakan dalam dokumen yang diunggah. Apabila memenangkan suatu lomba (minimal tingkat nasional) akan mendapat bantuan pembinaan dari kampus dengan nilai nominal yg sudah ditentukan, serta akan mendapat nilai maksimal pada matakuliah Dasar-Dasar Desain & Tata Rupa . Pengiriman karya poster tugas UAS sesuai dengan jadwal UAS yang akan diumumkan menjelang akhir semester.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: rancangan poster berdasarkan prinsip dasar tata rupa Format Luaran: karya desain poster dengan softcopy yang dipersiapkan untuk dicetak dalam kertas A2					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya teknik dasar cat poster meliputi 1. Komposisi (20%) 2. Kerapihan (60%) 3. Kreativitas (20%)					

JADWAL PELAKSANAAN
Pelaksanaan project dilaksanakan selama 1 pekan
LAIN LAIN
Bobot penilaian tugas ini adalah 40% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini
PUSTAKA
6. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009, Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain, Penerbit: Jalasutra Yogyakarta

Tugas:

Membuat rancangan logo dengan menerapkan semua prinsip dan beberapa elemen yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

Ketentuan:

Penyajian tugas UTS secara keseluruhan berupa portofolio (format dan ukuran bebas) dikirim dalam format pdf yang disusun lengkap, terdiri dari:

- sampul depan
- isi :
 - konsep logo
 - sketsa rancangan
 - rancangan terpilih
 - hasil jadi
 - deskripsi logo yang berisi makna perbagian serta makna keseluruhan logo
- penutup
- curriculum vitae + foto diri
- sampul belakang

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik menurut semua prinsip tata rupa dan susunan ilusi optik pada bentuk memanfaatkan ruang trimara semu secara menyeluruh	Menempatkan elemen visual dengan susunan asimetris yang dinamis dan menerapkan dengan baik prinsip emphasis, dan proporsi, serta ilusi optik trimatra, namun masih menunjukkan tata letak dan perlakuan dwimatra pada bentuk yang diletakkan ke ruang trimatra	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang rapi sesuai instruksi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Desain logo menunjukkan satu kesatuan	Elemen-elemen logogram nampak bersatu, namun jika dipisah-pisah masih dapat berdiri sendiri	Dikerjakan sekedar rapi dengan komposisi simetris	Dikerjakan asal jadi

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dan hasil karya mengindikasikan adanya perencanaan penggunaan elemen dan prinsip tata rupa secara komprehensif	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Penceritaan dan Penyutradaraan**

B. Mengembangkan Rencana Pembelajaran Semester

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Penceritaan dan Penyutradaraan		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA030	4 T= 2, P: 2	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi		Ketua Program Studi
	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho				Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(.....)		(.....)		(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Capaian Pembelajaran (CP)	A. Aspek Sikap dan Tata Nilai				
	S1. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika S2. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila S3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa S4. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain S5. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.				
	B. Aspek Ketrampilan Umum				
KU 1. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur. KU 2. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian perapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri. KU 3. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya. KU 4. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.					
C. Aspek Penguasaan Pengetahuan					

	<p>P1. Prinsip penceritaan (storytelling) P2. Prinsip dasar skenario/script P3. Prinsip dasar sinematografi</p> <p>D. Aspek Ketrampilan Khusus KK 1. Membuat Konsep Cerita Animasi KK 2. Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi KK 3. Melakukan Studi Pendalaman Cerita KK 4. Membuat Skenario Animasi</p>
CPMK	<p>M1. Mahasiswa mampu menyimpulkan konsep penceritaan film animasi (C4), (S1, S2, P1) M2. Mahasiswa mampu menyimpulkan konsep penyutradaraan (C4), (S1, S2, P1) M3. Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita film animasi pendek yang diwujudkan menjadi skenario (C4, P6, A4), (S1-6, KU1-3, KK 1-4) M4. Mahasiswa mampu melaporkan hasil penyusunan konsep cerita film animasi pendek yang disusun (C4, P6, A4), S1-6, KU1-4, KK 1-4)</p>
SUB CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan alur pengembangan dari ide cerita sampai ke perwujudan film animasi dan konsep penceritaan dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1) 2. Mahasiswa mampu menjelaskan target audiens dari sebuah film (C2), (S1, S2, P1) 3. Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan konsep cerita dan target audiens pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4) 4. Mahasiswa mampu menjelaskan ragam bentuk struktur naratif dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1) 5. Mahasiswa mampu menjelaskan struktur dramatik dalam film animasi (scene beat/plot beat) (C2), (S1, S2, P1) 6. Mahasiswa mampu menjelaskan teknik dialog dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1) 7. Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan struktur naratif, struktur tiga babak pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4) 8. Mahasiswa mampu menjelaskan deskripsi tugas sutradara film animasi (C2), (S1, S2, P1) 9. Mahasiswa mampu menjelaskan aspek sinematografi (C2), (S1, S2, P1) 10. Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan aspek sinematografi pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4) 11. Mahasiswa mampu menjelaskan teknik dasar menulis skenario dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1) 12. Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita film animasi (logline, premis, sinopsis) dan menentukan target audiens (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-3, KK1-2) 13. Mahasiswa mampu menyusun plot cerita (plotbeat dan treatment) dan merancang dimensi karakter serta penokohan (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-3, KK1-2) 14. Mahasiswa mampu menyusun skenario film animasi pendek. (C4, P6, A4), (S1-6, P1-3, KU1-4, KK1-4) 15. Mahasiswa mampu melaporkan hasil penyusunan konsep cerita film animasi pendek yang disusun. (C4, P6, A4), (S1-6, P1-3, KU1-4, KK1-4)

Deskripsi Singkat Matakuliah	Matakuliah ini mempelajari konsep penceritaan dan penyutradaraan dalam film animasi yang meliputi prinsip cerita naratif, struktur dramatik, sinematografi, serta teknik visualisasi cerita dalam bentuk plot dan pengadeganan yang diwujudkan dalam bentuk skenario.	
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep cerita film animasi 2. Struktur dramatik dan struktur naratif 3. Konsep penokohan dalam Cerita Animasi 4. Pemetaan audiens 5. Konsep Penyutradaraan 6. Skenario film animasi 	
Bahan Pustaka	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bordwell, David & Kristin Thompson (2004), Film Art, An Introduction, Seventh Edition, New York : McGraw-Hill Companies Inc. 2. Branigan, Edward (2005), Narrative Comprehension and Film, New York : Routledge. 3. Brown, Blain (2012), Cinematography : Theory and Practice : Image Making for Cinematographer and Director, Second Edition, Oxford, UK : Focal Press. 4. Glebas, Francis (2009), Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Burlington MA : Elsevier. 5. Hayes, Derek & Chris Webster (2013), Acting and Performance for Animation, Burlington MA : Focal Press. 6. Pardew, Les (2008), Character Emotion in 2D and 3D Animation, Boston, MA : Thomson Course Technology. 7. Wright, Jean Ann (2005), Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch, Burlington MA : Elsevier. 	
	Pendukung:	
	1. Ajidarma, Seno Gumira (2000), Layar Kata, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<ul style="list-style-type: none"> • Software word processing • Zoom Meeting • Elearning ISI yogyakarta 	Komputer yang memadai untuk software yang disebutkan
Team Teaching	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho	
Matakuliah Prasyarat	-	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Sub CPMK 1: Mahasiswa mampu menjelaskan alur pengembangan dari ide cerita sampai ke perwujudan film animasi dan konsep penceritaan dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1)	Mahasiswa mampu: - Menjelaskan alur pengembangan dari ide cerita sampai ke perwujudan film animasi - Menjelaskan perbedaan premis, logline, dan sinopsis - Menjelaskan rumus logline	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Konsep cerita film animasi: - Alur pengembangan ide sampai dengan perwujudan film animasi - Premis, Logline, Sinopsis	1%
2	Sub CPMK 2: Mahasiswa mampu menjelaskan target audiens dari sebuah film (C2), (S1, S2, P1)	Mahasiswa mampu: - menjelaskan proses pemetaan target audiens dalam film animasi - Mengidentifikasi target audiens dalam film animasi	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Target audiens dalam film animasi	1%
3	Sub CPMK 3: Mahasiswa mampu menganalisis dan	Mahasiswa mampu :	Kriteria: Rubik skala analitik		Bentuk: Penugasan terstruktur	- Konsep cerita-	10 %

	<p>menyimpulkan konsep cerita dan target audiens pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis premis, logline, dan sinopsis film animasi yang ditentukan - Menganalisis pemetaan target audiens film animasi yang ditentukan - Menyusun analisis dalam sebuah makalah 	<p>Teknik: Non-tes</p>		<p>Metode: Pembelajaran berbasis kasus (<i>Case method</i>)</p> <p>Tugas: Menyusun makalah yang berisi analisis konsep cerita dan target audiens dalam film animasi yang ditentukan.</p> <p>Prosedur:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis pada film yang dipilih 4. <i>Output</i> tugas berupa makalah <p>Waktu: 2x 170 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Target audiens - Film animasi 	
--	--	--	-----------------------------------	--	---	--	--

4	<p>Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu menjelaskan ragam bentuk struktur naratif dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1)</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - menjelaskan pengertian struktur naratif dalam film animasi - menjelaskan ragam bentuk struktur naratif 	<p>Kriteria: Rubik Skala persepsi</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab</p> <p>Waktu: 2x 50 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Struktur naratif - Struktur tiga babak 	1%
5	<p>Sub CPMK 5: Mahasiswa mampu menjelaskan struktur dramatik dalam film animasi (scene beat/plot beat) (C2), (S1, S2, P1)</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan bentuk-bentuk umum struktur dramatik - Menjelaskan struktur plot beat/scene beat 	<p>Kriteria: Rubik Skala persepsi</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab</p> <p>Waktu: 2x 50 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Struktur dramatik - Plot beat: situasi dan konflik dalam plot 	1%
6	<p>Sub CPMK 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teknik dialog dan penokohan dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1)</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan dasar-dasar menyusun dialog dalam film animasi - Menjelaskan hubungan antara penokohan dan dialog - Menjelaskan ragam 	<p>Kriteria: Rubik Skala persepsi</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab</p> <p>Waktu: 2x 50 menit</p>		Dialog antar tokoh	1%

		penokohan berdasarkan karakter arcetype					
7	<p>Sub CPMK 7: Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan struktur naratif, struktur tiga babak pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis struktur naratif dalam film animasi - Menganalisis struktur dramatik dalam film animasi (plot beat) - Menyusun hasil analisis dalam sebuah makalah. 	<p>Kriteria: Rubik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes:</p>		<p>Bentuk: Penugasan terstruktur</p> <p>Metode: Pembelajaran berbasis kasus (<i>Case method</i>)</p> <p>Tugas: Menyusun makalah yang berisi analisis struktur naratif dan struktur dramatik dalam film animasi yang ditentukan. Prosedur: 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis pada film</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur naratif - Struktur dramatik - Film animasi 	10 %

					yang dipilih 4. <i>Output</i> tugas berupa makalah Waktu: 2x 170 menit		
8	UTS	Ketepatan dalam menjawab soal	Kriteria: Rubrik skala analitik Teknik: Tes Tertulis	Bentuk: Ujian tertulis Metode: Mahasiswa menjawab soal pilihan ganda dan uraian. Waktu: 2x50 menit		Materi perkuliahan minggu 1-7	20%
9	Sub CPMK 8: Mahasiswa mampu menjelaskan deskripsi tugas sutradara film animasi (C2), (S1, S2, P1)	Mahasiswa mampu: - menjelaskan konsep penyutradaraan film animasi - menjelaskan deskripsi tugas sutradara film animasi	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Konsep penyutradaraan dalam film animasi	1%
10	Sub CPMK 9: Mahasiswa mampu menjelaskan aspek sinematografi (C2), (S1, S2, P1)	Mahasiswa mampu: - menjelaskan definisi dari sinematografi	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab		Aspek sinematografi: - Sudut pandang kamera - Pergerakan kamera	1%

		- menjelaskan aspek-aspek sinematografi		Waktu: 1x 50 menit		- Shot size - Pencahayaan - Komposisi - editing	
11	Sub CPMK 10: Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan aspek sinematografi pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)	Mahasiswa mampu: - Menganalisis aspek sinematografi pada film animasi - Menyimpulkan hasil analisis dan menyusunnya dalam makalah	Kriteria: Rubik Skala analitik Teknik: Non-tes		Bentuk: Penugasan terstruktur Metode: Pembelajaran berbasis kasus (<i>Case method</i>) Tugas: Menyusun makalah yang berisi analisis aspek sinematografi dalam film animasi yang ditentukan. Prosedur: 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis pada film yang dipilih	Aspek sinematografi: - Sudut pandang kamera - Pergerakan kamera - Shot size - Pencahayaan - Komposisi - editing	10 %

					4. <i>Output</i> tugas berupa makalah Waktu: 2x 170 menit		
12	Sub CPMK 11: Mahasiswa mampu menjelaskan teknik dasar menulis skenario dalam film animasi (C2), (S1, S2, P1)	Mahasiswa mampu: - Menjelaskan bagian-bagian skenario - Menjelaskan badan/ sistematika skenario	Kriteria: Rubrik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		- Scene - Shot - Sequence - badan skenario: scene heading, deskripsi adegan, dialog	1%
13	Sub CPMK 12: Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita film animasi (premis, logline, sinopsis) dan menentukan target audiens (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-3, KK1-2)	Mahasiswa mampu: - memulai tahapan desain produksi proyek film animasi pendek berdurasi 5-10 menit - menyusun konsep cerita proyek film animasi pendek (premis, logline, sinopsis, target audiens)	Kriteria: Rubrik Skala persepsi Teknik: Non-tes		Bentuk: Penugasan mandiri Metode: PjBL Tugas: Mahasiswa menyusun 3 konsep cerita film animasi pendek Waktu: 3x170 menit	-premis - logline - sinopsis - target audiens	1%

14	<p>Sub CPMK 13: Mahasiswa mampu menyusun plot cerita (plotbeat dan treatment) dan merancang dimensi karakter serta penokohan (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-3, KK1-2)</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan sinopsis menjadi plot beat - Merancang treatment - Merancang dimensi karakter serta penokohan 	<p>Kriteria: Rubrik skala persepsi</p> <p>Teknik: Non-tes</p>		<p>Bentuk: Penugasan terstruktur</p> <p>Metode: PjBL</p> <p>Tugas: Mahasiswa mengembangkan satu premis dan mengembangkannya ke tahap selanjutnya sampai ke penokohan.</p> <p>Waktu: 3x170 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plotbeat - Treatment - Dimensi karakter - Penokohan 	1%
15	<p>Sub CPMK 14: Mahasiswa mampu menyusun skenario film animasi pendek. (C4, P6, A4), (S1-6, P1-3, KU1-4, KK1-4)</p>	<p>Mahasiswa mampu menyusun skenario film animasi pendek berdurasi 5-10 menit</p>	<p>Kriteria: Rubrik skala persepsi</p> <p>Teknik: Non-tes</p>		<p>Bentuk: Penugasan mandiri</p> <p>Metode: PjBL</p> <p>Tugas: Mahasiswa mengembangkan konsep cerita yang disusun menjadi skenario film animasi pendek</p> <p>Waktu: 3x170 menit</p>	<p>Skenario film animasi pendek</p>	

16	<p>UAS Sub CPMK 15: Mahasiswa mampu melaporkan hasil penyusunan konsep cerita film animasi pendek yang disusun. (C4, P6, A4), (S1-6, P1-3, KU1-4, KK1-4)</p>	Mahasiswa mampu melaporkan hasil penyusunan konsep cerita animasi pendek yang disusun dengan sistematika yang ditentukan	<p>Kriteria: Rubik Skala Analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>		<p>Bentuk: Penugasan terstruktur</p> <p>Metode: PjBL</p> <p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menyusun laporan tertulis tentang konsep penceritaan dari proyek film animasi pendek yang disusun - Mahasiswa membuat video presentasi tentang proyek yang disusun <p>Waktu: 3x170 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Laporan proyek tertulis - Video presentasi 	40%
TOTAL							100%

D. Mengembangkan Rencana Tugas Mahasiswa dan Rubrik Penilaian

	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Penceritaan dan Penyutradaraan		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA030	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 1	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Kasus		Analisis Konsep Cerita dan Target Audiens dalam Film Animasi	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan konsep cerita dan target audiesn pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)				
Deskripsi Tugas	Menyusun makalah yang berisi analisis konsep cerita dan target audiens dalam film animasi yang ditentukan.				
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis konsep cerita dan target audiens pada film yang dipilih 				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: makalah Format luaran: file pdf				
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori konsep cerita dalam film animasi (20%) 3. Pengetahuan tentang pemetaan target audiens film animasi (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis konsep cerita dalam film animasi: logline, premis, sinopsis (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis pemetaan target audiens dalam film animasi (20%) 				
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan selama satu minggu, yaitu pada minggu ke 3				
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 10 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini				
Pustaka	Glebas, Francis (2009), Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Burlington MA : Elsevier.				



RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATAKULIAH		: Penceritaan dan Penyutradaraan		
JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Semester	Direvisi
	ANA030	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Tugas ke: 2	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan
	Analisis Kasus		Analisis Struktur Naratif dan Struktur Dramatik dalam Film Animasi	1 Minggu
Sub CPMK	Sub CPMK 7: Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan struktur naratif, struktur tiga babak pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)			
Deskripsi Tugas	Menyusun artikel pendek yang berisi analisis struktur naratif, struktur dramatik dalam film animasi yang ditentukan.			
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis struktur naratif dan struktur dramatik pada film yang dipilih 			
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: artikel pendek Format luaran: file pdf			
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori struktur naratif dalam film animasi (20%) 3. Pengetahuan tentang teori struktur dramatik dalam film animasi (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur naratif dalam film animasi (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur dramatik dalam film animasi (plot beat) (20%) 			
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 7,			
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 10% dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Glebas, Francis (2009), Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Burlington MA : Elsevier. 2. Branigan, Edward (2005), Narrative Comprehension and Film, New York : Routledge. 3. Ajidarma, Seno Gumira (2000), Layar Kata, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya 			



RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATAKULIAH		: Penceritaan dan Penyutradaraan		
JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Semester	Direvisi
	ANA030	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Tugas ke: 3	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan
	Analisis Kasus		Analisis Aspek Sinematografi dalam Film Animasi	1 Minggu
Sub CPMK	Sub CPMK 10: Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan aspek sinematografi pada contoh kasus film animasi yang ditentukan dan menyusunnya dalam sebuah makalah (C4, P6, A4), (S1-6, P1, KU1-4)			
Deskripsi Tugas	Menyusun artikel pendek yang berisi analisis struktur naratif, struktur dramatik dalam film animasi yang ditentukan.			
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menentukan 10 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa memilih film yang akan dianalisis. Satu film maksimal dipilih oleh 5 mahasiswa 3. Mahasiswa melakukan analisis struktur naratif dan struktur dramatik pada film yang dipilih 			
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: artikel pendek Format luaran: file pdf			
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang aspek sinematografi (20%) 3. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek sudut pandang kamera dan Pergerakan kamera (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek shot size dan pencahayaan (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek Pencahayaan dan komposisi (20%) 			
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 11			
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 10 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brown, Blain (2012), Cinematography : Theory and Practice : Image Making for Cinematographer and Director, Second Edition, Oxford, UK : Focal Press. 			



