

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FSRD IKJ KURIKULUM MBKM**




MATA KULIAH	:	Mayor I: Motion Graphic
SEMESTER	:	3
BOBOT	:	
DOSEN/TIM DOSEN PENGAMPU	:	

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
INSTITUT KESENIAN JAKARTA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN		
Identitas MK		
Nama Mata Kuliah	Mayor I: Motion Graphic	
Kode Mata Kuliah	DKV301	
SKS	4	
Semester Pelaksanaan	3	
Koordinator / Pengampu Mata Kuliah		
Nama Dosen NIDN / NUP	FX. Catur Satria Aji Wibowo, M.Sn	
Peminatan	Motion Design & Animation Digital	
Program Studi	DKV	
Fakultas	FSRD IKJ	
Jumlah Tim Pengajar	2	
Menyetujui Wakil Dekan Bidang Akademik (Ehwan Kurniawan, M.Sn)	Jakarta,	Mengetahui Koordinator MK (Catur Satria Wibowo, M.Sn)

1 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		NAMA PERGURUAN TINGGI, FAKULTAS, PRODI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
			T=?	P=?	1	5 Mei 2019
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PRODI	
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL1	S12; Memiliki sikap kreatif dan adaptif terhadap perubahan lingkungan hidup, perkembangan sosio-kultural dan teknologi di masyarakat.				
	CPL2	KU2: Manajemen proses produksi motion, Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	CPL3	P9: Motion design, Mengaplikasikan prinsip-prinsip Motion desain dalam perancangan Motion Graphic.				
	CPL4	KK 26: Motion Graphic, Mampu menerapkan prinsip mekanisme gerak dan prinsip animasi ke dalam karya <i>motion design & digital animation</i> ;				
	CPL5	KK28: Infografis animasi, Mampu menerapkan prinsip mekanisme gerak dan prinsip animasi ke dalam karya <i>motion design & digital animation</i> ;				
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK1	Mampu memahami lingkup kerja industry motion grafis, (1) on air graphic untuk broadcast / streaming konten (Motion Graphic pack) (2) advertising (TVC) (3) grafik lingkungan dan signage elektronik (4) Grafik pertunjukan (video mapping, LED background) (5) Infographic motion (6) video game (7) aplikasi smartphone (8) VR dan AR				
	CPMK2	Mampu memahami Prinsip motion grafis dan elemen desain, Dasar motion grafis, durasi, timing, organic dan mekanik, Pipeline kerja: Pra produksi, Penjelasan (1) Creative brief menentukan tema Identity bumper dan Graphic Pack, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval				
	CPMK3	Mampu memahami dan mengoperasikan dasar-dasar tools After Effect, produksi Graphic Pack motion: Bumper, lower third, intercut, super impose, frame, background, next on, telop, identity, dan lainnya, Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe, sinkronisasi music, motion, color grading, render setting				

CPMK4	Mampu menerapkan tools After Effect, dalam compositing motion graphic, mampu menerapkan prinsip dasar animasi dalam membuat keyframe di after effect, mampu menyelesaikan bumper ident 15 sec dan merancang graphic pack nya.
CPMK5	Mampu memahami prinsip Infografis motion dan video explainer: Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet , Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Workshop menentukan script, Storyboard, Style frame produksi asset still
CPMK6	Mampu memproduksi Infografis motion dan video explainer: sinkronisasi script, visual dan Voice over, Manajemen asset, storyboard
CPMK7	Mampu mengkomposisikan dan memproduksi Infografis motion dan video explainer: sinkronisasi script, visual dan Voice over, Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe, : sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting
CPMK8	ETS
CPMK9	Mampu memahami ruang lingkup proses produksi Bumper promosi dan motion graphic commercial ad : mengolah data dan riset, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval
CPMK10	Mampu memproduksi komposisi motion dan tipografi, video : Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe,
CPMK11	Mampu memproduksi komposisi motion dan tipografi, video: sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting
CPMK12	Mampu memahami ruang lingkup Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval
CPMK13	Mampu merancang asset Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame
CPMK14	Mampu merancang dan memproduksi Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval
CPMK15	Mampu mensimulasikan presentasi Motion Grafis pertunjukan Video projection, dalam beragam media, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval
CPMK16	EAS
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPM K1	Mampu merancang dan memproduksi Graphic pack motion Sebagai ident 3 peminatan Prodi DKV
Sub-CPM K2	Mampu merancang dan memproduksi Motion Infografis Animakini 2017-2022
Sub-CPM K3	Mampu merancang dan memproduksi video motion bumper promosi untuk kompilasi animasi karya mahasiswa MM
Sub-CPM K4	Mampu merancang dan Produksi Motion Graphic Pertunjukan promosi 5 prodi di FSRD IKJ
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK	