RENCANA TUGAS MAHASISWA

	MATAKULIAH : Penceritaan dan Penyutradaraan			
	JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi			
	FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta			
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Semester	Direvisi
	ANA030	4	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
	Nissa Fijiani, S.Sn., M.Sn Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn Yudhatama Fajar Nugroho			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Tugas ke: UAS	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan
	Analisis Kasus		Laporan proyek dan	1 Minggu
Sub CPMK	Sub CPMK 15: Mahasiswa mampu melaporkan hasil penyusunan konsep cerita film animasi pendek yang disusun. (C4, P6, A4), (S1-6, P1-3, KU1-4, KK1-4)			
Deskripsi Tugas	Menyusun laporan tertulis dan video presentasi konsep cerita animasi pada proyek yang dilakukan			
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa menyusun laporan tertulis tentang konsep penceritaan dari proyek film animasi pendek yang disusun Mahasiswa membuat video presentasi tentang proyek yang disusun 			
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: Laporan proyek dan video presentasi Format luaran: file pdf dan mp4			
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan struktur naratif dalam konsep cerita dan penentuan target audiens (30%) Penerapan struktur dramatik serta teori penokohan karakter dalam plot (30%) Penerapan teori dasar penyusunan skenario serta kemampuan dalam mengembangkan plotbeat menjadi skenario utuh (30%) Kemampuan mempresentasikan proyek melalui video presentasi (10%) 			
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 16			
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 40 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini			
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> Branigan, Edward (2005), Narrative Comprehension and Film, New York : Routledge. Glebas, Francis (2009), Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Burlington MA : Elsevier. Hayes, Derek & Chris Webster (2013), Acting and Performance for Animation, Burlington MA : Focal Press. Pardew, Les (2008), Character Emotion in 2D and 3D Animation, Boston, MA : Thomson Course Technology. Wright, Jean Ann (2005), Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch, Burlington MA : Elsevier. Ajidarma, Seno Gumira (2000), Layar Kata, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya 			

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas ke	1
Judul Tugas	Analisis Konsep Cerita dan Target Audiens dalam Film Animasi
Ketentuan	Menyusun makalah yang berisi analisis konsep cerita dan target audiens dalam film animasi yang ditentukan. Dikumpulkan dalam format pdf

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%)	Penjabaran 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Pengetahuan tentang teori konsep cerita dalam film animasi (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Pengetahuan tentang pemetaan target audiens film animasi (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis konsep cerita dalam film animasi: logline, premis, sinopsis (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis pemetaan target audiens dalam film animasi (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK	
Tugas ke	2
Judul Tugas	Analisis Struktur Naratif dan Struktur Dramatik dalam Film Animasi
Ketentuan	Menyusun makalah yang berisi analisis struktur naratif, struktur dramatik dalam film animasi yang ditentukan. Dikumpulkan dalam format pdf

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Pengetahuan tentang objek/kasus 5W 1H (20%)	Penjabaran 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur naratif (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur dramatik (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisis struktur naratif (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisis struktur dramatik (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas ke	3
Judul Tugas	Analisis Aspek Sinematografi dalam Film Animasi
Ketentuan	Menyusun makalah yang berisi analisis aspek sinematografi dalam film animasi yang ditentukan. Dikumpulkan dalam format pdf.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%)	Penjabaran 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Pengetahuan tentang aspek sinematografi (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek sudut pandang kamera dan Pergerakan kamera (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek shot size dan pencahayaan (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis aspek Pencahayaan dan komposisi (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas ke	UAS
Judul Tugas	Laporan tertulis dan video presentasi konsep cerita animasi pada proyek yang dilakukan
Ketentuan	Menyusun laporan tertulis dan video presentasi konsep cerita animasi pada proyek yang dilakukan. Dikumpulkan dalam format pdf dan videp mp4. Sistematika laporan: 1. Judul 2. Pemetaan target audiens 3. Logline 4. Premis 5. Sinopsis 6. Penokohan 7. Plotbeat 8. Treatment 9. Skenario

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Penerapan struktur naratif dalam konsep cerita dan penentuan target audiens (30%)	Mampu menyusun logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; mampu mengembangkan menjadi sinopsis.	Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis.	Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis	Kurang Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis
Penerapan struktur dramatik serta teori penokohan karakter dalam plot (30%)	Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, treatment dan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter	Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, treatment namun belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter	Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, belum mampu mengembangkan treatment; belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter	Belum mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, belum mampu mengembangkan treatment; belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter

<p>Penerapan teori dasar penyusunan skenario serta kemampuan dalam mengembangkan plotbeat menjadi skenario utuh (30%)</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Badan skenario tersusun dengan utuh; kaidah teknis terpenuhi dengan baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Badan skenario tersusun dengan utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik Badan skenario tidak utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat kurang baik; Badan skenario tidak utuh, Kaidah teknis kurang baik</p>
<p>Kemampuan mempresentasikan proyek melalui video presentasi (10%)</p>	<p>Materi presentasi disajikan dengan runut; presenter membawakan materi dengan percaya diri, artikulasi suara baik, tata bahasa baik, gestur tubuh baik</p>	<p>Materi presentasi disajikan dengan runut namun kurang lengkap; presenter membawakan materi dengan percaya diri, artikulasi suara baik, tata bahasa baik, gestur tubuh baik</p>	<p>Materi presentasi disajikan kurang runut dan kurang lengkap; presenter membawakan materi dengan percaya diri, artikulasi suara baik, tata bahasa baik, gestur tubuh baik</p>	<p>Materi presentasi disajikan kurang runut dan kurang lengkap; presenter membawakan materi dengan kurang percaya diri, artikulasi suara kurang baik, tata bahasa kurang baik, gestur tubuh kurang baik</p>

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Eksplorasi Lanskap dan Properti**

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Eksplorasi Lanskap dan Properti A/B		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA120	4	Visual/Gerak (2D/3D)	3 (gasal)	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi		Ketua Program Studi
	1. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky		(.....)		(Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.)
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	Sikap: (C03) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegeran dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. (C05) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (C06) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. (C08) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. (C09) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian (Animasi – Eksplorasi Lanskap dan Properti) secara mandiri. (C11) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila Pengetahuan:				

- (P03) Menganimasi dengan beragam teknik animasi (*12 principles of animation*)
(P04) Menyusun dokumentasi kerja berupa *exposure sheet/ dope sheet/ time sheet*
(P06) Menyusun dokumen model *sheet* dan *character sheet*
(P15) Menganalisis karya berbasis social culture

Keterampilan umum:

- (KU01) 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;
- (KU02) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- (KU05) Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, serta berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- (KU03) Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;

Keterampilan khusus:

- (KK01) Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Utama (Keyframing)
- (KK02) Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Sela (Inbetween)
- (KK03) Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital
- (KK04) Membuat Gerak Berulang Karakter (Motion Loop)
- (KK05) Membuat Gerak Body Mechanic (Interaction) Karakter
- (KK06) Membuat Akting Pergerakan Karakter
- (KK07) Membuat Lip Sync Karakter

- (KK08) Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (Rigging)
- (KK09) Membuat Tabel Dope/Exposure/Time Sheet
- (KK10) Membuat Shot/Scene/Sequences Storyboard
- (KK12) Membuat Rancangan Standar Gerak (Personality) Karakter
- (KK13) Merinci Kompleksitas Shot/Scene/Sequences dari Storyboard/Animatic
- (KK14) Menganalisis Studi Pergerakan Karakter (Animation Research)
- (KK15) Mengukur Kinerja Animator
- (KK16) Menganalisis Studi Pendalaman Aset Visual Animasi
- (KK18) Membuat Rancangan Visual Animasi (Concept Art)
- (KK19) Membuat Standar Produksi Desain Karakter (Character Production Design)
- (KK25) Mengkreasikan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D
- (KK26) Membuat Clean Up Gambar Keypose 2D
- (KK38) Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (Post 2D Compositing)
- (KK39) Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Compositing)
- (KK40) Membuat Konsep Cerita Animasi
- (KK41) Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi
- (KK42) Melakukan Studi Pendalaman Cerita
- (KK45) Membuat Breakdown Skenario Produksi Animasi

	<p>(KK48) Melakukan Perencanaan Rekam Dialog Animasi</p> <p>(KK50) Membuat Reka Adegan Animasi Awal (3D Previsualisasi)</p> <p>(KK51) Membuat Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (Online Editing)</p>
	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan cerita kedalam bentuk visual 2. Mahasiswa mampu menerjemahkan naskah sebagai elemen visual yang terdiri dari shot size, angle camera, lighting
	<p>Sub CPMK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami teori dan konsep environment 2. Mampu menguasai prinsip, struktur, pola pikir keilmuan yang mendukung Teknik komposisi lanskap
Deskripsi Singkat Matakuliah	<p>Matakuliah Eksplorasi Landscape dan Properti mengajarkan secara teori dan praktik, mencakup mengenai desain lingkungan atau Environment beserta properti yang termuat di dalamnya, rekayasa lingkungan atau environment dalam Eksplorasi Landscape dan Properti difungsikan sebagai mendukung background dalam pipeline animasi.</p>
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik dasar Environment 2. Mapping Idea 3. Target Audience 4. Gagasan dan konsep 5. World Building 6. Sketsa Teknik titik lenyap 7. Menggambar Organik 8. Floorplan 9. Sinematografi
Bahan Pustaka	<p>Utama:</p> <p>[1] Y. Li, Y. Yang, Z. Yao, and G. Xu, "Virtual 3D environment for exploring the spatial ability of students," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 556–568, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.08.001.</p> <p>[2] M. M. Alam and S. M. Mahbubur Rahman, "Affine transformation of virtual 3D object using 2D localization of fingertips," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 534–555, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.10.001.</p> <p>[3] E. D. G. Fraser and W. A. Kenney, "Cultural background and landscape history as factors affecting perceptions of the urban</p>

	forest," <i>J. Arboric.</i> , vol. 26, no. 2, pp. 106–113, 2000.	
	Pendukung:	
	-	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<ul style="list-style-type: none"> - ToonBoom - 3Ds Max - Blender - Zbrush - Adobe Photoshop - Adobe illustrator - Unreal 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer yang memadai untuk software yang disebutkan - Komputer personal (Laboratorium)
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. 3. Al Fitri Mohammad Zacky 	
Matakuliah Prasyarat	Nuansa Lingkungan Nusantara sebagai kearifan lokal yang diimplementasi dalam Eksplorasi Landscape dan Properti.	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pertemuan 1-2) Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi landscape 2. Mahasiswa mampu menentukan pilihan terhadap konsep environment (C2)	-	-	Bentuk Kuliah Metode Studi Kasus Diskusi Waktu 2x50' Tugas -		Teknik dasar environment, Mapping Idea, target audience, Gagasan, konsep	5%

3-5	(Pertemuan 3-5) Mahasiswa diharapkan mampu menguasai titik lenyap (C3, A2, P4)	Mahasiswa mampu mengolah, menalar, dan menyaji dalam sudut pandang ruang dan lingkungan.	Kriteria Mahasiswa mampu menggunakan metode yang sesuai kaidah keilmuan Animasi dalam tiap elemen-elemen asset yang dikreasikan environment mulai dari floorplan kemudian diproyeksikan kedalam bentuk $\frac{3}{4}$ (aksonometri) Jenis Praktik	Bentuk Kuliah Metode Studi Kasus Diskusi Praktik Waktu 170' Tugas Latihan		- Concept Art - Floorplan - Teknik Titik Lenyap +brief kasus (Sketsa)	5%
6-7	(Pertemuan 6 - 7) Mahasiswa diharapkan mampu menguasai pola ragam tumbuhan dan batuan serta tekstur (tahapan riset, prinsip design tema budaya) (C6, A4, P5)	Mahasiswa mampu membuat naskah cerita - Logline - Premis - Sinosis	Kriteria Mahasiswa mampu mengolah cerita berdasarkan tema kearifan local Jenis Praktik	Bentuk Diskusi Metode Diskusi Contextual instruction Waktu 170' Tugas Latihan		- Concept Art - Grand Design	10%
8	(Pertemuan 8) UTS (C5, A3, P6)	- Mahasiswa mengumpulkan karya dan mempresentasikan karya dari	Kriteria a. 5 prinsip dasar desain b. design pack	Bentuk Presentasi Metode Diskusi	Bentuk Kuliah Metode Discovery	File karya	20%

		Design environment	<p>c. Sinematografi</p> <p>d. Membangun envi cerita</p> <p>e. Style guide Moodboard</p> <p>Jenis Portfolio artbook</p>	<p>Contextual instruction</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas Latihan</p>	<p>learning</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas Penerapan prinsip desain environment hingga menjadi kesatuan design pack</p>		
9	(Pertemuan 9) Mahasiswa diharapkan mampu menguasai komposisi lingkungan Mahasiswa memilih teknis eksekusi 2D/3D (C6, A2, P2)	Mahasiswa memahami konsep komposisi dan penerapan layout dalam lingkungan yang akan divisualkan dalam style 2D atau 3D	<p>Kriteria Brief Studi Kasus Eksekusi Konsep Komposisi Organik, mekanik,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik blueprint • Floorplan • World Building <p>Jenis produksi</p>	<p>Bentuk Diskusi</p> <p>Metode Diskusi Contextual instruction</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas Latihan</p>	<p>Bentuk project</p> <p>Metode Project based learning</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas portofolio</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Blueprint 2. Floorplan 3. World Building 	10%
10-12	(Pertemuan 10-12) Mahasiswa diharapkan mampu menguasai Teknik 2D / 3D	Mahasiswa mulai mengeksplor kemampuan visual environment dalam 2D atau 3D	<p>Kriteria eksekusi , Pendampingan, Review environment 2D / 3D</p> <p>Jenis produksi</p>	<p>Bentuk Diskusi</p> <p>Metode Diskusi Contextual instruction</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas</p>	<p>Bentuk presentasi</p> <p>Metode presentasi</p> <p>Waktu 170'</p> <p>Tugas Presentasi hasil dari desain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gagasan dan konsep 2. World Building 3. Sketsa Teknik titik lenyap 4. Menggambar Organik 5. Floorplan 6. Sinematografi 	10%

				Latihan	environment 2D / 3D		
13-15	(Pertemuan 11 - 13) Mahasiswa diharapkan mampu membuat background design	Mahasiswa mulai berkolaborasi dalam proses produksi	Kriteria - memulai tahap animating - background dan landscape - komposisi - sinematografi - pewarnaan Jenis Portofolio project	Bentuk Diskusi Metode Diskusi Contextual instruction Waktu 170' Tugas Latihan	Bentuk project Metode Project based learning Waktu 170' Tugas Progress report	Pipeline: 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production	10%
16	(Pertemuan 16) UAS	Mahasiswa mampu mengolah kompilasi asset produksi untuk dikomposisikan dengan background dalam <i>environment design</i>	Kriteria 1. Compositing 2. Color Grading 3. Lighting 4. Depth 5. Angle 6. Shadow Jenis Project visual / motion		Bentuk Project final Metode Project based learning Waktu 170' Tugas rendering final	Pipeline: 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production	30%

 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Eksplorasi Lanskap dan Properti		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA120	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. 3. Al Fitri Mohammad Zacky			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 3-5	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Tata Letak		Floorplan Design	2 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 2: Mahasiswa mampu membuat dan mengolah Desain <u>Floorplan</u> dari area lingkungan heritage Nusantara, kemudian visualkan dengan view perspektif 3/4.				
Deskripsi Tugas	Mahasiswa mampu menggunakan metode yang sesuai kaidah keilmuan Animasi dalam tiap elemen-elemen asset yang dikreasikan environment mulai dari floorplan kemudian diproyeksikan kedalam bentuk $\frac{3}{4}$ (aksonometri)				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan brief karakter yang akan dibuat oleh mahasiswa 2. Mahasiswa memilih dapat memilih salah satu kriteria dari brief 3. Mahasiswa melakukan pemetaan floorplan dan dianalisis sesuai brief				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: floorplan design Format luaran: file pdf				
Indikator dan Kriteria	1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori konsep lanskap (20%) 3. Pengetahuan tentang pemetaan target audiens lanskap (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis konsep pemetaan lanskap (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis pemetaan target audiens terhadap lanskap (20%)				
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan selama satu minggu, yaitu pada minggu ke 3-5				
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 5 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini				
Pustaka	[1] Y. Li, Y. Yang, Z. Yao, and G. Xu, "Virtual 3D environment for exploring the spatial ability of students," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i> , vol. 2, no. 6, pp. 556–568, 2020,				

doi: 10.1016/j.vrih.2020.08.001.

- [2] M. M. Alam and S. M. Mahbubur Rahman, "Affine transformation of virtual 3D object using 2D localization of fingertips," *Virtual Real. Intell. Hardw.*, vol. 2, no. 6, pp. 534–555, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.10.001.
- [3] E. D. G. Fraser and W. A. Kenney, "Cultural background and landscape history as factors affecting perceptions of the urban forest," *J. Arboric.*, vol. 26, no. 2, pp. 106–113, 2000.

 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Eksplorasi Lanskap dan Properti		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA120	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. 3. Al Fitri Mohammad Zacky			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 8 UTS	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Presentasi Karya <i>Environment design</i>		<i>Developing Design environment</i>	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 3-4: Mahasiswa mampu membuat dan mengolah Design environment				
Deskripsi Tugas	Mahasiswa membuat desain <u>Floorplan</u> , Environment Design dan Riset (Concept board)				
	Berdasarkan Cerita dari Masing-masing Kelompok (1-6) _ <i>Sesuai Kreasi Aset</i> 1. <u>Floorplan</u> Section : (TOP VIEW / Tampak Atas) a. Identify b. Layout c. Camera (Position) d. Lighting (Arah Pencahayaan) e. Object Orientations 2. Riset (Concept Board) a. Material b. Accent (Simbol Budaya) c. Properti Lingkungan d. dll... 3. Environment Design				

	<p>a. Top View</p> <p>b. Perspective View</p> <p>1). Komposisi (<i>Rule Of Third, Golden Section, Symmetrical Balance, dll..</i>)</p> <p>2). Angel (<i>Low Angel, High Angel, Bird View, Eye Level, POV, dll...</i>)</p> <p>3). Point Of Interest</p>
Metode Pengerjaan	<p>1. Dosen menentukan 3 sistematika yang akan dipenuhi oleh mahasiswa</p> <p>2. Mahasiswa melakukan eksplorasi desain environment</p>
Bentuk dan Format Luaran	<p>Bentuk: caoncept art environment design</p> <p>Format luaran: file pdf</p>
Indikator dan Kriteria	<p>1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%)</p> <p>2. Pengetahuan tentang teori struktur naratif dalam desain <i>environment</i> (20%)</p> <p>3. Pengetahuan tentang teori struktur dramatik dalam desain <i>environment</i> (20%)</p> <p>4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur naratif dalam desain <i>environment</i> (20%)</p> <p>5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur dramatik dalam desain <i>environment</i> (plot beat) (20%)</p>
Jadwal Pelaksanaan	<p>Penugasan dilakukan pada Minggu ke 8</p>
Lain-lain	<p>Bobot penilaian tugas ini adalah 20 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini</p>
Pustaka	<p>[1] Y. Li, Y. Yang, Z. Yao, and G. Xu, "Virtual 3D environment for exploring the spatial ability of students," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 556–568, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.08.001.</p> <p>[2] M. M. Alam and S. M. Mahbubur Rahman, "Affine transformation of virtual 3D object using 2D localization of fingertips," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 534–555, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.10.001.</p> <p>[3] E. D. G. Fraser and W. A. Kenney, "Cultural background and landscape history as factors affecting perceptions of the urban forest," <i>J. Arboric.</i>, vol. 26, no. 2, pp. 106–113, 2000.</p>

 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Eksplorasi Lanskap dan Properti		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA120	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	4. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. 5. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn Al Fitri Mohammad Zacky			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 10-12 UTS	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Kasus		Produksi Lanskap	2 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 8: Mahasiswa diharapkan mampu menguasai Teknik 2D / 3D environment				
Deskripsi Tugas	Mahasiswa menerapkan aspek Sinematografi dari proses produksi Landscape dan property dalam visual style 2D / 3D . kriteria: 1. coloring 2. lighting 3. Shadow 4. Depth 5. Angle 6. komposisi				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan kriteria penugasan yang akan dipenuhi oleh mahasiswa 2. Mahasiswa melakukan eksplorasi desain <i>environment</i>				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: artbook Format luaran: file pdf				

Indikator dan Kriteria	1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori struktur naratif dalam desain <i>environment</i> (20%) 3. Pengetahuan tentang teori struktur dramatik dalam desain <i>environment</i> (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur naratif dalam desain <i>environment</i> (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur dramatik dalam desain <i>environment</i> (plot beat) (20%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 10-12
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 10 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini
Pustaka	<p>[1] Y. Li, Y. Yang, Z. Yao, and G. Xu, "Virtual 3D environment for exploring the spatial ability of students," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 556–568, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.08.001.</p> <p>[2] M. M. Alam and S. M. Mahbubur Rahman, "Affine transformation of virtual 3D object using 2D localization of fingertips," <i>Virtual Real. Intell. Hardw.</i>, vol. 2, no. 6, pp. 534–555, 2020, doi: 10.1016/j.vrih.2020.10.001.</p> <p>[3] E. D. G. Fraser and W. A. Kenney, "Cultural background and landscape history as factors affecting perceptions of the urban forest," <i>J. Arboric.</i>, vol. 26, no. 2, pp. 106–113, 2000.</p>

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Mahasiswa membuat desain Floorplan, Environment Design dan Riset (Concept board) (UTS)

Ketentuan:

Mahasiswa mampu membuat dan mengolah Design environment. Dikumpulkan dalam format pdf.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Pengetahuan tentang objek/kasus 5W 1H (20%)	Penjabaran 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur naratif (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur dramatik (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisis struktur naratif (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisis	Penjabaran analisis	Penjabaran analisis	Penjabaran analisis	Penjabaran analisis kurang

struktur dramatik (20%)	yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
-------------------------	---	--	--	---

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Mahasiswa membuat desain Floorplan, Environment Design dan Riset (Concept board).