		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	...
	CPL1	v	v	v	v		
	CPL2	v	v	v	v		
	CPL3	v	v	v	v		
	CPL4	v	v	v	v		
	CPL5	v	v	v	v		
Deskripsi Singkat MK	Menurut buku Exploring Motion Graphics oleh Gallagher & Paldy, Motion Graphic adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Sedangkan menurut Michael Betancourt Motion Graphic adalah grafik/Gambar yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia.						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<p>Disiplin ilmu yang menerapkan prinsip-prinsip desain grafis untuk pembuatan & produksi karya video motion (gambar bergerak) melalui penggunaan animasi dan efek visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ide kreatif motion graphic • Manajemen proses produksi motion • Motion Design • Infografis animasi 						
Pustaka	Utama :						
	2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner						
	2008, Japanese motion graphic creator						
	2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Mayor Motion Graphic						
Mata Kuliah syarat							

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu merancang Graphic pack motion sebagai Bumper ident 3 peminatan Prodi DKV	Mahasiswa memiliki sikap kreatif dan adaptif terhadap perubahan lingkungan hidup, perkembangan sosio-kultural dan teknologi di masyarakat.	Mahasiswa Mampu memahami lingkup kerja industry motion grafis, (1) on air graphic untuk broadcast / streaming konten (Motion Graphic pack) (2) advertising (TVC) (3) grafik lingkungan dan signage elektronik (4) Grafik Performance / pertunjukan (video mapping, LED background) (5) Infographic motion (6) video game (7) aplikasi smartphone (8) VR dan AR	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi pengantar dan lingkup motion grafis power point (2x50"), Kuliah presentasi referensi contoh2 karya video (1x50"), responsi/ diskusi point (1x50"), Interaksi secara langsung di kelas METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning		MATERI PEMBELAJARAN Graphic pack motion, lingkup kerja industry motion grafis Sub Pokok bahasan (1) on air graphic untuk broadcast / streaming konten (Motion Graphic pack) (2) advertising (TVC) (3) grafik lingkungan dan signage elektronik (4) Grafik Performance / pertunjukan (video mapping, LED background) (5) Infographic motion (6) video game (7) aplikasi smartphone (8) VR dan AR PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner	

						2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw	
2		Mahasiswa memahami manajemen proses produksi motion, Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	Mahasiswa mampu memahami Prinsip motion grafis dan elemen desain, Dasar motion grafis, durasi, timing, organic dan mekanik, Pipeline kerja: Pra produksi, Penjelasan (1) Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi pengantar dan lingkup motion grafis power point (1x50”), Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50”), METODE PEMBELAJARAN Discovery Learning, Self-Directed Learning PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, terkait		MATERI PEMBELAJARAN Prinsip motion grafis dan elemen desain, Dasar motion grafis, durasi, timing, organic dan mekanik, Pipeline kerja Sub Pokok bahasan Penjelasan (1) Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and	

				<p>tugas Graphic pack motion tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (1x50")</p> <p>BM : Mahasiswa menterjemahkan creative brief membuat alternatif sketsa Graphic pack motion tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (2x50")</p>		<p>techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	
3		<p>Motion design, Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dalam perancangan desain.</p>	<p>Mahasiswa mampu merancang Graphic Pack: Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Finalisasi produksi style frame asset still</p>	<p>BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi pengantar dan lingkup motion grafis power point (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema Identity bumper, mood, music, media</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN merancang Graphic Pack: Membuat alternatif moodboard referensi</p> <p>Sub Pokok bahasan Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Finalisasi produksi style frame asset still</p> <p>PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	

				(2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, terkait tugas Graphic pack motion tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (1x50") BM : Mahasiswa merancang dari alternatif sketsa terpilih menjadi Graphic pack motion still frame tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (2x50")			
4		Motion Graphic, Mampu menerapkan prinsip mekanisme gerak dan prinsip animasi ke dalam karya <i>motion design & digital animation</i> ;	Mahasiswa mampu memahami dan mengoperasikan dasar-dasar tools After Effect, produksi Graphic Pack motion: Bumper, lower third, inter cut, super impose, frame, background, next on, telop, identity, dan lainnya, Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe, sinkronisasi music, motion, color grading, render setting	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi dasar-dasar tools After Effect, produksi Graphic Pack motion: (2x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas produksi Graphic Pack motion: Bumper, lower third, inter cut, super impose, frame, background, next on, telop, identity, dan lainnya, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50"), METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning PENUGASAN PT : Mahasiswa menyelesaikan tugas Identity bumper, mood, music, media (2) moodboard		MATERI PEMBELAJARAN merancang Graphic Pack: Membuat alternatif moodboard referensi Sub Pokok bahasan Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Finalisasi produksi style frame asset still PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion	

				<p>referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi dari asset stil menjadi motionl, terkait tugas Graphic pack motion tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (1x50")</p> <p>BM : Mahasiswa merancang Graphic pack motion still frame menjadi motion grafis tema promosi 3 peminatan Prodi DKV (2x50")</p>		<p>design book by Austin Shaw</p>	
5	<p>Mampu merancang Motion Infografis Animakini 2017-2022</p>	<p>Pemahaman Infografis animasi, menerapkan prinsip mekanisme gerak dan prinsip animasi ke dalam karya motion design & digital animation;</p>	<p>Mahasiswa mampu memahami prinsip Infografis motion dan video explaner: Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet , Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Workshop menentukan script, Storyboard, Style frame produksi asset still</p>	<p>BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi prinsip Infografis motion dan video explaner: Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet (2x50"), responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema Infografis motion dan video explaner:</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN prinsip Infografis motion dan video explaner Sub Pokok bahasan Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet , Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Workshop</p> <p>PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner</p>	

				terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (1x50") BM: Mahasiswa merancang dari alternatif sketsa terpilih menjadi Graphic pack motion still frame tema terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (2x50")		2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw	
6		Produksi Infografis animasi, Mampu menerapkan prinsip mekanisme gerak dan prinsip animasi ke dalam karya motion design & digital animation;	Mahasiswa mampu memproduksi Infografis motion dan video explaner: sinkronisasi script, visual dan Voice over, Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe, : sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi dasar-dasar tools After Effect, produksi Infografis motion dan video explaner: Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet (3x50"), responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50"), METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas alternatif desain Infografis motion dan video explaner still frame: terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (1x50") BM: Mahasiswa merancang dari alternatif sketsa terpilih		MATERI PEMBELAJARAN dasar-dasar tools After Effect, produksi Infografis motion dan video explaner Sub Pokok bahasan praktek mengolah, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet , Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval Workshop PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and	

				menjadi Graphic pack motion still frame tema terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (2x50")		techniques of motion design book by Austin Shaw	
7		Mampu mempresentasikan proses produksi Infografis motion dan video explaner: sinkronisasi script, visual dan Voice over, Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe, : sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting	<p>Bentuk: Evaluasi preview simulasi produksi sebelum dipresentasikan</p> <p>Kriteria penilaian: 100= Mengerjakan dengan benar 6 indikator</p> <p>90=Mengerjakan dengan benar 5 indikator</p> <p>80=Mengerjakan dengan benar 4 indikator</p> <p>70=Mengerjakan dengan benar 3 indikator</p> <p>60=Mengerjakan dengan benar 2 indikator</p>	<p>BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah review simulasi progress produksi Infografis motion dan video explaner: Data, mengolah data, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, asset karakter puppet (3x50"), responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN Small Group Discussion, Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN PT : Mahasiswa mereview tugas desain Infografis motion dan video explaner still frame: terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (1x50") BM: Mahasiswa merancang dari alternatif sketsa terpilih menjadi Graphic pack motion still frame tema terkait tugas Infografis explaner animakini 2017-2021 (2x50")</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN review simulasi progress produksi Infografis motion dan video explaner Sub Pokok bahasan proses asistensi dan approval Workshop sebelum ETS PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	