Ketentuan:

Mahasiswa mampu membuat dan mengolah Design environment, Berdasarkan Cerita dari Masing-masing Kelompok (1-6) _ *Sesuai Kreasi Aset*

1. Floorplan

Section : (TOP VIEW / Tampak Atas)

- a. Identify
- b. Layout
- c. Camera (Position)
- d. Lighting (Arah Pencahayaan)
- e. Object Orientations

2. Riset (Concept Board)

- a. Material
- b. Accent (Simbol Budaya)
- c. Properti Lingkungan
- d. dll...

3. Environment Design

- a. Top View
- b. Perspective View
 - 1). Komposisi (*Rule Of Third, Golden Section, Symmetrical Balance, dll..*)
 - 2). Angel (*Low Angel, High Angel, Bird View, Eye Level, POV, dll...*)
 - 3). Point Of Interest

Dikumpulkan dalam format Pdf

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Penerapan struktur naratif dalam konsep <i>environment</i> dan penentuan target audiens (30%)	Mampu menyusun floorplan berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; mampu mengembangkan menjadi <i>environment design</i> .	Mampu menentukan floorplan berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; kurang mampu mengembangkan menjadi <i>environment design</i> .	Mampu menentukan floorplan berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi <i>environment design</i>	Kurang Mampu menentukan floorplan berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi <i>environment design</i>

<p>Penerapan struktur dramatik serta teori <i>environment design</i> (30%)</p>	<p>Mampu mengembangkan floorplan sesuai dengan teori <i>environment design</i> secara dramatik dan memenuhi aspek sinematografi</p>	<p>Mampu mengembangkan floorplan namun belum mampu mengembangkan layout sesuai dengan teori <i>environment design</i> secara dramatik dan memenuhi aspek sinematografi</p>	<p>Mampu mengembangkan floorplan, belum mampu mengembangkan layout; belum mampu mengembangkan aset sesuai dengan teori <i>environment design</i> dramatik dan aspek sinematografi</p>	<p>Belum mampu mengembangkan floorplan, belum mampu mengembangkan aset; belum mampu mengembangkan aset sesuai dengan teori <i>environment design</i> dramatik dan aspek sinematografi</p>
<p>Penerapan aspek sinematografi dalam menerjemahkan scenario hingga menjadi <i>environment design</i> (40%)</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Shot list tersusun dengan utuh; kaidah teknis terpenuhi dengan baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Shot list tersusun dengan utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik, Shot list tidak utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat kurang baik; Shot list tidak utuh, Kaidah teknis kurang baik</p>

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Pameran**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH : Pameran

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA190	2	Visual/Gerak (2D/3D)	8 dan 9 (genap dan gasal)	26 - 11 - 2021
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Tanto Harthoko, M.Sn. 2. Tegar Andito, M.Sn.		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.)	
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	<p>Sikap: (S2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S3) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S6) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S9) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S10) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan (S11) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila (S12) Melakukan Prosedur Kesehatan/Keselamatan Kerja</p> <p>Pengetahuan: (P25) Dasar fotografi</p> <p>Keterampilan umum: (KU32) mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya (KU33) mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan valuasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya</p>				

	(KU34) mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri	
	Keterampilan khusus: (KK51) Membuat Dokumen Visual Animasi	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menyajikan karya tugas akhir baik secara fisik maupun virtual dengan manajemen pameran sesuai standar FSMR ISI Yogyakarta 2. Mahasiswa mampu merancang pendukung dan publikasi pameran berdasarkan IP atau karya utama yang telah dirancang dalam tugas akhir 	
	Sub CPMK	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menyajikan karya tugas akhir secara virtual dan mengetahui penyajian karya secara fisik sesuai standar pameran di lingkungan ISI Yogyakarta 2. Mahasiswa mampu mengkaji ulang pameran-pameran yang pernah terlaksana di lingkungan kampus untuk pertimbangan dalam merancang konsep pameran tugas akhir 3. Mahasiswa menunjukkan hasil karya dari progress tugas akhir yang sedang dikerjakan dan menilai sendiri karya apa yang dapat dipamerkan untuk merancang media pendukung pameran berdasarkan target audiens potensial 4. Mahasiswa merancang media pendukung dan publikasi pameran di samping karya tugas akhir utama 	
Deskripsi Singkat Matakuliah	<i>Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang memfasilitasi mahasiswa yang sedang menjalani proses pengerjaan tugas akhir dalam hal bimbingan dan persiapan pameran tugas akhir yang di dalamnya mencakup penyajian karya, manajemen pameran sederhana, referensi-referensi display pameran, media pendukung, dan publikasi pameran.</i>	
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian karya 2. Pengantar manajemen pameran 3. Review pameran 4. Media pendukung pameran 5. Perencanaan Pameran 	
Bahan Pustaka	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Susanto, M. (2004). <i>Menimbang ruang menata rupa</i>. Galangpress Group. 2. Kennedy, J.E. (2009). <i>Manajemen Even</i>. Bhuana Ilmu Populer 	
	Pendukung:	
	-	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	- Software word processing	- Komputer yang memadai untuk software yang disebutkan

	<ul style="list-style-type: none"> - Software desktop publishing - Software pengolah gambar - Zoom Meeting - Elearning ISI yogyakarta 	
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanto Harthoko, M.Sn. 2. Tegar Andito, M.Sn. 	
Matakuliah Prasyarat	Sedang menempuh mata kuliah tugas akhir	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami garis besar materi mata kuliah yang akan dipelajari (C2) 	-	-	Bentuk Kuliah Metode Discovery learning Waktu 2x50' Tugas -		Kontrak belajar, penjelasan silabus, penjelasan RPS	0%
2	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menyajikan karya tugas akhir secara virtual dan mengetahui penyajian karya secara fisik sesuai standar pameran di lingkungan ISI 	- mahasiswa mencoba menyajikan pameran virtual menggunakan salah satu jenis content management system	Kriteria Mahasiswa dapat mengunggah karya dan menata tampilan dalam CMS yang digunakan Jenis Latihan	Bentuk Kuliah Metode Discovery learning Waktu 2x50' Tugas		Penyajian karya - Fisik - Virtual	3,08%

	Yogyakarta (C3, A2, P4)			Latihan			
3	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami manajemen pameran yang meliputi kepanitiaan, kuratorial, dan administrasi pameran - Mahasiswa menilai kesiapan pameran masing-masing individu, lalu merumuskan, dan menyepakati standar bentuk pameran tugas akhir yang akan dilakukan (C6, A4, P5) 	Mahasiswa berdiskusi mengenai perencanaan pameran tugas akhir dan merumuskan standar pameran sesuai kesiapan masing-masing	<p>Kriteria Mahasiswa mendokumentasikan hasil diskusi dalam sebuah notulensi</p> <p>Jenis diskusi</p>	<p>Bentuk Diskusi</p> <p>Metode Diskusi Contextual instruction</p> <p>Waktu 2x50'</p> <p>Tugas diskusi</p>		<p>Pengantar manajemen pameran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepanitiaan - Kuratorial - Administrasi 	3,08%
4	Mahasiswa mampu mengkaji ulang pameran-pameran yang pernah terlaksana di lingkungan kampus untuk pertimbangan dalam merancang konsep pameran tugas akhir (C4, A4, P7)	Mahasiswa menjelaskan kembali konsep pameran yang dicontohkan dan berpendapat mengenai hal-hal yang menarik dalam contoh-contoh yang ditampilkan dan dapat	<p>Kriteria Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan</p> <p>Jenis FGD</p>		<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode Discovery learning</p> <p>Waktu 2x50'</p> <p>Tugas Tanya jawab lisan</p>	<p>Review pameran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pameran seni rupa umum - Pameran karya mahasiswa 	3,08%

		diterapkan di pameran tugas akhir masing-masing					
5	Mahasiswa menunjukkan hasil karya dari progress tugas akhir yang sedang dikerjakan dan menilai sendiri karya apa yang dapat dipamerkan untuk merancang media pendukung pameran berdasarkan target audiens potensial (C5, A3, P6)	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menunjukkan sejauh mana kesiapan karya dari tugas akhir yang dapat dipamerkan - mahasiswa mengetahui target audiens pameran yang potensial yang terpisah dari target audiens yang telah ditentukan dalam proposal tugas akhir 	<p>Kriteria Ketersediaan materi pameran, data target audiens</p> <p>Jenis Portofolio</p>		<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode Discovery learning</p> <p>Waktu 2x50'</p> <p>Tugas Portofolio, Penelusuran target audiens berdasarkan sosial media pribadi</p>	Media pendukung pameran	3,08%
6-7	Mahasiswa merencanakan pameran tugas akhir yang terdiri dari deskripsi singkat perencanaan dan contoh layout visual karya utama, media pendukung, dan publikasi yang dapat berupa draf karya atau dummy (C6, A2, P2)	Dengan menyesuaikan kesiapan tiap-tiap individu mahasiswa membuat perencanaan dan contoh layout karya dan pendukung pameran berupa draf atau sketsa atau dummy	<p>Kriteria Progress pengerjaan rangkuman dokumen perencanaan pameran dan kesiapan materi-materi tugas akhir yang siap pamer</p> <p>Jenis Portofolio</p>		<p>Bentuk project</p> <p>Metode Project based learning</p> <p>Waktu 2x50'</p> <p>Tugas portofolio</p>	Perencanaan pameran	7%

8	UTS	Dengan menyesuaikan kesiapan tiap-tiap individu mahasiswa membuat perencanaan dan contoh layout karya dan pendukung pameran berupa draf atau sketsa atau dummy	Kriteria Rekap tugas kesiapan pameran hingga penelusuran target audiens Jenis Portofolio		Bentuk presentasi Metode presentasi Waktu 2x50' Tugas Presentasi hasil dari perencanaan dan perancangan sejak pertemuan 6	UTS	30%
9-15	Mahasiswa merancang media pendukung dan publikasi pameran di samping karya tugas akhir utama	Mahasiswa membuat rancangan pendukung pameran dan publikasi berdasarkan IP yang ada pada tugas akhir masing-masing	Kriteria - Terdapat rancangan pendukung dan publikasi pameran misalnya merchandise, halaman sosial media, poster, dll. - melakukan progress report setiap pertemuan Jenis Portofolio project		Bentuk project Metode Project based learning Waktu 2x50' Tugas Progress report	Progress report media pendukung pameran	10,77%
16	UAS	Mahasiswa mengumpulkan hasil rancangan	Kriteria - Hasil rancangan pendukung dan		Bentuk project	UAS	40%

		pendukung pameran dan publikasi yang telah direncanakan	publikasi dirangkum dalam file pdf - file softcopy pameran siap cetak diserahkan Jenis Portofolio project		Metode Project based learning Waktu 2x50' Tugas Rangkuman pendukung pameran Softcopy pendukung pameran siap cetak		
--	--	---	---	--	--	--	--



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pameran				
KODE	ANA190	SKS	2	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
latihan	2 jam				
JUDUL TUGAS					
Pengantar Penyajian Karya					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu menyajikan karya tugas akhir secara virtual dan mengetahui penyajian karya secara fisik sesuai standar pameran di lingkungan ISI Yogyakarta					
DESKRIPSI TUGAS					
Menampilkan draf karya tugas akhir di sosial media masing-masing dan platform content management system					
METODE Pengerjaan					
<ul style="list-style-type: none">- Buatlah akun hosting gratis dengan salah satu CMS yang populer- Ubahlah/buatlah baru akun sosial media anda untuk menampilkan progress karya tugas akhir dengan setting business account- Unggahlah beberapa contoh draf karya dengan deskripsi singkat pada masing-masing konten					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: Portofolio draf dan progress karya tugas akhir di sosial media dan di situs web Format Luaran: gambar karya progress dengan deskripsi singkat masing-masing gambar di akun sosial media dan di situs web					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam menciptakan karya teknik dasar cat poster meliputi <ol style="list-style-type: none">1. Deskripsi (40%)2. Kerapihan (60%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan sesuai jadwal perkuliahan selama 2 jam					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 6,17% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
<ol style="list-style-type: none">1. Susanto, M. (2004). <i>Menimbang ruang menata rupa</i>. Galangpress Group.2. Kennedy, J.E. (2009). <i>Manajemen Even</i>. Bhuana Ilmu Populer					

Tugas:

Menampilkan draf karya tugas akhir di sosial media masing-masing dan platform content management system

Ketentuan:

- Buatlah akun hosting gratis dengan salah satu CMS yang populer
- Ubahlah/buatlah baru akun sosial media anda untuk menampilkan progress karya tugas akhir dengan setting business account
- Unggahlah beberapa contoh draf karya dengan deskripsi singkat pada masing-masing konten

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Deskripsi	Deskripsi singkat dan jelas	Deskripsi jelas namun sedikit bertele-tele	Deskripsi kurang menjelaskan karya yang bersangkutan	Tidak/sangat sedikit menjelaskan karya
Kerapihan	Gambar karya muncul dengan rapi dengan penataan sesuai rekayasa sendiri	Gambar karya muncul pada layar dengan baik sesuai template pada CMS	Gambar karya muncul pada layar secara sempurna, namun dengan tata letak yang kurang tertata	Karya gagal muncul secara sempurna di layar



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pameran				
KODE	ANA190	SKS	2	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
Diskusi review pameran	2 jam				
JUDUL TUGAS					
Diskusi review pameran					
SUB CMPK					
Mahasiswa mampu mengkaji ulang pameran-pameran yang pernah terlaksana di lingkungan kampus untuk pertimbangan dalam merancang konsep pameran tugas akhir					
DESKRIPSI TUGAS					
Diskusi mengenai pameran yang pernah ada					
METODE Pengerjaan					
Mahasiswa mendiskusikan konsep pameran yang dicontohkan dan berpendapat mengenai hal-hal yang menarik dalam contoh-contoh yang ditampilkan dan dapat diterapkan di pameran tugas akhir masing-masing					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: diskusi					
Format Luaran: evaluasi pameran yang dicontohkan					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Ketepatan dalam mengerjakan tugas meliputi keaktifan dalam diskusi (100%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan project dilaksanakan sesuai jadwal perkuliahan selama 2 jam					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 6,17% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
3. Susanto, M. (2004). <i>Menimbang ruang menata rupa</i> . Galangpress Group.					
4. Kennedy, J.E. (2009). <i>Manajemen Even</i> . Bhuana Ilmu Populer					

Tugas:

Melakukan diskusi berdasarkan contoh-contoh pameran yang pernah ada maupun yang pernah dilakukan sendiri oleh mahasiswa

Ketentuan:

Mahasiswa mendiskusikan konsep pameran yang dicontohkan dan berpendapat mengenai hal-hal

yang menarik dalam contoh-contoh yang ditampilkan dan dapat diterapkan di pameran tugas akhir masing-masing

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Keaktifan	Mampu berpendapat mengenai evaluasi pameran-pameran yang dijadikan contoh dan mampu memberikan saran-saran yang realistis dan relevan untuk pameran serupa yang akan datang	Mampu berpendapat mengenai evaluasi pameran-pameran yang dijadikan contoh	Hanya bercerita ketika diminta/ditanya	Diam saja selama kuliah berlangsung



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pameran				
KODE	ANA190	SKS	2	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
diskusi	2 hari				
JUDUL TUGAS					
Pembacaan Hasil Analisis Target Audiens					
SUB CMPK					
Mahasiswa menunjukkan hasil karya dari progress tugas akhir yang sedang dikerjakan dan menilai sendiri karya apa yang dapat dipamerkan untuk merancang media pendukung pameran berdasarkan target audiens potensial					
DESKRIPSI TUGAS					
Mendeskripsikan target audiens potensial bagi pameran yang direncanakan					
METODE Pengerjaan					
Mahasiswa membaca hasil analisis statistik dari karya yang diunggah pada sosial media ketika mengerjakan tugas sebelumnya, menghubungkannya dengan unique selling point pada karya yang sedang dikerjakan, membandingkannya dengan target audiens yang ditentukan pada proposal tugas akhir, lalu berdasarkan hal tersebut mendeskripsikan bagaimana karya akan disajikan ketika pameran.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: diskusi					
Format Luaran: deskripsi rencana penyajian karya sebanyak 1-2 halaman					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Penjelasan data yang diperoleh (50%) Kedalaman rencana penyajian karya (50%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan tugas dilaksanakan sesuai jadwal perkuliahan selama 2 hari					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 7% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
1. Susanto, M. (2004). <i>Menimbang ruang menata rupa</i> . Galangpress Group. 2. Kennedy, J.E. (2009). <i>Manajemen Even</i> . Bhuana Ilmu Populer					

Tugas:

Mendeskripsikan target audiens potensial bagi pameran yang direncanakan

Ketentuan:

Mahasiswa membaca hasil analisis statistik dari karya yang diunggah pada sosial media ketika mengerjakan tugas sebelumnya, menghubungkannya dengan unique selling point pada karya yang sedang dikerjakan, membandingkannya dengan target audiens yang ditentukan pada proposal tugas akhir, lalu berdasarkan hal tersebut mendeskripsikan bagaimana karya akan disajikan ketika pameran.

Dikerjakan di kertas A4 margin 3cm, 3cm, 3cm, 3cm; font Times New Roman 12pt atau Calibri 11pt spasi 1,5, dikumpulkan sebagai pdf.