			50=Mengerjakan dengan benar 1 indikator				
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	Mampu merancang dan memproduksi video motion bumper promosi untuk kompilasi animasi karya mahasiswa MM	Pemahaman ruang lingkup proses produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, motion dan video explaner: Data video, mengolah data video, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup proses produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, motion dan video explaner: Data video, mengolah data video, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, Membuat alternatif moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still (5) approval	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi pengantar dan lingkup motion grafis power point (3x50”), Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (1x50”), METODE PEMBELAJARAN Discovery Learning, Self-Directed Learning PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief menentukan tema produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM,, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, terkait		MATERI PEMBELAJARAN ruang lingkup proses produksi opening Bumper Film Sub Pokok bahasan motion dan video explaner: Data video, mengolah data video, script, Voice over, Storyboard, Style frame produksi asset still, PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw	

				<p>tugas Graphic pack motion tema produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (1x50")</p> <p>BM : Mahasiswa menterjemahkan creative brief membuat alternatif sketsa Graphic pack motion tema produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (2x50")</p>			
10		<p>Produksi komposisi motion dan tipografi, video : Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe,</p>	<p>Mahasiswa mampu memproduksi komposisi motion dan tipografi, video : Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe,</p>	<p>BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi Produksi komposisi motion dan tipografi, video power point (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas produksi membuat alternatif desain opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (3x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief asistensi alternatif desain opening Bumper Film kompilasi</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN Produksi komposisi motion dan tipografi, video</p> <p>Sub Pokok bahasan Manajemen asset, Resolusi, spesifikasi, komposisi, 3d layering, effect, keyframe,</p> <p>PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	

				Animasi MM,, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still frame, terkait tugas tema produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (1x50") BM : Mahasiswa membuat alternatif desain still frame tema produksi opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (2x50")			
11		Melanjutkan tahapan produksi komposisi motion dan tipografi, video: sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting	Mahasiswa paham alur kerja dan mampu melanjutkan tahapan produksi komposisi motion dan tipografi, video: sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting	BENTUK PEMBELAJARAN Kuliah presentasi materi tahapan produksi komposisi motion dan tipografi, video: (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief produksi sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, mood, music, media (2) moodboard referensi (3) Storyboard (4) Style frame produksi asset still, responsi/ diskusi point Interaksi secara langsung di kelas (3x50"), METODE PEMBELAJARAN Discovery Learning, Self-Directed Learning		MATERI PEMBELAJARAN Melanjutkan tahapan produksi komposisi motion dan tipografi, video: Sub Pokok bahasan sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion	

				<p>PENUGASAN</p> <p>PT : Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai Creative brief sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting opening Bumper Film kompilasi Animasi MM sinkronisasi script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (2x50")</p> <p>BM : Mahasiswa mensinkronisasikan script, visual dan Voice over, motion, color grading, render setting opening Bumper Film kompilasi Animasi MM, (2x50")</p>		design book by Austin Shaw	
12	Mampu merancang dan Produksi Motion Graphic Pertunjukan promosi 5 prodi di FSRD IKJ	Pemahaman ruang lingkup Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval	<p>BENTUK PEMBELAJARAN</p> <p>Kuliah presentasi materi uang lingkup Motion Grafis pertunjukan, Video projection power point (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN</p> <p>Discovery Learning, Self-Directed Learning</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>Motion Grafis pertunjukan, Video projection</p> <p>Sub Pokok bahasan</p> <p>LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan</p> <p>PUSTAKA</p> <p>2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner</p>	

				<p>PENUGASAN</p> <p>PT : Mahasiswa merencanakan proses perancangan Motion Grafis pertunjukan, promosi 5 prodi FSRD IKJ Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval, (2x50")</p> <p>BM : Mahasiswa membuat alternatif desain still frame tema Motion Grafis pertunjukan MM, (2x50")</p>		<p>2008, Japanese motion graphic creator</p> <p>2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	
13		<p>Perancangan Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame</p>	<p>Mahasiswa mampu merancang Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame</p>	<p>BENTUK PEMBELAJARAN</p> <p>Kuliah presentasi materi uang lingkup Motion Grafis pertunjukan, Video projection power point (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN</p> <p>Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>Motion Grafis pertunjukan, Video projection</p> <p>Sub Pokok bahasan</p> <p>LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan</p> <p>PUSTAKA</p> <p>2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner</p> <p>2008, Japanese motion graphic creator</p>	