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Penjelasan data	Data target audiens dijelaskan lengkap disertai USP dan juga disertai target audiens yang ditentukan pada proposal tugas akhir	Data target audiens dijelaskan lengkap tanpa USP Atau 2 macam data target audiens dengan USP	Dari data geografis, usia, jenis kelamin, dan psikografis, hanya 2 saja yang dijelaskan, tanpa penjelasan USP karya atau hanya menjelaskan unique selling point saja	Hanya menjelaskan salah satu data target audiens
Kedalaman rencana penyajian karya	Rencana dijelaskan dengan pertimbangan target audiens baik dari data medsos maupun yang ditentukan pada proposal serta mengkaitkannya dengan USP	Rencana dijelaskan dengan mengaitkannya dengan target audiens saja atau USP saja	Rencana dijelaskan namun belum mengaitkannya dengan target audiens dan USP	Tidak ada rencana



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pameran				
KODE	ANA190	SKS	2	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Tanto Harthoko,M.Sn. Tegar Andito,M.Sn.				
BENTUK TUGAS	WAKTU MENGERJAKAN				
portofolio	4 minggu				
JUDUL TUGAS					
Pengumpulan Media Pameran					
SUB CMPK					
Mahasiswa merancang media pendukung dan publikasi pameran di samping karya tugas akhir utama					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat rancangan media pendukung dan publikasi pameran					
METODE Pengerjaan					
Mengumpulkan softcopy rancangan media pendukung yang terdiri dari: <ul style="list-style-type: none">- Desain logo/judul- Poster karya- Rancangan publikasi pameran karya- Desain merchandise- Rancangan preview aset dan contoh adegan yang ditata dalam satu halaman- Desain infografis karya					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk: portofolio					
Format Luaran: file image siap cetak yang dilayout dalam bidang dengan proporsi kertas A1					
INDIKATOR DAN KRITERIA					
Kelengkapan portofolio (100%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pelaksanaan tugas dilaksanakan selama 4 minggu					
LAIN LAIN					
Bobot penilaian tugas ini adalah 80,77% dari keseluruhan komponen pada matakuliah ini					
PUSTAKA					
1. Susanto, M. (2004). <i>Menimbang ruang menata rupa</i> . Galangpress Group. 2. Kennedy, J.E. (2009). <i>Manajemen Even</i> . Bhuana Ilmu Populer					

Tugas:

Membuat rancangan media pendukung dan publikasi pameran

Ketentuan:

Mengumpulkan softcopy rancangan media pendukung yang terdiri dari:

- Desain logo/judul
- Poster karya
- Rancangan publikasi pameran karya
- Desain merchandise
- Rancangan preview aset dan contoh adegan yang ditata dalam satu halaman

Desain infografis karya

Rubrik analitik :

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
kelengkapan	Mengumpulkan semua media yang ditentukan	Mengumpulkan 4-5 media	Mengumpulkan 3 media	Mengumpulkan 2 media atau kurang

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Estetika Visual

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Estetika Visual		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ISI070	2	Estetika Visual	3 (Gasal)	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi		Ketua Program Studi
	1. Pandan Pareanom, M.Kom 2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A				Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
			(.....)		(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	Sikap: (S3) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S6) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S8) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik				
	Pengetahuan: (P13) Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi (P27) Prinsip <i>social culture</i>				
	Keterampilan umum: (KU30) Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian penerapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah				
1. Mahasiswa mampu menikmati pengalaman estetika atas karya seni 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai fenomena seni terkini di lingkungan sosial					
Sub CPMK					
1. Melatih sikap kritis mahasiswa dalam menganalisis karya seni 2. Mahasiswa mampu menganalisis dan menghubungkan teori estetika dengan konteks sosial 3. Mahasiswa mampu memahami dan menguasai teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan					

Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah Estetika merupakan salah satu kajian penting dalam memaknai berbagai fenomena kesenian. Mahasiswa difasilitasi untuk melihat, memahami dan mengapresiasi karya seni sebagai pengalaman penting dalam membentuk pribadi pelaku seni, seperti penulis, kritikus, sejarawan, dan seniman, serta audiens. Mata kuliah ini akan berfokus pada kajian filsafat seni dengan pengenalan teori yang relevan digunakan dalam penelitian Kajian Seni.	
Bahan Kajian	1. Teori estetika visual 2. Analisis Karya Seni (elemen artistik dan estetika)	
Bahan Pustaka	Utama: Buku 1. Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005. 2. Zangwill, <i>Aesthetic Creation</i> , Oxford University Press, 2007.	
	Pendukung: Jurnal Penelitian: - Sekeroglu, Gökçe Keçeci, <i>Aesthetics And Design In Three Dimensional Animation Process</i> , Artsedu, Turkey: Procedia Social and Behavioral Sciences, 2012 - Drott, Edward R., <i>Aging Bodies, Minds And Selves Representations Of Senile Dementia In Japanese Film</i> , Japan: Journal of Aging Studies, 2018 - Yoon, Yeo-Jin, <i>Analysis Of Seven Animation Characters In Pororo the Little Penguin with Sasang Typology</i> , Busan Korea: Integrative Medicine Research - Wright, Julie Lobalzo, <i>Animation And The Star Body</i> , University of Warwick, Journal of Film Philosophy, 2019 - Dundes, Lauren, <i>Disneys Modern Heroine Pocahontas Revealing Age-Old Gender Stereotypes And Role Discontinuity Under A Fac, Ade Of Liberation</i> , USA: the Social Science Journal, 2001 - Sulistia, Retno, <i>Female Masculinity Of Fa Mulan And Its Impact To Towards Her Relationship With Male Characters In Disney Movie Mulan</i> , State University of Surabaya, Litera-Kultura, Indonesia, 2016 - Oh, Jae-Eun, <i>How Nostalgic Animations Bring Tourists To Theme Parks The Case of Hayao Miyazaki's Works</i> , Journal of Hospitality and Tourism Management, 2020 - Ruirui, Zhang, <i>Ink Animation Art In The Digital Age</i> , China: Energy Procedia, 2012 - Garofalo, Michelle, <i>The Good, The Bad, The Ugly Teaching Critical Media Literacy With Disney</i> , Canada: Procedia Social and Behavioral Science, 2013	
Media Pembelajaran	Software: - Slide show PPT - Video - Zoom - E-Learning	Hardware: LCD Projector
Dosen Pengampu	1. Pandan Pareanom, M.Kom 2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A	
Matakuliah Prasyarat	Sedang menempuh mata kuliah di semester 3	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Mahasiswa mampu mempelajari konsep dari teori yang akan dipelajari dan mengikuti perkuliahan (A1) (C1)	-	-	Bentuk Kuliah Metode Diskusi Waktu 1x2x50” Tugas -	-	Kontrak belajar, penjelasan silabus, penjelasan RPS	0
2-3	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian teori yang digunakan dalam membedah objek karya. - Sikap kritis dan Interaktivitas mahasiswa 	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Diskusi Waktu 2x2x50” Tugas Paper mandiri mereview Vincent – Tim Burton dan Recoiled	-	Teori Estetika Visual: Art and Pleasure dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.	20%
4-5	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian teori yang digunakan dalam membedah objek karya. - Sikap kritis dan Interaktivitas mahasiswa 	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Diskusi Waktu 2x2x50” Tugas Paper mandiri mereview Film Frankenweenie	-	Teori Estetika Visual: Art and Beauty dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.	

6-7	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian teori yang digunakan dalam membedah objek karya. - Sikap kritis dan Interaktivitas mahasiswa 	<p>Kriteria Rubrik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode Diskusi</p> <p>Waktu 2x2x50''</p> <p>Tugas Paper mandiri mereview film Capernaum</p>	-	Teori Estetika Visual: Art and Emotion dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.	
8	UTS	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian hasil resume dengan konten jurnal. - Sikap kritis dan Interaktivitas mahasiswa 	<p>Kriteria Rubrik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>		<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi, - Diskusi <p>Waktu 1x2x50''</p> <p>Tugas Resume jurnal mandiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jurnal penelitian terpilih 	30%
9-10	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaktivitas mahasiswa dan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan. - Ketepatan dan kesesuaian dalam meresume teori serta mempresentasikan materi 	<p>Kriteria Rubrik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi kelompok mahasiswa, - Diskusi Tanya jawab <p>Waktu 2x2x50'</p> <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi hasil resume secara berkelompok 	-	Teori Estetika Visual: Art and Understanding dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.	20%

				- Paper mereview Film Animasi The Breadwinner		
11-12	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaktivitas mahasiswa dan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan. - Ketepatan dan kesesuaian dalam meresume teori serta mempresentasikan materi 	<p>Kriteria Rubrik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi kelompok mahasiswa, - Diskusi Tanya jawab <p>Waktu 2x2x50'</p> <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi hasil resume secara berkelompok - Paper mereview Film Animasi Loving Vincent 	-	Teori Estetika Visual: the Visual Arts dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.
13-14	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2) - Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaktivitas mahasiswa dan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan. - Ketepatan dan kesesuaian dalam meresume teori serta mempresentasikan materi 	<p>Kriteria Rubrik skala analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	<p>Bentuk Kuliah</p> <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi kelompok mahasiswa, - Diskusi Tanya jawab <p>Waktu 2x2x50'</p> <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi hasil resume secara berkelompok - Paper mereview 	-	Teori Estetika Visual: The Aesthetics Of Nature dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.

				Film Animasi WiNDUP: Award-winning animated short film Unity dan Award Winning short film Fisherwoman and Tuk Tuk, Short Film, Studio Eeksaurus			
15	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan (C2) (C4) (P2)	<ul style="list-style-type: none"> - Interaktivitas mahasiswa dan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan. - Ketepatan dan kesesuaian dalam meresume teori serta mempresentasikan materi 	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi, - Diskusi Tanya jawab Waktu 1x2x50' Tugas <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi hasil resume secara berkelompok 	-	Teori Estetika Visual: Theories Of Art dalam Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i> , Routledge, 2005.	
16	UAS Mahasiswa mampu mengasumsikan dan mengkritik karya seni sesuai konteks sosial di masyarakat. (A3) (C5)	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian antara teori dan konteks sosial. - Sikap kritis mahasiswa dalam membedah karya seni. 	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	-	Bentuk Kuliah Metode Diskusi Waktu 1x2x50" Tugas Paper mandiri	Karya seni pilihan	30%
Jumlah							100%



	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Estetika Visual		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ISI070	2	Estetika Visual	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	3. Pandan Pareanom, M.Kom 4. Agni Saraswati, S.Sn., M.A			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 1	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Kasus		Analisis Estetika dalam Film Animasi	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu menganalisis visual dan konsep cerita dalam film animasi dikaitkan konteks budaya di masyarakat				
Deskripsi Tugas	Menyusun artikel review pendek yang berisi analisis konsep cerita dan visual dalam film animasi yang ditentukan.				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan 8 film animasi yang dipilih sebagai contoh kasus 2. Mahasiswa melakukan analisis konsep cerita dan visual pada film yang dipilih				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: Review singkat sejumlah 1 halaman A4 Format luaran: file PDF				
Indikator dan Kriteria	1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (30%) 2. Pengetahuan tentang teori estetika visual (30%)				

	3. Ketepatan dan korelasi dalam menganalisis film dikaitkan teori estetika dan konteks budaya masyarakat (40%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan setiap satu minggu
Lain-lain	
Pustaka	<p>Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i>, Routledge, 2005. 4. Zangwill, <i>Aesthetic Creation</i>, Oxford University Press, 2007. <p>Jurnal Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekeroglu, Gökçe Keçeci, <i>Aesthetics And Design In Three Dimensional Animation Process</i>, Artsedu, Turkey: Procedia Social and Behavioral Sciences, 2012 - Drott, Edward R., <i>Aging Bodies, Minds And Selves Representations Of Senile Dementia In Japanese Film</i>, Japan: Journal of Aging Studies, 2018 - Yoon, Yeo-Jin, <i>Analysis Of Seven Animation Characters In Pororo the Little Penguin with Sasang Typology</i>, Busan Korea: Integrative Medicine Research - Wright, Julie Lobalzo, <i>Animation And The Star Body</i>, University of Warwick, Journal of Film Philosophy, 2019 - Dundes, Lauren, <i>Disneys Modern Heroine Pocahontas Revealing Age-Old Gender Stereotypes And Role Discontinuity Under A Facade Of Liberation</i>, USA: the Social Science Journal, 2001 - Sulistia, Retno, <i>Female Masculinity Of Fa Mulan And Its Impact To Towards Her Relationship With Male Characters In Disney Movie Mulan</i>, State University of Surabaya, Litera-Kultura, Indonesia, 2016 - Oh, Jae-Eun, <i>How Nostalgic Animations Bring Tourists To Theme Parks The Case of Hayao Miyazaki's Works</i>, Journal of Hospitality and Tourism Management, 2020 - Ruirui, Zhang, <i>Ink Animation Art In The Digital Age</i>, China: Energy Procedia, 2012 - Garofalo, Michelle, <i>The Good, The Bad, The Ugly Teaching Critical Media Literacy With Disney</i>, Canada: Procedia Social and Behavioral Science, 2013

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Analisis Estetika dalam Film Animasi (tugas mingguan)

Ketentuan:

Menyusun artikel review pendek yang berisi analisis konsep cerita dan visual dalam film animasi yang ditentukan. Dikumpulkan dalam format pdf.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
1. Pengetahuan tentang objek yang dianalisis: 5W 1 H (30%)	Penjelasan 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjelasan 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjelasan 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjelasan 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
2. Pengetahuan tentang teori estetika visual (30%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjelasan teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjelasan teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjelasan teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
3. Ketepatan dan korelasi dalam menganalisis film dikaitkan teori dan konteks budaya (40%)	Korelasi teori dan konteks budaya yang sesuai, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Korelasi teori dan konteks budaya yang sesuai, terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang relevan, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Korelasi teori dan konteks budaya yang sesuai, terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang relevan, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Korelasi teori dan konteks yang kurang sesuai, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang relevan; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik



RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH : Estetika Visual

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ISI070	2	Estetika Visual	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	5. Pandan Pareanom, M.Kom 6. Agni Saraswati, S.Sn., M.A			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 2	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Presentasi		Presentasi hasil resume teori estetika dan jurnal pilihan	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendiskusikan teori estetika visual dari beberapa tokoh yang relevan				
Deskripsi Tugas	Meresume teori estetika dalam buku atau jurnal yang ditentukan.				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan 4 teori dan 20 jurnal pilihan 2. Mahasiswa meresume teori dan jurnal pilihan				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: 1. Resume teori berupa presentasi Powerpoint secara berkelompok dan diskusi 2. Resume jurnal berupa review singkat sejumlah 1-2 halaman A4				

	Format luaran: file PPT dan PDF
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang teori estetika visual (30%) 2. Ketepatan dalam mempresentasikan teori estetika dan isi jurnal (40%) 3. Komunikasi dan interaktivitas mahasiswa dalam berdiskusi (30%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada pertemuan ke-8 sampai pertemuan ke-16
Lain-lain	Resume teori dilakukan secara berkelompok sedangkan resume jurnal dilakukan secara mandiri.
Pustaka	<p>Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Graham, Gordon, <i>Philosophy Of The Arts: An Introduction To Aesthetics Third Edition</i>, Routledge, 2005. 6. Zangwill, <i>Aesthetic Creation</i>, Oxford University Press, 2007. <p>Jurnal Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekeroglu, Gökçe Keçeci, <i>Aesthetics And Design In Three Dimensional Animation Process</i>, Artsedu, Turkey: Procedia Social and Behavioral Sciences, 2012 - Drott, Edward R., <i>Aging Bodies, Minds And Selves Representations Of Senile Dementia In Japanese Film</i>, Japan: Journal of Aging Studies, 2018 - Yoon, Yeo-Jin, <i>Analysis Of Seven Animation Characters In Pororo the Little Penguin with Sasang Typology</i>, Busan Korea: Integrative Medicine Research - Wright, Julie Lobalzo, <i>Animation And The Star Body</i>, University of Warwick, Journal of Film Philosophy, 2019 - Dundes, Lauren, <i>Disneys Modern Heroine Pocahontas Revealing Age-Old Gender Stereotypes And Role Discontinuity Under A Facade Of Liberation</i>, USA: the Social Science Journal, 2001 - Sulistia, Retno, <i>Female Masculinity Of Fa Mulan And Its Impact To Towards Her Relationship With Male Characters In Disney Movie Mulan</i>, State University of Surabaya, Litera-Kultura, Indonesia, 2016 - Oh, Jae-Eun, <i>How Nostalgic Animations Bring Tourists To Theme Parks The Case of Hayao Miyazaki's Works</i>, Journal of Hospitality and Tourism Management, 2020 - Ruirui, Zhang, <i>Ink Animation Art In The Digital Age</i>, China: Energy Procedia, 2012 - Garofalo, Michelle, <i>The Good, The Bad, The Ugly Teaching Critical Media Literacy With Disney</i>, Canada: Procedia Social and Behavioral Science, 2013

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Presentasi teori estetika dan jurnal pilihan

Ketentuan:

Meresume teori estetika dalam buku atau jurnal yang ditentukan. Dikumpulkan dalam format PPT dan PDF.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
1. Pengetahuan tentang teori estetika visual (30%)	Penguasaan teori yang akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penguasaan teori yang akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang kurang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penguasaan teori yang akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang kurang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik	Penguasaan teori yang kurang akurat, kurang terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang kurang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
2. Ketepatan dalam mempresentasikan teori estetika dan isi jurnal (40%)	Presentasi teori yang sistematis, konten yang akurat, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Presentasi teori yang sistematis, konten yang kurang akurat, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Presentasi teori yang sistematis, konten yang kurang akurat, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik	Presentasi teori yang kurang sistematis, konten yang kurang akurat, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
3. Komunikasi dan interaktivitas mahasiswa dalam berdiskusi (30%)	Artikulasi yang terstruktur, interaktivitas dalam berdiskusi yang tinggi, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Artikulasi yang terstruktur, kurangnya interaktivitas dalam berdiskusi, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Artikulasi yang terstruktur, kurangnya interaktivitas dalam berdiskusi, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik	Artikulasi yang kurang terstruktur, kurangnya interaktivitas dalam berdiskusi, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Studi Visual

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Studi Visual		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Rumpun Mata Kuliah	Semester	Direvisi
	ANA100	3	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal/Genap	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi				
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika			
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila			
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa			
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain			
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	S11	Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila			
	S12	Melakukan Prosedur Kesehatan/Keselamatan Kerja			
	P13	Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi			
	P18	Prinsip dasar model sheet dan character sheet			
	P21	Prinsip dasar warna (colour theory)			
	P27	Prinsip social culture			
	KU25	mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku			
	KU35	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
	KK50	Melakukan Studi Pendalaman Aset Visual Animasi			
	KK52	Membuat Rancangan Visual Animasi (Concept Art)			

	KK53	Membuat Standar Produksi Desain Karakter (Character Production Design)
	KK57	Membuat Gambar Latar (Background) 2D
	CPMK	
	CPMK 1	Mahasiswa memahami kajian elemen-elemen visual yang beredar di masyarakat
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengaitkan hal tersebut dengan dasar-dasar perilaku konsumen, pengantar komunikasi visual, untuk memanfaatkannya sebagai referensi dan pertimbangan dalam menentukan pendekatan visual dan penampilan dari IP yang akan dirancang dalam sebuah proyek desain dengan menerapkan salah satu dari beberapa alternatif metode perancangan.
	SUB CPMK	
	SUB CPMK 1	Mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan elemen-elemen visual dari contoh film animasi yang ditampilkan
	SUB CPMK 2	Memahami dan menerapkan metodologi desain dalam proses perancangan karya
	SUB CPMK 3	Mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan mengenai budaya konten lokal Indonesia
	SUB CPMK 4	Mampu mengidentifikasi dan membedakan apa yang dimaksud segmentasi target audiens dan target market
	SUB CPMK 5	Mampu mengidentifikasi consumer behavior dari target audiens dan target market serta menghubungkannya dengan USP sebuah produk atau IP untuk menjustifikasi elemen visual yang diperlukan dalam desain
	SUB CPMK 6	Mampu mengidentifikasi dan menerapkan pendekatan visual berdasarkan justifikasi elemen visual yang telah ditentukan
	SUB CPMK 7	Mampu mengidentifikasi trend visual
	SUB CPMK 9	Mampu membuat character design dan asset property berdasarkan hasil riset visual dengan menerapkan tema lokal Indonesia
	SUB CPMK 10	Mampu membuat desain lingkungan berdasarkan hasil riset visual dengan menerapkan tema lokal Indonesia
	SUB CPMK 11	Mampu melakukan proses IP (Intellectual Property) development berdasarkan hasil riset visual dengan menerapkan tema lokal Indonesia melalui media pendukung yang terpilih
	SUB CPMK 12	Mampu melakukan komunikasi Komunikasi/Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi
Deskripsi Singkat Matakuliah	<i>Mata kuliah ini mengajarkan kajian elemen-elemen visual yang beredar di masyarakat dan mengkaitkannya dengan dasar-dasar perilaku konsumen, pengantar komunikasi visual, untuk memanfaatkannya sebagai referensi dan pertimbangan dalam menentukan pendekatan visual dan penampilan dari IP yang akan dirancang dalam sebuah proyek desain dengan menerapkan salah satu dari beberapa alternatif metode perancangan.</i>	
Bahan Pustaka	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Art Of Moana 2. Arntson, Amy E. Graphic Design Basics. USA : Thomson Wadsworth, 2007 3. B. Tillman, "Creative Character Design", Oxford: Elsevier, Inc., 2011 4. C. Hart, "Humongous Book of Cartooning", Watson Guptill, 2009 5. H. Su and V. Zhao, "Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su", Harrow Middlesex: CYPI PRESS, 2012 	

	6. L. Sheldon, "Character Development & Storytelling for Games", Nelson Education, 2014 7. M. Krawczyk and J. Novak, "Game development essentials: game story & character development", Thomson/ Delmar Learning, 2006. 8. M.D. Mattesi, "Force Dynamic Life Drawing for Animators", Focal Press, 2006 9. R. Williams, "The Animator's Survival Kit", London, New York: Faber & Faber, 2002 10. Sachari, Agus. Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan kriya. Jakarta: Erlangga, 2005 11. T. Bancroft, "Creating characters with personality", Watson-Guption, 2016	
	Pendukung:	
	1. David L Loudon, Albert J Della Bitta. 1993. Consumer Behavior. McGraw-Hill, Singapore 2. Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Dimensi Press, Yogyakarta 3. N.N.S.N. Sudhiastiningsih, D. Subandrio, Supriyanta, I. Yulianti, I.G. Apriryan, S. Chadijah, A. Usman, "Ngada: Kolaborasi Pelaku Kreatif - Masyarakat Ngada Nusa Tenggara Timur", Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2017	
Media Pembelajaran	Software: 1. Microsoft Word 2. Adobe Illustrator 3. Adobe Photoshop 4. Affinity 5. Paint Tool Sai	Hardware: Workstation dengan vga seri Quadro atau FirePro minimal seri K600, minimum 8 GB RAM.
Team Teaching	Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. Tegar Andhito, M.Sn.	
Case Method	Konten lokal Indonesia	

Ming gu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Mampu mengidentifikasi dan	- Mampu membuat review film animasi yang membahas	Kriteria: - Ketepatan pengerjaan - kerapihan	Bentuk: Kuliah Metode:		- Brainstorming kuliah - kontrak kuliah - capaian mata kuliah - membuat tim, review	5 %

	mengkategorikan elemen-elemen visual dari contoh film animasi yang ditampilkan	identifikasi elemen-elemen visual yang ditampilkan - Membentuk kelompok untuk tugas-tugas pada pertemuan berikutnya	- Daya juang Bentuk: - Latihan	Discovery learning (40') diskusi (10') Latihan (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas: Membuat komposisi simetris bebas menggunakan teknik cat poster		film animasi	
2	Memahami dan menerapkan metodologi desain dalam proses perancangan karya	- Mampu Memahami metodologi desain dalam proses perancangan karya Mampu menerapkan metodologi desain dalam proses perancangan karya	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: - Project		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas:	- Komponen visual animasi Metode desain	5 %
3	Mampu	- Mampu	Kriteria:	Bentuk:		- Budaya	5%

	mengidentifikasi dan mengaplikasikan mengenai budaya konten lokal Indonesia	mengidentifikasi mengenai budaya konten lokal Indonesia - Mampu mengaplikasikan mengenai budaya konten lokal Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Problem based learning	Kuliah Project Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - contextual instruction (10') - Problem based learning (2x170') - asesmen (120') - evaluasi (50') Waktu: Teori 1x50" Praktik 3x170" Tugas: -		- Konten lokal	
4	Mampu mengidentifikasi dan membedakan apa yang dimaksud segmentasi target audiens dan target market	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami definisi target audiens dan target market - Mengetahui cakupan segmentasi target audiens dan target market 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman Bentuk: Non tes		Bentuk: Kuliah Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - contextual instruction (10') Assesment (170') Waktu: Teori 1x50" Praktik 3x170" Tugas:	<ul style="list-style-type: none"> - Target audiens - Target market 	5 %
5	Mampu mengidentifikasi	- Mampu mengidentifikasi consumer behavior	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas 		Bentuk: Kuliah Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> - Consumer behavior - Unique selling preposition 	10 %

	consumer behavior dari target audiens dan target market serta menghubungkannya dengan USP sebuah produk atau IP untuk menjustifikasi elemen visual yang diperlukan dalam desain	dari target audiens - Mampu mengidentifikasi target market - Mampu menghubungkan USP sebuah produk atau IP - Mampu melakukan justifikasi elemen visual yang diperlukan dalam desain	- Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project		Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas:		
6	Mampu mengidentifikasi dan menerapkan pendekatan visual berdasarkan justifikasi elemen visual yang telah ditentukan	- Mampu mengidentifikasi pendekatan visual - Mampu menerapkan pendekatan visual - Mampu menerapkan justifikasi elemen visual yang telah ditentukan	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Non tes		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas:	- Pendekatan visual - Publikasi	5 %
7	Mampu	- Mampu	Kriteria: - Ide dan	Bentuk: Kuliah		- Trend visual	

	mengidentifikasi trend visual	mengidentifikasi trend visual	<ul style="list-style-type: none"> keaktivitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project	Diskusi Latihan Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Discovery learning (40') - diskusi (10') - project (3x170') Waktu: Teori 1x50' Praktik 3x170' Tugas: (landscape) dengan teknik cat poster			
8	Ujian tengah semester	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu Menyusun perencanaan hasil studi visual menerapkan konten lokal Indonesia 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project	Bentuk: UTS Metode: <ul style="list-style-type: none"> - Project (3x170') Waktu: Praktik 3x170' Tugas:		UTS	30%
9-10	Mampu melakukan proses IP (Intellectual Property) development	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu membuat character design - Mampu membuat asset property - Mampu 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang 	Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode:		<ul style="list-style-type: none"> - Character design - Aset property 	20

	berdasarkan hasil riset visual dengan menerapkan tema lokal Indonesia melalui media pendukung yang terpilih	menerapkan hasil riset visual - Mampu menerapkan tema lokal Indonesia	Bentuk: Project	- Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (2x50') Waktu: Teori 1x50' Praktik 2x50' Tugas: Alat dan bahan: - Laptop Instruksi:			
11-12	Mampu melakukan komunikasi komunikasi/Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi	- Mampu membuat desain lingkungan - Mampu menerapkan hasil riset visual - Mampu menerapkan tema lokal Indonesia	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project	Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (2x50') Waktu: Teori 1x50' Praktik 2x50' Tugas: Alat dan bahan: - Laptop		Desain lingkungan	20

				Instruksi:			
13	Mampu melakukan proses IP (Intellectual Property) development berdasarkan hasil riset visual dengan menerapkan tema lokal Indonesia melalui media pendukung yang terpilih	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu melakukan proses IP (Intellectual Property) development - Mampu mengaplikasikan hasil riset visual Mampu menerapkan tema lokal Indonesia melalui media pendukung yang terpilih	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project	Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (2x50') Waktu: Teori 1x50' Praktik 2x50' Tugas: Alat dan bahan: - Laptop Instruksi:		<ul style="list-style-type: none"> - IP (Intellectual Property) Development - Media pendukung 	15
14-15	Mampu melakukan komunikasi Komunikasi/Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu melakukan komunikasi Komunikasi - Mampu bekerja sama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: Project		Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (80') - diskusi (20') - contextual instruction	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi tugas 	15

					(4x50')		
					Waktu: Teori 2x50' Praktik 4x50' Tugas: Alat dan bahan: - Laptop Instruksi:		
16	Ujian Akhir Semester	Mampu membuat dan melakukan presentasi hasil studi visual dan publikasi	Kriteria: - Ide dan kreativitas - Kerapihan dan kebersihan karya - Daya juang Bentuk: - Project - Tes	Bentuk: Kuliah Diskusi Latihan Metode: - Discovery learning (40') - diskusi (10') - contextual instruction (2x50') Waktu: Teori 1x50' Praktik 2x50' Tugas: Alat dan bahan: - Laptop Instruksi:			10

1. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen penilaian UAS

No	Kemampuan Akhir																Jumlah Soal	%			
		C1 Mengingat			C2 Memahami			C3 Menerapkan			C4 Menganalisis			C5 Mengevaluasi					C6 Menciptakan		
		M	S	S	M	S	S	M	S	S	M	S	S	M	S	S			M	S	S
1	2	3			4			5			6			7			8				
1	Mahasiswa mampu memahami kajian elemen-elemen visual yang beredar di masyarakat		1			4			4				1			1			1	12	48
2	Mahasiswa mampu mengaitkan hal tersebut dengan dasar-dasar perilaku konsumen, pengantar komunikasi visual, untuk memanfaatkannya sebagai referensi dan pertimbangan dalam menentukan pendekatan visual dan penampilan dari IP yang akan dirancang dalam sebuah proyek desain dengan menerapkan salah satu dari beberapa alternatif metode perancangan.			2			3			3			2			2			1	13	52
Jumlah Soal			1	2		4	3		4	3			3			3			2	25	100

Rubik penskoran tes tertulis uraian

Nilai per butir soal	Deskripsi
A	Jawaban mengandung kata kunci, penjelasan lengkap sesuai yang diminta dalam pertanyaan, jawaban sistematis, jelas dan uraian mendalam, tulisan rapi an mudah dibaca
A-	Jawaban mengandung kata kunci, penjelasan sesuai yang diminta dalam pertanyaan, jelas, dan jawaban sistematis.
B+	Jawaban mengandung kata kunci, penjelasan lengkap dan jelas, tetapi kurang sistematis.
B	Jawaban mengandung kata kunci, penjelasan kurang lengkap, kurang jelas, dan kurang sistematis.
C	Jawaban mengandung kata kunci, penjelasan tidak lengkap, tidak jelas, dan tidak sistematis.
D	Ada jawaban, tidak ada kaitan dengan pertanyaan.
E	Tidak ada jawaban.

a. Rubik penskoran hasil karya

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Komposisi	Menempatkan elemen visual dengan baik sesuai minimal 3 prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang dinamis dan menerapkan salah satu prinsip tata rupa	Menempatkan elemen visual dengan susunan yang sekedar rapi	Menempatkan elemen visual tanpa penataan
Kerapihan	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, batas antara bidang kerja dan elemen visual nampak jelas dengan raut dan sapuan cat poster yang konsisten	Kertas A3 di luar bidang kerja bersih, sapuan kuas konsisten, namun batas antara bidang kerja dan elemen visual masih menampilkan cacat kecil pada raut	Bidang di kertas A3 di luar bidang kerja terdapat sedikit cipratan cat, sapuan kuas masih nampak terlalu kental/encer, sapuan kuas tepian bidang masih ada sedikit yang melebihi bidang kerja	Dikerjakan asal jadi, bidang di luar bidang kerja kotor, sapuan kuas asal-asalan
Kreativitas	Mengerjakan sebaik mungkin dengan beragam permainan prinsip dan elemen tata visual	Mengerjakan sesuai instruksi dengan baik, namun berusaha menambahkan aksentuasi maupun susunan yang menarik	Sekedar mengerjakan sesuai instruksi	Dikerjakan asal jadi, hanya sekedar menerapkan elemen di atas bidang

2. Instrumen Penilaian:

a. Soal Tes Objektif (20 butir Soal)

1. Dalam perancangan karya desain karakter perlu terlebih dahulu melakukan kajian visual untuk mendapatkan value dari karya yang akan diciptakan, dalam kajian visual terdapat unsur-unsur yang dapat dikaji yaitu kecuali...
 - b. Unsur garis
 - c. Unsur warna
 - d. Unsur bentuk
 - e. Unsur bidang
 - f. Unsur grafik
2. Karakter bidang sebagai unsur penyusunan tata letak di antaranya kecuali ?
 - a. Bidang horizontal
 - b. Bidang bundar
 - c. Bidang segitiga
 - d. Bidang garis
 - e. Bidang vertical
3. Dari prosesnya bidang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ?
 - a. Bidang alamiah dan buatan
 - b. Bidang alamiah dan tersusun
 - c. Bidang formal dan non formal
 - d. Bidang garis dan bentuk
 - e. Bidang konstruksi dan alami
4. Bidang buatan di bagi menjadi dua yaitu ?
 - a. Bidang formal dan tidak formal
 - b. Bidang tersusun dan tidak tersusun
 - c. Bidang disengaja dan tidak disengaja
 - d. Bidang alami dan tidak alami
 - e. Bidang nyata dan tidak nyata
5. Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar dapat berupa bentuk-bentuk geometri seperti dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan adalah...
 - a. Garis
 - b. tata letak
 - c. bidang
 - d. bentuk
 - e. tekstur
6. Bidang memiliki sifat ?
 - a. satu dimensi
 - b. dua dimensi
 - c. tiga dimensi
 - d. empat dimensi
 - e. semua jawaban benar

7. Apa yang dimaksud dengan ilustrasi ?
 - a. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk
 - b. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bidang.
 - c. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada objek.
 - d. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada gambar.
 - e. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada tekstur.

8. Berikut adalah fungsi gambar ilustrasi kecuali ?
 - a. Ilustrasi berfungsi deskriptif
 - b. Ilustrasi berfungsi ekspresif
 - c. Ilustrasi berfungsi realistik
 - d. Ilustrasi berfungsi analitis
 - e. Ilustrasi berfungsi dekoratif

9. Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif menggunakan kalimat yang panjang adalah pengertian dari ?
 - a. Ilustrasi berfungsi deskriptif
 - b. Ilustrasi berfungsi ekspresif
 - c. Ilustrasi berfungsi realistik
 - d. Ilustrasi berfungsi analitis
 - e. Ilustrasi berfungsi dekoratif

10. Menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga mudah untuk dipahami adalah pengertian dari ?
 - a. Ilustrasi berfungsi deskriptif
 - b. Ilustrasi berfungsi ekspresif
 - c. Ilustrasi berfungsi realistik
 - d. Ilustrasi berfungsi analitis
 - e. Ilustrasi berfungsi dekoratif

11. Dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail adalah pengertian dari ?
 - a. Ilustrasi berfungsi deskriptif
 - b. Ilustrasi berfungsi ekspresif
 - c. Ilustrasi berfungsi realistik
 - d. Ilustrasi berfungsi analitis
 - e. Ilustrasi berfungsi dekoratif

12. Berdasarkan model/image yang digunakan ilustrasi dibedakan menjadi dua yaitu ?
 - a. pixel dan skala
 - b. bitmap dan vector
 - c. jpg dan png
 - d. vector dan pixel
 - e. jpg dan vector

13. Ilustrasi yang dibentuk oleh susunan raster/pixel/titik koordinat dalam suatu grid adalah pengertian dari ?

- a. Pixel
 - b. bitmap
 - c. jpg
 - d. vector
 - e. png
14. Ilustrasi yang terbentuk dari serangkaian instruksi matematis yang terdiri dari bentuk, garis, dan bagian lain yang saling berhubungan adalah pengertian dari ?
- a. Pixel
 - b. Bitmap
 - c. Jpg
 - d. vector
 - e. png
15. Seni grafis dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak dan jenis huruf dengan tujuan sebagai pendukung pesan atau karakter desain adalah pengertian dari ?
- a. Desain grafis
 - b. Menggambar
 - c. Tipografi
 - d. Motif
 - e. Komposisi font
16. Elemen dari unsur visual yang menjadi penarik perhatian paling utama adalah...
- a. Bentuk
 - b. Gambar
 - c. Warna
 - d. Tulisan
 - e. Garis
17. Dalam desain visual warna biru tua melambangkan ?
- a. Perasaan mendalam
 - b. Elastisitas keinginan
 - c. Keinginan yang kuat
 - d. Spontanitas eksentrik
 - e. Keteguhan perasaan
18. Proses pendekatan yang menekankan bagaimana seorang desainer dengan kepekaan yang dimilikinya memilih unsur visual dan perseptual mana yang akan dilekatkan pada sebuah karya desain, kemudian mengolahnya menjadi komposisi yang dinilai 'menguntungkan adalah proses pendekatan visual ...
- a. Pendekatan formalistic
 - b. Pendekatan visual
 - c. Pendekatan verbal
 - d. Pendekatan elemental
 - e. Pendekatan fungsional
19. Menurut Hunter Mead nilai estetika dapat dibedakan menjadi tiga ragam yaitu. . .
- a. Sensuous, Formal, Assosiatve
 - b. Sensuous, Formal, Decoratve
 - c. Formal, Free, Relax
 - d. Nonius, Formal, Decoratve
 - e. Sensus, Formal, assosiatve

20. Hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kajian visual...
- Karakter warna
 - Karakter garis
 - Karakter bentuk
 - Karakter budaya
 - Semua jawaban benar

Kunci jawaban soal pilihan ganda:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1. E. Unsur grafik | 11. D. Ilustrasi berfungsi analitis |
| 2. D. Bidang garis | 12. B. bitmap dan vector |
| 3. A. Bidang alamiah dan buatan | 13. B. Bitmep |
| 4. C. Bidang disengaja dan tidak disengaja | 14. D. Vector |
| 5. C. Bidang | 15. C. Tipografi |
| 6. B. Dua dimensi | 16. C. Warna |
| 7. A. Hasil penggambaran dengan teknik drawing, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk | 17. A. Pesan mendalam |
| 8. C. Ilustrasi berfungsi realistis | 18. A. Pendekatan formalistic |
| 9. A. Ilustrasi berfungsi deskriptif | 19. B. Sensuous, Formal, Decorative |
| 10. B. Ilustrasi berfungsi ekspresif | 20. E. Semua jawaban benar |

b. Soal tes uraian (5 butir Soal)

- Jelaskan dimaksud dengan elemen-elemen visual !
- Jelaskan tentang teori seni yang anda gunakan untuk melakukan kajian visual !
- Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal, jelaskan fungsi gambar ilustrasi !
- Jelaskan apa yang dimaksud dengan Budaya Lokal Indonesia, dalam kaitanya dengan studi visual yang dilaksanakan.
- Jelaskan langkah-langkah dalam proses studi visual sampai dengan perancangan karya berdasarkan konten budaya local Indonesia !