				<p>PT : Mahasiswa merencanakan proses perancangan Motion Grafis pertunjukan, promosi 5 prodi FSRD IKJ Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval, (2x50")</p> <p>BM : Mahasiswa membuat alternatif desain still frame tema Motion Grafis pertunjukan MM, (2x50")</p>		<p>2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	
14		<p>Perancangan dan memproduksi Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval</p>	<p>Mahasiswa mampu merancang dan memproduksi Motion Grafis pertunjukan, Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval</p>			<p>MATERI PEMBELAJARAN Motion Grafis pertunjukan, Video projection Sub Pokok bahasan LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator</p>	

						2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw	
15		Simulasi presentasi Motion Grafis pertunjukan Video projection, dalam beragam media, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval	Mahasiswa mampu mensimulasikan presentasi Motion Grafis pertunjukan Video projection, dalam beragam media, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval	<p>BENTUK PEMBELAJARAN Review progress mahasiswa mempresentasikan progress kerja Motion Grafis pertunjukan, Video projection power point (1x50"), Mahasiswa mengerjakan tugas LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval (1x50"),</p> <p>METODE PEMBELAJARAN Discovery Learning, Self-Directed Learning</p> <p>PENUGASAN PT : Mahasiswa presentasi progress perancangan Motion Grafis pertunjukan, promosi 5 prodi FSRD IKJ Video projection, LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan, asistensi style frame, approval, dosen</p>		<p>MATERI PEMBELAJARAN Motion Grafis pertunjukan, Video projection</p> <p>Sub Pokok bahasan LED Background (graphic dan scenery/matte paint), Hardware dan Software, LED Slicing/mapping, Visualisasi treatment pertunjukan</p> <p>PUSTAKA 2008, Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice Book by Jon Krasner 2008, Japanese motion graphic creator 2020, Design for Motion, Fundamental and techniques of motion design book by Austin Shaw</p>	

				<p>mereview dan memberikan masukan (2x50") BM : Mahasiswa mempersiapkan presentasi progress Motion Grafis pertunjukan MM, (2x50")</p>			
			<p>Bentuk: Evaluasi preview simulasi produksi motion grafis pertunjukan sebelum dipresentasikan Kriteria penilaian: 100= Mengerjakan dengan benar 6 indikator 90=Mengerjakan dengan benar 5 indikator 80=Mengerjakan dengan benar 4 indikator 70=Mengerjakan dengan benar 3 indikator 60=Mengerjakan dengan benar 2 indikator</p>				

			50=Mengerjakan dengan benar 1 indikator				
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

▪ Penilaian Pembelajaran

(Standar penilaian dilakukan pada proses dan hasil pembelajaran. Penilaian terhadap proses pembelajaran menggunakan rubrik, sedangkan penilaian terhadap hasil pembelajaran menggunakan portofolio)

Menjelaskan tentang:

1. Mekanisme dan prosedur penilaian;
2. Teknik dan instrumen penilaian; dan
3. Sifat penilaian.

No	Faktor Penilaian Kinerja
1	Kehadiran; faktor yang menilai kepribadian mahasiswa, dan komitmen untuk hadir seperti yang ditentukan atau disepakati.
2	Kinerja; faktor yang menilai kualitas kerja mahasiswa dalam hal keterampilan, ketepatan, kerapian, dan kecepatan untuk memenuhi kelengkapan pekerjaan dalam waktu tertentu.
3	Keterampilan komunikasi; faktor yang menilai seberapa keterampilan berkomunikasi mahasiswa, yang meliputi pemahaman, berhubungan dan bekerjasama.
4	Inisiatif, faktor yang menilai seberapa mampu mahasiswa dalam menerapkan cara-cara yang kreatif, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan kerja, serta meningkatkan pengalaman dan pengetahuan.
5	Etika, faktor yang menilai kualitas mahasiswa dalam beretika, memahami norma-norma, dan kemampuan dalam berinteraksi serta bekerjasama.

Rubrik

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa;
- dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya.

Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu.