Kunci jawaban soal tes uraian:

- Elemen visual adalah: 1). **Garis**, titik tunggal dalam ukuran kecil memiliki tenaga dan dapat berperan sebagai awalan. Apabila titik digerakkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosok yang ditimbulkan disebut dengan “Garis”.Gais dapat berupa goresan yang dibuat diatas bidang, tetapi garis dapat pula mewakili bekas roda, tiang bambu, kawat, pancaran cahaya, ruang antara dua bangunan atau dinding, jalan yang melintasi kota, sungai, kontur tanah yang berkelak kelok, dan seterusnya. Gatis dapat memberikan kesan gerak, ide atau simbol. Pada karya seni lukis, dapat mengekspresikan emosi tertentu, seperti bahagia, sedih, marah, teratur, kacau, dan lainnya. Secara fisik garis dapat dibuat menjadi tebal, tipis, kasar, halus, lengkung, berombak, memanjang dan lainnya. 2). **Warna**, Secara teori fisika, warna ditimbulkan oleh sinar matahari, kita dapat memuktikannya dengan menyrotkan sinar matahari kesebuah kaca prisma maka sinar tersebut akan terurai menjadi beberapa sinar warna, yang disebut dengan spektrum warna. 3) **Bentuk**, Feldman dalam buku Art as Image and Idea terjemahan SP. Gustami (1991) menyebutkan: ...bentuk adalah “manifestasi fisik luar dari

suatu obyek yang hidup” tetapi bidang adalah “manifestasi dari suatu obyek yang mati” ...Hasil berbagai bentuk dapat memiliki kualitas linier jika perhatian kita diarahkan pada batas-batas mereka, tetapi kontur-kontur itu biasanya mempunyai efek membuat kita menyadari bentuk, yakni mereka menghadirkan warna-warna yang silhouette pada bidang atau ruang yang mereka pagari. Kehadiran bentuk yang memiliki kualitas linier mempunyai efek batas keruangan, sehingga kita menyadari bentuk itu sendiri memiliki keluasan dan volume yang dapat dirasakan, diukur, dan ditafsirkan keberadaannya

2. **Teori Ilustrasi:** Ilustrasi merupakan salah satu bentuk visual yang memiliki beberapa fungsi dan tujuan sesuai dengan jenis, sifat, dan media penerapannya. Secara etimologi pengertian ilustrasi berasal dari bahasa latin “*Illustrare*” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Menurut Rohidi (1984) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. **Teori warna;** warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. (Sanyoto, 2010)
3. Fungsi gambar ilustrasi untuk memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita, Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran (*text book*), Memvisualisasikan langkah-demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik dan atau sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa.
4. Budaya local Indonesia adalah; *Budaya lokal* biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut J.W. Ajawaila, **budaya lokal adalah** ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Menurut Irwan Abdullah, definisi kebudayaan hampir selalu terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Misalnya, budaya Jawa yang merujuk pada suatu tradisi yang berkembang di Pulau Jawa. Oleh karena itu, batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Namun, dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor percepatan migrasi dan penyebaran media komunikasi secara global sehingga tidak ada budaya lokal suatu kelompok masyarakat yang masih sedemikian asli.
5. Langkah-langkah dalam studi visual yaitu:
 1. Memilih tema konten local Indonesia, misalnya cerita Panji (Panji Asmara Bangun/Ande-ande Lumut);
 2. Meneliti dan mencermati konten visual yang ada dalam cerita Panji, (garis, bentuk, bidang, warna dan nilai-nilai budaya serta pemaknaan pesan didalamnya);
 3. Menganalisis konten-konten visual yang sudah didapatkan;
 4. Menyusun hipotesis tentang hubungan antar semua konten visual yang didapatkan;
 5. Membuat kesimpulan dari konten visual yang diteliti;
 6. Merancang sketsa karakter animasi berdasarkan kesimpulan yang sudah dibuat;
 7. Memvisualkan rancangan karakter menjadi tokoh dalam karya animasi yang akan dibuat,

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Gambar Digital

Contoh Form Rencana Pembelajaran Semester
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 (Sesuai Permendikbud No. 3 Th. 2020 tentang SN DIKTI, dan IKU PTN)

Nama Program Studi	D-3 Animasi	
Mata Kuliah	Gambar Digital	Dosen Pengampu
Kode MK	ANA080	1. Mahendradewa S., M.Sn. 2. Nuria Indah Kurnia Dewi, M.Sn. 3. Ika Yulianti, M.Sn.
Jumlah SKS	2	
Semester	III/Genap	
CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan) yang dibebankan pada mata kuliah ini		
<p>A. Aspek Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika 2) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila 3) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa 4) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain 5) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 6) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 7) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila 8) Melakukan Prosedur Kesehatan/Keselamatan Kerja <p>B. Aspek Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi 2) Prinsip dasar model sheet dan character sheet 3) Prinsip dasar warna (colour theory) 4) Prinsip social culture <p>C. Aspek Keterampilan Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku 2) mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. <p>D. Aspek Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan Studi Pendalaman Aset Visual Animasi 2) Membuat Rancangan Visual Animasi (Concept Art) 3) Membuat Standar Produksi Desain Karakter (Character Production Design) 4) Membuat Gambar Latar (Background) 2D 		
Kemampuan per Tahap / CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami pengetahuan mengenai gambar digital 2. Mahasiswa menerapkan tema yang ditentukan 3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan penggunaan software pendukung pembuatan gambar digital dan motion 		
Bahan Kajian / Materi		Metode Pembelajaran
1) Brainstorming kuliah Kontrak kuliah Capaian mata kuliah		<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi
2) Basic Knowledge		<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi
3) Software Knowledge (Vector)		<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi

			<ul style="list-style-type: none"> • Praktik 	
4) Software Knowledge (Bitmap)			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	6x50"
5) Ilustrasi			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	3x50"
6-7) Desain Karakter			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	6x50"
8)UTS			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	3x50"
Pengalaman Belajar / Tugas		Metode Pembelajaran		Waktu
6-7) Software Knowledge (Motion)			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	3x50"
8)Audio			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi 	3x50"
9-10) Motion			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	6x50"
11-12) Editing			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Praktik 	6x50"
14-15) Asistensi tugas			<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Praktik 	6x50"
15) UAS			<ul style="list-style-type: none"> • Praktik 	3x50"
Kriteria / Indikator Penilaian				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Deskripsi	Bobot %
1	Kognitif	-	- Mampu memahami capaian pembelajaran mata kuliah Gambar Digital.	3%
2	Kognitif	Quiz	- Mampu mengidentifikasi pengetahuan dasar gambar digital.	3%
3	Kognitif	Praktikum	- Mampu mengidentifikasi software pendukung pembuatan vector. - Mampu mengaplikasikan software pendukung pembuatan vector.	3%
4.	Kognitif	Praktikum	- Mampu mengidentifikasi software pendukung pembuatan bitmap.	3%

			- Mampu mengaplikasikan software pendukung pembuatan bitmap.	
5.	Kognitif	Praktikum	- Mampu memahami pengetahuan mengenai ilustrasi - Mampu membuat pengetahuan mengenai ilustrasi.	3%
6-7	Kognitif	Praktikum	- Mampu memahami pengetahuan dalam pembuatan Desain Karakter secara digital. - Mampu membuat desain karakter secara digital.	3%
8.	Afektif, psikomotorik	Ujian tengah semester	- Mampu membuat ilustrasi menerapkan dengan tema yang sudah ditentukan.	20%
9-10	Kognitif	Praktikum	- Mampu mengidentifikasi software pendukung pembuatan motion. - Mampu mengaplikasikan software pendukung pembuatan motion.	3%
11	Kognitif	Praktikum	- Mampu mengidentifikasi software pendukung pembuatan audio - Mampu mengaplikasikan software pendukung pembuatan audio	3%
12	Kognitif	Praktikum	- Mampu mengidentifikasi software pendukung pembuatan editing. - Mampu mengaplikasikan software pendukung pembuatan editing.	3%
14-15	psikomotorik	Praktikum	- Mampu membuat tugas sesuai intruksi - Mampu melakukan komunikasi dengan efektif dan komunikatif	3%
16	Kognitif, afektif, psikomotorik	Ujian akhir semester	- Mampu membuat karya dengan menerapkan gambar dan motion secara digital.	40%
1-16	Afektif	Kehadiran	- Kehadiran	10%
Jumlah				100%

Catatan:
*Untuk mendukung pencapaian IKU 7 (Kelas yang partisipatif dan kolaboratif) maka mata kuliah didorong untuk mengubah metode pembelajaran dan penilaian agar lebih mengedepankan kelas yang partisipatif dan kolaboratif. Bobot penilaian untuk **Aktifitas Partisipatif** ditambah **Hasil Proyek** sebaiknya di atas 51%*

Daftar Referensi

1. The Art Of Moana.
2. Arntson, Amy E. Graphic Design Basics. USA : Thomson Wadsworth, 2007.
3. B. Tillman, "Creative Character Design", Oxford: Elsevier, Inc., 2011.
4. C. Hart, "Humongous Book of Cartooning", Watson Guptill, 2009.
5. H. Su and V. Zhao, "Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su", Harrow Middlesex: CYPI PRESS, 2012
6. L. Sheldon, "Character Development & Storytelling for Games", Nelson Education, 2014.
7. M. Krawczyk and J. Novak, "Game development essentials: game story & character development", Thomson/ Delmar Learning, 2006.
8. M.D. Mattesi, "Force Dynamic Life Drawing for Animators", Focal Press, 2006.
9. R. Williams, "The Animator's Survival Kit", London, New York: Faber & Faber, 2002.

10. Sachari, Agus. Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan kriya. Jakarta: Erlangga, 2005.
11. T. Bancroft, "Creating characters with personality", Watson-Guptill, 2016.
12. David L Loudon, Albert J Della Bitta. 1993. Consumer Behavior. McGraw-Hill, Singapore
13. I. Yulianti, " Intellectual Property of Character Design based on Local Content of Ngada District, Indonesia ; Nicograph international (Nicoint), 2020.
14. I. Yulianti, "Intellectual Property Design of Moi Character in "Ata Ngada" Animation Film Flores, Indonesia" ADADA + CUMULUS, Japan, 2020.
15. I. Yulianti, "Perancangan Desain Karakter Jole berbasis Lokal Flores Indonesia, JAGS Journal 2020.

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Pengolahan Ide Kreatif

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Pengolahan Ide Kreatif		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-4 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA010	2	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi		Ketua Program Studi
	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs Randi Cantono Putra				Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs)		(.....)		(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Capaian Pembelajaran (CP)	<p>A. Aspek Sikap dan Tata Nilai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 2) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 3) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan 4) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila <p>B. Aspek keterampilan Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku 2) mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur. 3) mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya. 4) mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan valuasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. <p>C. Aspek Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi 2) Prinsip social culture 				

CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami proses berfikir kreatif. 2. Mahasiswa mampu menemukan dan memunculkan ide kreatif dari lingkungan sekitar. 3. Mahasiswa mampu merancang sebuah karya sebagai pengolahan ide kreatif yang ditemukan. 4. Mahasiswa mampu melakukan komunikasi dan kerjasama dalam ruang lingkup pekerjaan. 5. Mahasiswa mampu merancang bentuk pemasaran karya yang muncul dari ide yang ditemukan 6. Mahasiswa dapat memahami situasi-situasi yang harus dihadapi dalam proses berkarya dan pemasarannya
SUB CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu melakukan brainstorming mengenai proses pengolahan ide kreatif 2. Mahasiswa mampu memahami mengenai gaya berfikir yang mendukung kemampuan berfikir kreatif 3. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami aspek-aspek dalam proses berfikir kreatif 4. Mahasiswa mampu menemukan dan memunculkan ide 5. Mahasiswa mampu menentukan pemikiran yang kreatif dan beda beda 6. Mahasiswa mampu mengubah ide menjadi karya 7. Mahasiswa mampu memahami dan menentukan platform digital yang sesuai untuk publikasi karya 8. Mahasiswa mampu menentukan persona dan target pasar dalam proses memasarkan karya 9. Mahasiswa mampu memahami Langkah-langkah dalam bedah proses kreatif 10. Mahasiswa mampu memahami penerapan <i>Creativity in everyday life</i> 11. Mahasiswa mampu memahami konsistensi dalam berkarya 12. Mahasiswa mampu memahami konsep <i>Learning to Fail</i>
Deskripsi Singkat Matakuliah	<p>Matakuliah ini mempelajari mengenai proses pengolahan ide kreatif, dimulai dari bagaimana memunculkan sebuah ide kreatif, mengembangkan, menentukan dan mengenal target pasar, hingga merancang sebuah karya dari ide kreatif yang muncul. Mahasiswa juga dapat mempelajari bagaimana penerapan proses kreatif dalam kehidupan sehari-hari, konsisten dalam berkarya dan belajar untuk menerima kegagalan untuk menjadi lebih kreatif lagi. Matakuliah ini juga memberikan pengalaman pengolahan ide kreatif dalam produksi sebuah karya animasi.</p>
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya berfikir kreatif 2. Aspek-aspek dalam berfikir kreatif 3. Proses menemukan dan memunculkan ide kreatif 4. Proses ide menjadi sebuah karya 5. Pemasaran karya (target pasar dan platform digital) 6. Proses kreatif di bidang animasi 7. Konsistensi berkarya dan mengelola kegagalan
Bahan Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Michalko, Michael (2010), Thinker Toys, Indonesia: Mizan Media Utama. 2. Kleon, Austin(2015), Steal Like an Artist, Workman Publis <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebastian, Yoris (2014), Biang Inovasi, Jakarta : Gramedia

Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<ul style="list-style-type: none"> • Software word processing • Zoom Meeting • Elearning ISI yogyakarta 	Komputer yang memadai untuk software yang disebutkan
Team Teaching	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs Randi Cantono Putra	
Matakuliah Prasyarat	-	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Sub CPMK 1: Mahasiswa mampu melakukan brainstorming mengenai proses pengolahan ide kreatif	Keunikan metode kreatif yang ditemukan untuk mengoleh sebuah ide kreatif	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Penjelasan mengenai pengolahan ide kreatif, mahasiswa melihat contoh-contoh karya kreatif, brainstorming ide kreatif	1%
2	Sub CPMK 2: Mahasiswa mampu memahami mengenai gaya berfikir yang mendukung kemampuan berfikir kreatif	Ketepatan menerapkan gaya berfikir kreatif	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes		Bentuk: Penugasan Mandiri Metode: Membaca literasi Meringkas	Menjadi kreatif terhadap sebuah objek tertentu dan mengembangkannya menjadi sebuah ide yang	10%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
					Mengerjakan tugas Waktu: 2x 50 menit	kratif dan istimewa	
3	Sub CPMK 3: Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami aspek-aspek dalam proses berfikir kreatif	Ketepatan menjelaskan dan menerapkan aspek-aspek dalam proses berfikir kreatif	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes		Bentuk: Penugasan Mandiri Metode: Mengerjakan studi kasus Waktu: 2x 50 menit	Penjelasan mengenai aspek-aspek dalam proses ide kreatif	1%
4	Sub CPMK 3: Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami aspek-aspek dalam proses berfikir kreatif	1. Ketepatan dalam mengimplementasikan aspek-aspek untuk memunculkan ide kreatif 2. Peningkatan pemikiran kreatif dalam pengembangan ide dari tahap sebelumnya	Kriteria: Rubik skala analitik Teknik: Non-tes:	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Diskusi mengenai proses penerapan aspek-aspek pengembangan ide kreatif dan permasalahan yang muncul, serta peningkatan proses kreatif	1%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
5	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu menemukan dan memunculkan ide	Kreatifitas dalam menemuan dan memunculkan ide	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 1x 50 menit		Praktik menemukan dan memunculkan ide krewatif dari sebuah projek bersama	1%
6	Sub CPMK 5: Mahasiswa mampu menentukan pemikiran yang kreatif dan beda	Keunikan dalam berfikir kreatif dan beda	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 1x 50 menit		Praktik memunculkan keunikan yang diluar pemikiran orang pada umumnya dan menjadi hal kreatif yang sangat bermanfaat untuk orang banyak	1%
7	Sub CPMK 6: Mahasiswa mampu mengubah ide menjadi karya	Ketepatan mengubah ide kreatif menjadi sebuah karya yang bermanfaat	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 1x 50 menit		Mengenal proses kreatif dan karya dari beberapa tokoh kreatif	1%
8	Sub CPMK 1-6: UTS: Mahasiswa mampu melakukan proses	1. Ketepatan dalam menentukan kasus yang	Kriteria: Rubik skala analitik Teknik:		Bentuk: Penugasan kelompok		30%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	menemukan ide kreatif, menentukan aspek-aspek berfikir kreatif dan merancang karya sesuai dengan ide kreatif yang ditemukan	diangkat dalam proses kreatif 2. Ketepatan dalam menentukan aspek kreatif yang diangkat (unik) 3. Ketepatan dalam mengimplementasikan aspek-aspek dalam berfikir kreatif	Non-tes:		<p>Metode: FGD untuk implementasi dari ide kreatif hingga aspek kreatif</p> <p>Tugas: Bentuk kelompok yang berisikan 3-4 orang. 2. Lalu lakukan Focus Group Discussion (FGD) untuk memunculkan minimal 2 ide kreatif berdasarkan dari materi yang sudah pernah diperoleh dikelas. 3. Buat refleksi dari masing-masing anggota (individu) Waktu: 3x 170 menit</p>		

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
9	Sub CPMK 7: Mahasiswa mampu memahami dan menentukan platform digital yang sesuai untuk publikasi karya	Ketepatan dalam menentukan karya dengan platform digital yang sesuai Pemahaman mengenai jenis platform digital	Kriteria: Rubik Skala persepsi Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 1x 50 menit		Jenis-jenis platform digital	1%
10	Sub CPMK 8: Mahasiswa mampu menentukan persona dan target pasar dalam proses memasarkan karya	Ketepatan dalam menentukan jenis persona Memahami pentingnya mengenal persona dalam produksi ide kreatif	Kriteria: Rubik Analitik Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 1x 50 menit TUGAS: Menentukan target pasar, menentukan sampel persona serta memahami persona dengan melakukan wawancara		Proses mengenal target audience, persona	10%
11	Sub CPMK 8: Mahasiswa mampu menentukan persona dan	Ketepatan dalam menentukan	Kriteria: Rubik Skala persepsi	Bentuk: Penugasan Mandiri		Menentukan dan memahami kebutuhan	1%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
	target pasar dalam proses memasarkan karya	target audience sesuai karya yang akan dirancang Ketepatan dalam proses memahami kebutuhan persona	Teknik: Non-tes	Metode: PjBL Tugas: Mahasiswa menyusun 3 konsep cerita film animasi pendek Waktu: 3x170 menit		audience sesuai dengan karya yang akan dirancang dengan metode wawancara	
12	Sub CPMK 9: Mahasiswa mampu memahami Langkah-langkah dalam bedah proses kreatif	Pemahaman mengenai Langkah-langkah dalam bedah proses kreatif	Kriteria: - Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 2x 50 menit		Mengenal Langkah-langkah dalam proses kreatif dan penerapannya dalam proyek	-
13	Sub CPMK 10: Mahasiswa mampu memahami penerapan <i>Creativity in everyday life</i>	Ketepatan dalam menerapkan teori dasar penyusunan skenario serta kemampuan dalam mengembangkan plotbeat menjadi skenario utuh	Kriteria: - Teknik: Non-tes		Bentuk: Penugasan Mandiri Metode: Mengerjakan studi kasus Waktu: 2x 50 menit	Menerapkan proses kreatif dalam keseharian	-