Penilaian dari Evaluasi Akhir Semester MK teori menggunakan rubrik sebagai berikut:

Aspek/dimensi	Sangat Kurang (0-60)	Kurang (61-70)	Cukup (71-79)	Baik (80-85)	Sangat Baik (86-100)
Keaktifan di dalam kelas	Pasif/tidak aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Kurang aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Cukup aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Sangat aktif mengemukakan pendapat/pertanyaan
Sistematika menjawab soal	tidak sistematis dalam menjawab soal	Kurang sistematis dalam menjawab soal	Cukup sistematis dalam menjawab soal	Sistematis dalam menjawab soal	Sangat sistematis dan detail dalam menjawab soal
Ketepatan menjawab soal	Tidak tepat dalam menjawab soal	Kurang tepat dalam menjawab soal	Cukup tepat dalam menjawab soal	Tepat dalam menjawab soal	Sangat tepat dan detail dalam menjawab soal
Kemampuan mendeskripsikan hasil	Tidak dapat mendeskripsikan hasil	Kurang dapat mendeskripsikan hasil	Cukup dapat mendeskripsikan hasil	Dapat mendeskripsikan hasil dengan baik	Sangat baik dalam mendeskripsikan hasil
Ketepatan waktu mengumpulkan hasil	Tidak mengumpulkan hasil/ Mengumpulkan hasil pada >H+2	Mengumpulkan hasil pada H+1	Mengumpulkan hasil pada H	Mengumpulkan hasil pada hari H	Mengumpulkan pada waktu yang telah ditentukan

Nilai kelulusan matakuliah di FSR IKJ yang berlaku sebagai berikut:

NILAI ANGKA	NILAI HURUF	BOBOT	KETERANGAN
93 - 100	A+	4	Lulus
86 - 92	A	4	Lulus
80 - 85	A-	3,7	Lulus
76 - 79	B+	3,4	Lulus
71 - 75	B	3	Lulus
66 - 70	B-	2,7	Tidak Lulus
63 - 66	C+	2,4	Tidak Lulus
59 - 62	C	2	Tidak Lulus
56 - 58	C-	1,7	Tidak Lulus
53 - 55	D+	1,4	Tidak Lulus
51 -52	D	1	Tidak Lulus
00 - 50	E	0	Tidak Lulus



INSTITUT KESENIAN JAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

LEMBAR SOAL UJIAN

ETS

Nama Matakuliah :		Kode/SKS :	
Hari/Tanggal :		Kelas :	
Jam :		Ruang :	
Dosen Pengampu :		TTG Dosen Pangampu	TTG Kaprodi
:			
Waktu Ujian :			
Sifat Ujian :			

SOAL

BOBOT (%)

	SOAL	BOBOT (%)

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Sub CPMK-2

Selamat mengikuti ujian, dan berusaha sekuat-kuatnya untuk MELAWAN KEGIATAN BERBUAT CURANG.
Ini adalah saat yang tepat berlatih berbuat JUJUR, kalau tidak sekarang kapan lagi!
Semoga anda semua sukses. Salam

Portofolio Penilaian Hasil belajar

Portofolio merupakan instrumen/dokumen penilaian hasil belajar yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan pencapaian CPL mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

Penilaian dari Evaluasi Akhir Semester portfolio showcase menggunakan rubrik sebagai berikut:

Aspek/dimensi	Sangat Kurang (0-60)	Kurang (61-70)	Cukup (71-79)	Baik (80-85)	Sangat Baik (86-100)
Keaktifan di dalam kelas	Pasif/tidak aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Kurang aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Cukup aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Aktif dalam mengemukakan pendapat/pertanyaan	Sangat aktif mengemukakan pendapat/pertanyaan
Kemampuan dalam riset data	tidak sistematis dalam menyusun riset data	Kurang sistematis dalam menyusun riset data	Cukup sistematis dalam menyusun riset data	Sistematis dalam menyusun riset data	Sangat sistematis dan detail dalam menyusun riset data
Kemampuan mengelola proses visual	Tidak tepat dalam mengelola proses visual	Kurang tepat dalam mengelola proses visual	Cukup tepat dalam mengelola proses visual	Tepat dalam mengelola proses visual	Sangat tepat dan detail dalam mengelola proses visual
Kemampuan Komunikasi dan presentasi	Tidak dapat mengkomunikasikan karya dan presentasi	Kurang dapat mengkomunikasikan karya dan presentasi	Cukup dapat mengkomunikasikan karya dan presentasi	Dapat mengkomunikasikan karya dan presentasi	Sangat baik dalam mengkomunikasikan karya dan presentasi
Ketepatan waktu mengumpulkan hasil	Tidak mengumpulkan hasil/ Mengumpulkan hasil pada >H+2	Mengumpulkan hasil pada H+1	Mengumpulkan hasil pada H	Mengumpulkan hasil pada hari H	Mengumpulkan pada waktu yang telah ditentukan