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
14	Sub CPMK 11: Mahasiswa mampu memahami konsistensi dalam berkarya	Pemahaman dalam konsistensi berkarya	Kriteria: Rubik Skala Analitik Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 2 x 50 menit		Konsistensi dalam berkarya, peningkatan kualitas	1%
15	Sub CPMK 12: Mahasiswa mampu memahami konsep <i>Learning to Fail</i>	Ketepatan menentukan kemungkinan kegagalan dan cara mengatasinya	Kriteria: Rubik Skala Analitik Teknik: Non-tes	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Tanya jawab Waktu: 2 x 50 menit		Memahami kemungkinan-kemungkinan kegagalan dalam proses kreatif dan persiapan untuk menghadapinya	1%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
16	<p>Sub CPMK 7-12: UAS Mahasiswa mampu menentukan target audience, platform digital yang sesuai dengan karya yang dirancang, proses untuk mewujudkan karya, menganalisa kemungkinan kegagalan dan cara menghadapinya serta mendeskripsikan dalam sebuah workbook.</p>	<p>Ketepatan dalam menentukan target pasar/audience</p> <p>Ketepatan dalam menentukan platform digital</p> <p>Ketepatan dalam perancangan karya</p> <p>Ketepatan dalam melakukan Analisa kegagalan dan solusi dipersiapkan</p> <p>Kualitas penyampaian pengalaman dalam sebuah workbook</p>	<p>Kriteria: Rubik Skala Analitik</p> <p>Teknik: Non-tes</p>	PjBL	<p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan mandiri • Laporan Workbook <p>Metode: PjBL</p> <p>Tugas: Mahasiswa menentukan target audience, platform digital sesuai dengan karya yang dirancang.</p> <p>Mahasiswa merancang karya sesuai dengan hasil analisa kebutuhan audience/pasar</p> <p>Mahasiswa akan menuangkannya dalam sebuah work book</p> <p>Waktu: 3x170 menit</p>	Projek sebuah karya kreatif	40%

	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Pengolahan Ide Kreatif		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA010	2	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	25 -11 - 2021
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs Randi Cantono Putra			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 2 UTS	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Project		Mengenal Persona	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 8: Mahasiswa mampu menentukan persona dan target pasar dalam proses memasarkan karya				
Deskripsi Tugas	Menentukan target pasar, menentukan sampel persona serta memahami persona dengan melakukan wawancara				
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menentukan target audience dari proyek kreatif yang sudah ditentukan ketika UTS 2. Mahasiswa menentukan sampel persona sesuai dengan target audience 3. Mahasiswa mempersiapkan pertanyaan wawancara yang sesuai dengan kebutuhan 4. Mahasiswa melakukan wawancara dengan persona yang ditentukan 5. Analisa kebutuhan persona yang sesuai dengan proyek kreatif 				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: Laporan dalam bentuk kreatif Format luaran: file pdf, ppt, jpg				
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menentukan target audience (20%) 2. Ketepatan dalam memilih sampel persona (10%) 3. Ketepatan dalam menyusun pertanyaan untuk wawancara (20%) 4. Proses melaksanakan wawancara (25%) 5. Analisa kebutuhan persona dari hasil wawancara yang sesuai dengan proyek kreatif (25%) 				
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 10				
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 10% dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini				
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Michalko, Michael (2010), Thinker Toys, Indonesia: Mizan Media Utama. 2. Sebastian, Yoris (2014), Biang Inovasi, Jakarta : Gramedia 				

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Mengenal Persona

Ketentuan:

Menentukan target audience, menentukan sample persona, menyusun pertanyaan, melakukan wawancara dan analisa hasil wawancara

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Menentukan target audience dan sample persona (20%)	Target audince dan sampel yang sangat sesuai dengan karya kreatif, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Target audince dan sampel yang kurang sesuai dengan karya kreatif, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Target audince dan sampel yang sangat sesuai dengan karya kreatif, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Target audince dan sampel yang kurang sesuai dengan karya kreatif, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Menyusun pertanyaan untuk wawancara (20%)	Penyusunan pertanyaan lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penyusunan pertanyaan lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penyusunan pertanyaan lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penyusunan pertanyaan kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Proses wawancara (20%)	Proses wawancara lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Proses wawancara lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Proses wawancara lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Proses wawancara kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisa hasil wawancara (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Kreasi Aset



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATAKULIAH : Kreasi Aset A/B					
JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi					
FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta					
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA110	6	Visual/Gerak (2D/3D)	3 (gasal)	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	Sikap: (C03) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegaran dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. (C05) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (C06) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. (C08) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. (C09) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian (Animasi – Kreasi Aset) secara mandiri. (C11) Berusaha menciptakan karya seni yang unggul, kreatif dan inovatif berdasarkan Pancasila				

Pengetahuan:

(P03) Menganimasi dengan beragam teknik animasi (*12 principles of animation*)

(P04) Menyusun dokumentasi kerja berupa *exposure sheet/ dope sheet/ time sheet*

(P06) Menyusun dokumen model *sheet* dan *character sheet*

(P15) Menganalisis karya berbasis social culture

Keterampilan umum:

(KU01) 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;

(KU02) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;

(KU05) Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, serta berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

(KU03) Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;

Keterampilan khusus:

(KK01) Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Utama (Keyframing)

(KK02) Membuat 2D Sekuensial Gambar Gerak Sela (Inbetween)

(KK03) Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital

(KK04) Membuat Gerak Berulang Karakter (Motion Loop)

(KK05) Membuat Gerak Body Mechanic (Interaction) Karakter

(KK06) Membuat Akting Pergerakan Karakter

(KK07) Membuat Lip Sync Karakter

- (KK08) Menguji Coba Sistem Mekanika Gerak Digital (Rigging)
- (KK09) Membuat Tabel Dope/Exposure/Time Sheet
- (KK10) Membuat Shot/Scene/Sequences Storyboard
- (KK12) Membuat Rancangan Standar Gerak (Personality) Karakter
- (KK13) Merinci Kompleksitas Shot/Scene/Sequences dari Storyboard/Animatic
- (KK14) Menganalisis Studi Pergerakan Karakter (Animation Research)
- (KK15) Mengukur Kinerja Animator
- (KK16) Menganalisis Studi Pendalaman Aset Visual Animasi
- (KK18) Membuat Rancangan Visual Animasi (Concept Art)
- (KK19) Membuat Standar Produksi Desain Karakter (Character Production Design)
- (KK25) Mengkreasikan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D
- (KK26) Membuat Clean Up Gambar Keypose 2D
- (KK38) Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (Post 2D Compositing)
- (KK39) Membuat Penyusunan Artistik Aset Visual Teknik Layer 3D (Post 3D Compositing)
- (KK40) Membuat Konsep Cerita Animasi
- (KK41) Membuat Konsep Penokohan dalam Cerita Animasi
- (KK42) Melakukan Studi Pendalaman Cerita
- (KK45) Membuat Breakdown Skenario Produksi Animasi

	<p>(KK48) Melakukan Perencanaan Rekam Dialog Animasi</p> <p>(KK50) Membuat Reka Adegan Animasi Awal (3D Previsualisasi)</p> <p>(KK51) Membuat Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (Online Editing)</p>
	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis perubahan visual terhadap film yang berbasis komik bereserta 2. Mahasiswa mampu mendescripsikan <i>basic shape</i> atau bentuk dasar dari aset karakter 3. Mahasiswa mampu membuat Grand Design 4. Mahasiswa mampu mengolah dan menerjemahkan <i>Design Pack</i> 5. Mahasiswa mampu melakukan Penerapan <i>pipeline</i> produksi animasi
	<p>Sub CPMK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memetakan <i>Idea Mapping</i> 2. Mampu menentukan biografi karakter
Deskripsi Singkat Matakuliah	Matakuliah Kreasi Aset mempelajari teori dan praktik, mencakup desain model bentuk karakter 2D / 3D, rekayasa animasi 2D / 3D secara gerak atau visual berdasarkan kebutuhan asset dalam mendukung pipeline animasi.
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idea Mapping yang termuat tentang Tema dan Unsur Visual 2. Concept Art 3. Grand Design 4. Design Pack 5. Develop Karakter 6. Pra Produksi <ol style="list-style-type: none"> a. cerita b. storyboard c. animatic d. karakter 7. Produksi project <ol style="list-style-type: none"> a. Animating b. Background 8. Pasca Produksi
Bahan Pustaka	Utama:

- [1] F. Hadi, M. Dewi, and P. Sari, "Implementasi Concept Art Dalam Pembuatan Objek 3D Pada Permainan Edukasi Virtual Safari," *J. Komput. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 69–76, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/1045>.
- [2] M. S. A. Rashid, "Understanding the Past for a Sustainable Future: Cultural Mapping of Malay Heritage," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 170, pp. 10–17, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.01.007.
- [3] M. Fadya and I. P. Sari, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi 'World War D' Berbasis Android," *Multinetics*, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48.
- [4] P. R. Simamora and S. A. Zega, "Perancangan 3D Modeling Dan Vfx Water Simulation Dalam Animasi 3D Berjudul 'Blue & Flash,'" *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 3, no. 2, pp. 2548–6853, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>.
- [5] M. J. Murdoch, M. G. M. Stokkermans, and M. Lambooi, "Towards perceptual accuracy in 3D visualizations of illuminated indoor environments," *J. Solid State Light.*, vol. 2, no. 1, p. 12, Dec. 2015, doi: 10.1186/s40539-015-0029-6.
- [6] W. Suanto and Y. S. Martyastiadi, "Modular Technique of 3D Modeling and Procedural Texturing for 3D Game Environment Design of 'Jurnal Pahlawan,'" no. Creativearts 2019, pp. 5–12, 2020, doi: 10.5220/0008525200050012.
- [7] B. Scheucher, P. H. Bailey, C. Gütl, and J. V. Harward, "Collaborative Virtual 3D Environment for Internet-Accessible Physics Experiments," *Int. J. Online Biomed. Eng.*, vol. 5, no. 5, p. 65, Jul. 2009, doi: 10.3991/ijoe.v5s1.1014.
- [8] S. M. H. Asraf and S. Z. S. Idrus, "Hybrid Animation: Implementation of Two-Dimensional (2D) Animation," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1529, no. 2, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1529/2/022093.
- [9] "Animasi 2D Remaja," vol. 5, no. 3, pp. 1680–1684, 2018.
- [10] A. Gallardo, *3D Lighting: History, Concepts, and Techniques*. 2000.
- [11] N. B. Sri, "Perancangan Model 3D Datacenter Menggunakan Material Dan Pencahayaan Vray," *Peranc. Model 3D Data Cent. Menggunakan Mater. dan Pencahayaan VRAY*, p. 6, 2016.

	Pendukung:	
	-	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<ul style="list-style-type: none"> - ToonBoom - 3Ds Max - Blender - Zbrush - Adobe Photoshop - Adobe After Effect - Marvelous 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer yang memadai untuk software yang disebutkan - Komputer personal (Laboratorium)
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky 4. Pandan P. Purwachandra, M.Kom 	
Matakuliah Prasyarat		

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	(Pertemuan 1) Mahasiswa memahami lingkup kerja <i>concept artist</i> , kompetensi dan kemampuan yang dibutuhkan (C2)	-	-	Bentuk Kuliah Metode Studi Kasus Diskusi Waktu 2x50' Tugas -		Kontrak belajar, penjelasan silabus, penjelasan RPS	0%

2	(Pertemuan 2) Mahasiswa mampu merancang Idea Mapping dalam grand design project yang akan dihasilkan secara terukur dan sistematis (C3, A2, P4)	Mahasiswa mampu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak secara mandiri.	Kriteria Mahasiswa mampu menggunakan metode yang sesuai kaidah keilmuan Animasi dalam tiap elemen-elemen asset yang dikreasikan baik dalam visual atau gerak Jenis Praktik	Bentuk Kuliah Metode Studi Kasus Diskusi Praktik Waktu 2x50' Tugas Latihan		- Concept Art - Grand Design	1,54%
3-4	(Pertemuan 3 - 4) Mahasiswa mampu menerjemahkan grand design project dalam bentuk dasar/ basic shape (C6, A4, P5)	Mahasiswa mampu membuat naskah cerita - Logline - Premis - Sinosis	Kriteria Mahasiswa mampu mengolah cerita berdasarkan tema kearifan local Jenis Praktik	Bentuk Diskusi Metode Diskusi Contextual instruction Waktu 2x50' Tugas Latihan		- Concept Art - Grand Design	1,54%
5-7	(Pertemuan 5 - 7) Mahasiswa mampu melakukan developing karakter dari bentuk dasar ke final design menerjemahkan design pack	Mahasiswa mampu Mampu mendeskripsikan <i>basic shape</i> atau bentuk dasar dari aset karakter	Kriteria Mahasiswa mampu menggambarkan tokoh karakter serta aset pendukung Jenis Praktik		Bentuk Kuliah Metode Discovery learning Waktu 2x50'	Review karya - Grand Design - Idea Mapping - Design Pack	1,54%

	<p>membuat biografi karakter</p> <p>a. 5 prinsip dasar desain</p> <p>b. design pack</p> <p>c. biografi karakter</p> <p>(C4, A4, P7)</p>				<p>Tugas</p> <p>Membuat basic shape karakter</p>		
8	<p>(Pertemuan 8) UTS</p> <p>(C5, A3, P6)</p>	<p>- Mahasiswa mengumpulkan karya danmempresentasikan karya dari Design Pack</p>	<p>Kriteria</p> <p>a. 5 prinsip dasar desain</p> <p>b. design pack</p> <p>c. biografi karakter</p> <p>Jenis</p> <p>Portfolio artbook</p>		<p>Bentuk</p> <p>Kuliah</p> <p>Metode</p> <p>Discovery learning</p> <p>Waktu</p> <p>2x50'</p> <p>Tugas</p> <p>Penerapan prinsip desain karakter hingga menjadi kesatuan design pack</p>	File karya	1,54%
9	<p>(Pertemuan 9)</p> <p>Mahasiswa mampu memahami pipeline dalam produksi film aniamsi</p> <p>mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi perannya dalam pipeline</p>	<p>Mahasiswwa memahami peran dalam tiap devisi pipeline</p>	<p>Kriteria</p> <p>Pembagian kelompok serta mengalokasikan sdm mahasiswa berdasarkan kemampuan teknis dan manajerial</p> <p>Jenis</p> <p>produksi</p>		<p>Bentuk</p> <p>project</p> <p>Metode</p> <p>Project based learning</p> <p>Waktu</p> <p>2x50'</p> <p>Tugas</p> <p>portofolio</p>	<p>Pipeline:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production 	3,08%

	(C6, A2, P2)						
10	(Pertemuan 10) Mahasiswa mampu menerjemahkan brief project pada tahap pra produksi	Mahasiswa mulai mengerjakan perdevisi dalam proyek	Kriteria Pendokumentasian asset untuk masuk ke tahap produksi Jenis produksi		Bentuk presentasi Metode presentasi Waktu 2x50' Tugas Presentasi hasil dari perencanaan dan perancangan tahap pra produksi	Pipeline: 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production	15%
11-13	(Pertemuan 11 - 13) Mahasiswa mampu melakukan tahapan produksi project	Mahasiswa mulai berkolaborasi dalam proses produksi	Kriteria - memulai tahap animating - background dan landscape - komposisi - sinematografi - pewarnaan Jenis Portofolio project		Bentuk project Metode Project based learning Waktu 2x50' Tugas Progress report	Pipeline: 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production	10,77%
14-16	(Pertemuan 14 - 16) Mahasiswa mampu melakukan tahapan pasca produksi	Mahasiswa mampu mengolah kompilasi asset produksi untuk diproses	Kriteria 1. Compositing 2. Color Grading 3. Music Scoring 4. Vfx 5. Sfx		Bentuk project Metode Project based learning	Pipeline: 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production	15%

		kedalam proses pasca produksi	Jenis project		Waktu 2x50'		
					Tugas Editing asset hingga rendering final		
17	(Pertemuan 17) UAS	Mahasiswa mengumpulkan hasil finalisasi projek (film, motion, visual) beserta Produktion book	Jenis Film animasi / motion				40%



INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH : Kreasi Aset

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA110	4	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	1. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky 4. Pandan P. Purwachandra, M.Kom			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 1	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Analisis Kasus		Character Mapping	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 2: Mahasiswa mampu membuat dan mengolah mapping karakter berdasarkan brief yg telah ditentukan				
Deskripsi Tugas	Karakter mapping merupakan implementasi dari Idea Mapping untuk mendiskripsikan karakter				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan brief karakter yang akan dibuat oleh mahasiswa 2. Mahasiswa memilih dapat memilih salah satu kriteria dari brief 3. Mahasiswa melakukan pemetaan karakter dan dianalisis sesuai brief				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: karakter mapping Format luaran: file pdf				
Indikator dan Kriteria	1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori konsep karakter (20%) 3. Pengetahuan tentang pemetaan target audiens karkter (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis konsep pemetaan karakter (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis pemetaan target audiens terhadap karakter (20%)				

Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan selama satu minggu, yaitu pada minggu ke 2
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 1.54 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. F. Hadi, M. Dewi, and P. Sari, "Implementasi Concept Art Dalam Pembuatan Objek 3D Pada Permainan Edukasi Virtual Safari," <i>J. Komput. Terap.</i>, vol. 3, no. 2, pp. 69–76, 2017, [Online]. Available: https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/1045. 2. M. Fadya and I. P. Sari, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi 'World War D' Berbasis Android," <i>Multinetics</i>, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48.



INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH : Kreasi Aset

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis

Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
ANA110	6	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY

Otorisasi

Pengembang Rencana Pembelajaran	Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
1. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky 4. Pandan P. Purwachandra, M.Kom (.....)	(.....)	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. (Dr. Samuel Gandang Gunanto)

Tugas ke: 2

Bentuk Tugas	Judul Tugas	Waktu mengerjakan
Analisis Kasus	Developing Character dan Design Pack	1 Minggu

Sub CPMK

Sub CPMK 3-4:
Mahasiswa Kreasi Asset mempelajari developing karakter dari bentuk dasar hingga final design

Deskripsi Tugas

Menyusun sistematika pembuatan karakter yang akan diproduksi film animasi

- A. Sinopsis
- B. Mapping Character
- C. Visualisasi Character
 1. Referensi
 2. Basic shape (Sketsa basic shape full body, half body, face)
 3. Developing Character (full body, hal body, face in color, siluet)

Metode Pengerjaan

1. Dosen menentukan 3 sistematika yang akan dipenuhi oleh mahasiswa
2. Mahasiswa melakukan eksplorasi desain karakter

Bentuk dan Format Luaran

Bentuk: artikel pendek
Format luaran: file pdf

Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori struktur naratif dalam desain karakter (20%) 3. Pengetahuan tentang teori struktur dramatik dalam desain karakter (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur naratif dalam desain karakter (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur dramatik dalam desain karakter (plot beat) (20%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 3 sampai 4
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 1.54 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Fadya and I. P. Sari, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi 'World War D' Berbasis Android," <i>Multinetics</i>, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48 2. S. M. H. Asraf and S. Z. S. Idrus, "Hybrid Animation: Implementation of Two-Dimensional (2D) Animation," <i>J. Phys. Conf. Ser.</i>, vol. 1529, no. 2, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1529/2/022093. 3. N. B. Sri, "Perancangan Model 3D Datacenter Menggunakan Material Dan Pencahayaan Vray," <i>Peranc. Model 3D Data Cent. Menggunakan Mater. dan Pencahayaan VRAY</i>, p. 6, 2016.



INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH : Kreasi Aset

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis

Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
ANA110	6	Visual/Gerak (2D/3D)	Gasal	DD - MM - YYYY

Otorisasi

Pengembang Rencana Pembelajaran	Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
1. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. 2. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn 3. Al Fitri Mohammad Zacky 4. Pandan P. Purwachandra, M.Kom (.....)	(.....)	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. (Dr. Samuel Gandang Gunanto)

Tugas ke: 8 UTS

Bentuk Tugas	Judul Tugas	Waktu mengerjakan
Analisis Kasus	Mengumpulkan dan Presentasi Design Pack	1 Minggu

Sub CPMK

Sub CPMK 8:
Mahasiswa mengumpulkan karya dan mempresentasikan karya dari Design Pack

Deskripsi Tugas

Mahasiswa menyusun concept art untuk project film animasi pendek yang akan anda kerjakan.
 Sistematika:
 A. Konsep cerita
 1. Logline
 2. Sinopsis
 3. Treatment
 4. Mapping Character
 5. Skenario
 6. Storyboard

	<p>B. Visual Development</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basic shape character 2. Development Character: turn around, pose character, expression, costume, senjata, equipment, color pallete 3. Background: floorplan, layout background
Metode Pengerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menentukan 3 sistematika yang akan dipenuhi oleh mahasiswa 2. Mahasiswa melakukan eksplorasi desain karakter
Bentuk dan Format Luaran	<p>Bentuk: artbook Format luaran: file pdf</p>
Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang objek/kasus yang dianalisis: 5W 1 H (20%) 2. Pengetahuan tentang teori struktur naratif dalam desain pack (20%) 3. Pengetahuan tentang teori struktur dramatik dalam desain pack (20%) 4. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur naratif dalam desain pack (20%) 5. Ketepatan dan ketajaman dalam menganalisis struktur dramatik dalam desain pack (plot beat) (20%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan pada Minggu ke 8
Lain-lain	Bobot penilaian tugas ini adalah 1.54 % dari keseluruhan komponen pada mata kuliah ini
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Fadya and I. P. Sari, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi 'World War D' Berbasis Android," <i>Multinetics</i>, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48 2. S. M. H. Asraf and S. Z. S. Idrus, "Hybrid Animation: Implementation of Two-Dimensional (2D) Animation," <i>J. Phys. Conf. Ser.</i>, vol. 1529, no. 2, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1529/2/022093. 3. N. B. Sri, "Perancangan Model 3D Datacenter Menggunakan Material Dan Pencahayaan Vray," <i>Peranc. Model 3D Data Cent. Menggunakan Mater. dan Pencahayaan VRAY</i>, p. 6, 2016.

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Mahasiswa mengumpulkan karya danmempresentasikan karya dari Design Pack (UTS)

Ketentuan:

Mahasiswa menyusun concept art untuk project film animasi pendek yang akan anda kerjakan. Dikumpulkan dalam format pdf.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Pengetahuan tentang objek/kasus 5W 1H (20%)	Penjabaran 5W 1H lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran 5W 1H lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran 5W 1H kurang lengkap, terstruktur akurat, referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur naratif (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Teori struktur dramatik (20%)	Penjabaran teori lengkap, akurat, terstruktur, berdasarkan referensi pustaka yang akuntabel, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran teori lengkap terstruktur, akurat, namun referensi pustaka kurang lengkap, tata bahasa dan penulisan kurang baik	Penjabaran teori kurang lengkap, terstruktur, akurat; referensi pustaka kurang lengkap; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
Analisis struktur naratif (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik

Analisis struktur dramatik (20%)	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, sesuai dengan teori, serta disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis yang tajam, komprehensif, namun kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, namun sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang baik	Penjabaran analisis kurang komprehensif, kurang sesuai dengan teori; disampaikan dengan tata bahasa yang kurang baik
----------------------------------	---	--	--	--

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Mahasiswa menyusun concept art untuk project film animasi pendek yang akan anda kerjakan.

Ketentuan:

Sistematika:

A. Konsep cerita

1. Logline
2. Sinopsis
3. Treatment
4. Mapping Character
5. Skenario
6. Storyboard

B. Visual Development

1. Basic shape character
2. Development Character: turn around, pose character, expression, costume, senjata, equipment, color pallete
3. Background: floorplan, layout background

Dikumpulkan dalam format Pdf

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
Penerapan struktur naratif dalam konsep cerita dan penentuan target audiens (30%)	Mampu menyusun logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; mampu mengembangkan menjadi sinopsis.	Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; sesuai dengan target audiens; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis.	Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis	Kurang Mampu menentukan logline, dan premis cerita berdasarkan kaidah yang baik; target audiens tidak sesuai; kurang mampu mengembangkan menjadi sinopsis

<p>Penerapan struktur dramatik serta teori penokohan karakter dalam plot (30%)</p>	<p>Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, treatment dan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter</p>	<p>Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, treatment namun belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter</p>	<p>Mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, belum mampu mengembangkan treatment; belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter</p>	<p>Belum mampu mengembangkan sinopsis menjadi plotbeat, belum mampu mengembangkan treatment; belum mampu mengembangkan penokohan sesuai dengan teori struktur dramatik dan penokohan karakter</p>
<p>Penerapan karakter mapping dalam menerjemahkan scenario hingga menjadi storyboard (40%)</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Shot list tersusun dengan utuh; kaidah teknis terpenuhi dengan baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik; Shot list tersusun dengan utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat baik, Shot list tidak utuh, kaidah teknis kurang baik</p>	<p>Pengembangan plotbeat kurang baik; Shot list tidak utuh, Kaidah teknis kurang baik</p>

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Menggambar

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	MATAKULIAH		: Menggambar		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA020	3	Menggambar	3 (Gasal)	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi		Ketua Program Studi
	1. Mahendradewa S., M.Sn. 2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A				Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
			(.....)		(Dr. Samuel Gandang Gunanto)
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	Sikap: (S3) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S6) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S8) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik				
	Pengetahuan: (P13) Prinsip dasar seni (estetika), desain dan komposisi (P23) Prinsip dasar topologi bentuk objek				
	Keterampilan umum: (KU30) Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian penerapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri				
Keterampilan Khusus: (KU57) Membuat Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D (KU58) Melakukan Pewarnaan/Melukis Gambar Latar (<i>Background</i>) 2D (KU59) Melakukan Pewarnaan Objek Gambar Bergerak 2D					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi bentuk objek 2. Mahasiswa mampu membuat visual akhir 3. Mahasiswa menguasai konsep teoritis dan proporsi visual					
Sub CPMK					

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menggambarkan objek dan manusia yang proporsional dalam berbagai gerakan, perspektif, dan pencahayaan 2. Mahasiswa mampu menggambarkan manusia dalam bentuk karikatur dan kartun 				
Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah ini memperdalam kemampuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggambar objek dan manusia dengan berbagai teknik pencahayaan, perspektif, bayangan.				
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori menggambar bentuk 2. Teori perspektif 3. Teori arah cahaya dan bayangan 4. Teori Karikatur 5. Teori Kartun 				
Bahan Pustaka	<p>Utama:</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bridgeman, George B., Constructive Anatomy, London and USA, 1920 2. Haboushi, Stephanie, Drawing Lessons from the Famous Artists School: Classic Techniques and Expert Tips from the Golden Age of Illustration, Quarto Publishing Group USA, 2017 3. Hampton, Michael, Figure Drawing: Design and Invention, China: Hampton, 2009 4. Goldman, Stephanie, The Complete Book of Poses for Artists, Quarto Publishing Group USA, 2017 5. Norling, Ernest, Perspective Made Easy, New York: Dover Publication, 1967 6. Hultgren, Ken, The Art of Animal Drawing, Construction, Action, Analysis, Caricature, New York: Dover Publication, 1993 <p>Pendukung:</p> <p>-</p>				
Media Pembelajaran	<table border="1"> <tr> <td>Software:</td> <td>Hardware:</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Slide show PPT - Video - Zoom - E-Learning </td> <td>LCD Projector</td> </tr> </table>	Software:	Hardware:	<ul style="list-style-type: none"> - Slide show PPT - Video - Zoom - E-Learning 	LCD Projector
Software:	Hardware:				
<ul style="list-style-type: none"> - Slide show PPT - Video - Zoom - E-Learning 	LCD Projector				
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahendradewa S., M.Sn. 2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A 				
Matakuliah Prasyarat	Sedang menempuh mata kuliah di semester 1				

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Penilaian		Metode/ Strategi Pembelajaran		Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria	Luring	Daring		
1	Mahasiswa mampu mempelajari konsep dari teori yang akan dipelajari dan mengikuti perkuliahan (A1) (C1)	-	-	Bentuk Kuliah Metode Diskusi	-	Kontrak belajar, penjelasan silabus, penjelasan RPS	0

				Waktu 1x3x50” Tugas -			
2-3	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Kehalusan gradasi arsir dari gelap ke terang	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 2x3x50” Tugas Arsir gradasi terang ke gelap	-	Teori Arsir: 1. Hatching 2. Crosshatching 3. Countour Hatching 4. Scumbling 5. Stippling 6. Circusilm 7. Pointilisme	20%
4	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Ketepatan perspektif objek - Kesesuaian arah pandang, teknik arsir	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Perspektif	-	Teori Perspektif: 1. Perspektif satu titik hilang 2. Perspektif dua titik hilang 3. Perspektif Tiga Titik Hilang	
5	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Ketepatan pencahayaan objek dan bayangan - Kesesuaian arah pandang,	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Pencahayaan dan bayangan	-	Teori Pencahayaan dan bayangan: 1. Front Light 2. Oval Light 3. Slide Light 4. Rim Light 5. Back Light	
6	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan	- Ketepatan bentuk kepala manusia yang proporsional	Kriteria Rubrik skala analitik	Bentuk Kuliah	-	Teori menggambar kepala manusia	

	objek sesuai tema (C3) (P2)		Teknik: Non-tes	Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Kepala Manusia			
7	UTS - Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Ketepatan objek yang proporsional dengan berbagai gerakan	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Anatomi Manusia	-	Teori Anatomi Manusia	30%
8	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Ketepatan menggambar gerakan manusia	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Gerakan Manusia	-	Teori menggambar gerakan manusia	20%
9	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Ketepatan menggambar pose manusia yang proporsional	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Pose Manusia	-	Teori Pose Manusia	
10-13	- Mahasiswa mampu	- Ketepatan	Kriteria	Bentuk	-	Teori Menggambar	

	mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	menggambar objek sesuai tema yang diberikan	Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Kuliah Metode Review dan presentasi karya mahasiswa Waktu 4x3x50” Tugas -		Manusia	
14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggambarkan objek sesuai tema (C3) (P2)	- Kreativitas dalam menggambar karikatur tokoh sesuai ciri khas dan karakter tokoh tersebut serta membuat kartun mengenai fenomena sosial di masyarakat	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas - Membuat Karikatur diri sendiri dan tokoh lain - Membuat kartun fenomena sosial masyarakat	-	Teori Karikatur: Aspek hiperbola, satire, humor Teori kartun: Humor, imajinatif, gambar yang ringkas, tidak mengandung banyak kata, mudah dipahami	
15	UAS	- Kesesuaian antara gambar dan tema yang telah ditentukan	Kriteria Rubrik skala analitik Teknik: Non-tes	-	Bentuk Kuliah Metode Praktik Waktu 1x3x50” Tugas Melengkapi semua tugas	-	30%
16	Remidi	-					
Jumlah							100%



RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH : Menggambar

JURUSAN/PROGRAM STUDI : Televisi/D-3 Animasi

FAKULTAS : Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS	Semester	Direvisi
	ANA020	3	Menggambar	Gasal

Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran	Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi
	1. Mahendradewa S., M.Sn. 2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A		Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
	(.....)	(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)

Tugas ke: 4	Bentuk Tugas	Judul Tugas	Waktu mengerjakan
	Praktik menggambar	Menggambar dengan pencahayaan dan bayangan	1 Minggu

Sub CPMK 4:
Mahasiswa mampu menggambar objek dengan teknik pencahayaan dan bayangan

Deskripsi Tugas
Menggambar objek dengan pencahayaan dan bayangan

Metode Pengerjaan
1. Dosen menentukan jenis objek dengan teknik pencahayaan dan bayangan
2. Mahasiswa menggambar sesuai tema yang telah ditentukan

Bentuk dan Format Luaran
Bentuk: Gambar ukuran A3
Format luaran: file PDF

Indikator dan Kriteria
1. Kehalusan gradasi arsir dari gelap ke terang. (20%)
2. Ketepatan dalam menangkap bentuk objek sesuai aslinya (40%)
3. Kesesuaian dalam menggambar objek dengan arah cahaya, teknik arsir dan bayangan (40%)

Jadwal Pelaksanaan
Penugasan dilakukan setiap satu minggu

Lain-lain	
Pustaka	<p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bridgeman, George B., Constructive Anatomy, London and USA, 19202. Haboushi, Stephanie, Drawing Lessons from the Famous Artists School: Classic Techniques and Expert Tips from the Golden Age of Illustration, Quarto Publishing Group USA, 20173. Hampton, Michael, Figure Drawing: Design and Invention, China: Hampton, 20094. Hultgren, Ken, The Art of Animal Drawing, Construction, Action, Analysis, Caricature, New York: Dover Publication, 19935. Goldman, Stephanie, The Complete Book of Poses for Artists, Quarto Publishing Group USA, 20176. Norling, Ernest, Perspective Made Easy, New York: Dover Publication, 1967

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

Menggambar dengan pencahayaan dan bayangan (tugas mingguan)

Ketentuan:

Menggambar objek/benda dengan pencahayaan dan bayangan. Dikumpulkan dalam format PDF.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
1. Kehalusan gradasi arsir dari gelap ke terang. (20%)	Kehalusan dalam mengarsir dan membuat gradasi gelap ke terang, kerapian dalam mengarsir yang baik	Kehalusan dalam mengarsir dan membuat gradasi gelap ke terang, tetapi kerapian dalam mengarsir kurang baik	Kurang halus dalam mengarsir dan membuat gradasi gelap ke terang, tetapi kerapian dalam mengarsir sudah baik	Kurang halus dalam mengarsir dan membuat gradasi gelap ke terang, dan kerapian dalam mengarsir kurang baik
2. Ketepatan dalam menangkap bentuk objek sesuai aslinya (40%)	Ketepatan dalam menangkap bentuk objek, dan bentuk yang realistis menyerupai aslinya, sehingga proporsional	Ketepatan dalam menangkap bentuk objek, bentuk realistis menyerupai aslinya, tetapi kurang proporsional	Ketepatan dalam menangkap bentuk objek, tetapi bentuk kurang realistis menyerupai aslinya, dan kurang proporsional	Kurang tepat dalam menangkap bentuk objek, sehingga bentuk kurang realistis menyerupai aslinya, kurang proporsional
3. Kesesuaian dalam menggambar objek dengan arah cahaya, teknik arsir dan bayangan (40%)	Kesesuaian dalam menggambar objek dengan arah datangnya cahaya, teknik arsir yang sesuai jenis/karakteristik benda, dan bayangan yang tepat sehingga memberikan kesan nyata	Kesesuaian dalam menggambar objek dengan arah datangnya cahaya, teknik arsir yang sesuai jenis/karakteristik benda, namun bayangan kurang tepat	Kurang sesuai dalam menggambar objek dengan arah datangnya cahaya, teknik arsir yang sesuai jenis/karakteristik benda, dan bayangan yang tepat	Kurang sesuai dalam menggambar objek dengan arah datangnya cahaya, teknik arsir yang kurang sesuai jenis/karakteristik benda, namun bayangan yang tepat



	RENCANA TUGAS MAHASISWA				
	MATAKULIAH		: Menggambar		
	JURUSAN/PROGRAM STUDI		: Televisi/D-3 Animasi		
	FAKULTAS		: Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta		
Sistem Pengendalian Otomatis	Kode MK	Bobot/ SKS		Semester	Direvisi
	ANA020	3	Menggambar	Gasal	DD - MM - YYYY
Otorisasi	Pengembang Rencana Pembelajaran		Koordinator Kelompok Studi	Ketua Program Studi	
	3. Mahendradewa S., M.Sn. 4. Agni Saraswati, S.Sn., M.A			Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	
	(.....)		(.....)	(Dr. Samuel Gandang Gunanto)	
Tugas ke: 4	Bentuk Tugas		Judul Tugas	Waktu mengerjakan	
	Praktik menggambar		1. Membuat karikatur diri sendiri dan tokoh dosen FSMR 2. Membuat kartun mengenai fenomena sosial di masyarakat	1 Minggu	
Sub CPMK	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu menggambarkan tokoh dengan karakteristik bentuk karikatur dan kartun				
Deskripsi Tugas	Menggambarkan tokoh dengan menerapkan prinsip karikatur dan kartun				
Metode Pengerjaan	1. Dosen menentukan jenis tokoh sebagai objek gambar 2. Mahasiswa menggambar sesuai tema yang telah ditentukan				
Bentuk dan Format Luaran	Bentuk: Gambar ukuran A3 Format luaran: file PDF				

Indikator dan Kriteria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya (30%) 2. Membuat karakter yang menarapkan prinsip karikatur (35%) 3. Membuat karakter yang menarapkan prinsip kartun (35%)
Jadwal Pelaksanaan	Penugasan dilakukan setiap satu minggu
Lain-lain	
Pustaka	<p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bridgeman, George B., Constructive Anatomy, London and USA, 1920 2. Haboushi, Stephanie, Drawing Lessons from the Famous Artists School: Classic Techniques and Expert Tips from the Golden Age of Illustration, Quarto Publishing Group USA, 2017 3. Hampton, Michael, Figure Drawing: Design and Invention, China: Hampton, 2009 4. Hultgren, Ken, The Art of Animal Drawing, Construction, Action, Analysis, Caricature, New York: Dover Publication, 1993 5. Goldman, Stephanie, The Complete Book of Poses for Artists, Quarto Publishing Group USA, 2017 6. Norling, Ernest, Perspective Made Easy, New York: Dover Publication, 1967

PENILAIAN RUBRIK ANALITIK

Tugas:

1. Membuat karikatur diri sendiri dan tokoh dosen FSMR
2. Membuat kartun mengenai fenomena sosial di masyarakat (tugas mingguan)

Ketentuan:

Menggambarkan tokoh dengan karakteristik bentuk karikatur dan kartun. Dikumpulkan dalam format PDF.

Indikator Penilaian	Sangat baik (100-86)	Baik (85-76)	Cukup (75-66)	Kurang >65
1. Ketepatan dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya (30%)	Ketepatan dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya, dan penggambaran detail yang penting	Ketepatan dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya, namun kurangnya penggambaran detail yang penting	Kurang tepat dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya, namun penggambaran detail penting cukup bagus	Kurang tepat dalam menangkap karakteristik tokoh sesuai aslinya, dan penggambaran detail penting kurang bagus
2. Membuat karakter yang menerapkan prinsip karikatur (35%)	Membuat karakter yang menerapkan prinsip karikatur yaitu hiperbola, distorsi, satir, dan humor	Membuat karakter yang menerapkan prinsip karikatur yaitu hiperbola, distorsi, satir, dan humor, namun kurang kuat dalam menggambarkan salah satu unsur tersebut	Membuat karakter yang menerapkan prinsip karikatur yaitu hiperbola, distorsi, satir, dan humor, namun kurang kuat dalam menggambarkan dua unsur tersebut	Kurang berhasil membuat karakter yang menerapkan prinsip karikatur yaitu hiperbola, distorsi, satir, dan humor,
3. Membuat karakter yang menerapkan prinsip kartun (35%)	Membuat karakter yang menerapkan prinsip kartun yaitu humor dan imajinatif, gambar yang ringkas, tidak mengandung banyak kata, mudah dipahami	Membuat karakter yang menerapkan prinsip kartun yaitu humor dan imajinatif, gambar yang ringkas, tidak mengandung banyak kata, sukar dipahami	Membuat karakter yang menerapkan prinsip kartun yaitu humor dan imajinatif, gambar yang rumit, tidak mengandung banyak kata, sukar dipahami	Membuat karakter yang menerapkan prinsip kartun yaitu humor namun kurang imajinatif, gambar yang rumit, mengandung banyak kata, sukar dipahami