



POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
MOTION GRAFIS	TRMGMKK408	2 SKS	4	Januari 2022
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 ANDAM LUKCYHASNITA,S.DS., M.DS. NIP. 19921127 201903 2 021	 ANDAM LUKCYHASNITA,S.DS., M.DS. NIP. 19921127 201903 2 021	 YULIA FATMI, S.KOM., M.KOM NIP. 19890731 201504 2 002	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	S8	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan		
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.		
KU1	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan			

	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	KU3	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan, teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni
	KK1	Mampu menggunakan perangkat lunak komputer mulai dari sistem operasi, dasar pemrograman untuk mendukung pemecahan masalah dibidang multimedia
	KK3	Mampu melakukan pengujian dan pengukuran performance, efektifitas dan kualitas penerapan sistem dan konten teknologi multimedia grafis
	KK4	Mampu melakukan pengembangan teknologi multimedia grafis dalam bentuk animasi 2D/3D, aplikasi games dan realitas sistem
	PP9	Menguasai pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu memahami konsep dan workflow Motion Grafis
	CPMK2	Mampu membuat konsep proyek Motion Grafis
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang prinsip-prinsip dari motion grafis. Matakuliah ini merupakan tingkatan lanjut dari matakuliah video multimedia. Pada mata kuliah ini, mahasiswa membuat penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Serta diharapkan mahasiswa dapat memahami konsep dari motion grafis dan dapat memenuhi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Intermediate Animator kedepannya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Motion dan Animasi 2. Aplikasi dan Workflow dalam motion grafis 3. Elemen-elemen dalam motion grafis 4. Prinsip dasar animasi dan implementasi dalam motion grafis 5. Membangun konsep proyek video motion grafis 6. Visual Effect and Motion Graphic 7. Membuat Trailer Movie 	

Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <p>Motion Graphics in After Effects that Speaks to Your Brain (eBook:Creating Motion Graphics in After Effects that Speaks to Your Brain - Table of Contents (mamoworld.com)) The Moving Image Workshop_ Introducing Animation, Motion Graphics and Visual Effects in 45 Practical Projects (PDFDrive).pdf - Google Drive</p> <p>Pendukung:</p> <p>What is Motion Design / Motion Graphics? - YouTube Less Than 10% Of Designers Know This! – Design Principles Ep1 - YouTube Less Than 10% Of Designers Master This! (Design Principles Ep2) - YouTube What is an infographic? - YouTube Motion Design: Where To Start? - YouTube https://www.youtube.com/watch?v=e6ns-vw4tMg (motion graphic vs VFX)</p>
Nama Dosen Pengampu	Andam Lukcyhasnita, S.Ds., M.Ds.
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	Video Multimedia

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1,2	Sub-CPMK-1: mampu menjelaskan tentang Motion Grafis dan Workflow dari Motion Grafis [C2,A3]	<ul style="list-style-type: none"> - Kontrak Perkuliahan - Pengertian Motion Grafis dan Animation - Perbedaan Motion Grafis dan Animation - Workflow Motion Grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, <p>Tugas-1: Mahasiswa mencari contoh karya animasi dan motion grafis, kemudian mampu mempresentasikan perbedaan dari karya tersebut.</p>	[TM: 2x(2x50”)] [PT+BM:(1+1)x(2x60”)]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami peraturan dalam kelas • Mahasiswa mendapatkan pengalaman kognitif tentang Motion Grafis dan Animation 	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah <p>Presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami dan menyanggupi peraturan dalam kelas • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Motion Grafis dan Animation • Mahasiswa mampu membedakan antara Motion Grafis dan Animation <p>Mahasiswa mampu</p>	

							memahami Workflow Motion Grafis	
3,4	Sub-CPMK-2. Mampu menelaah elemen-elemen dan prinsip animasi dalam motion grafis [C4,A3]	<ul style="list-style-type: none"> - Elemen Desain dalam Motion Grafis <ul style="list-style-type: none"> o Line (Garis) o Color (Warna) o Shape (Bentuk) o Size (Ukuran) o Text/Typography (Teks) o Sound (Music&Ambient) o Gesture (Gerak) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, Tugas-2: Mahasiswa mencari contoh motion grafis dan mampu mempresentasikan elemen desain yang ada didalamnya. 	[TM: 2x(2x50”)] [PT+BM:(1+1)x(2x60”)]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami elemen desain dalam motion grafis • Mahasiswa mengklasifikasikan elemen yang ada dalam motion grafis 	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami elemen desain dalam motion grafis <p>Mahasiswa mampu mengklasifikasikan elemen yang ada dalam motion grafis</p>	
5,6,7	Sub-CPMK-2. Mampu menelaah elemen-elemen dan prinsip animasi dalam motion grafis [C4,A3]	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip Desain: <ul style="list-style-type: none"> o Balance o Emphasis o Rhythm o Contrast o Harmony - 12 Prinsip Animasi <p>Kuis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Discovery Learning, Diskusi dlm kelompok; • Tugas-3: Mahasiswa mencari contoh motion grafis yang menerapkan prinsip desain dan prinsip animasi dan memprese 	[TM:3x(2x50”)] [PT+BM:(1+1)x(2x60”)]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami elemen desain dalam motion grafis • Mahasiswa mampu mengklasifikasikan elemen yang ada dalam motion grafis 	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami elemen desain dalam motion grafis <p>Mahasiswa mampu mengklasifikasikan elemen yang ada dalam motion grafis</p>	

			ntasikan					
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)							
9	Sub-CPMK-3. Mampu Merangkum konsep proyek Motion Grafis secara mandiri [C5,A3]	- Project brief - Infografis	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Discovery Learning, Diskusi dlm kelompok; • Tugas-3: Mahasiswa mencari contoh motion grafis yang menerapkan orinsip desain dan prinsip animasi dan memprentasikan 	[TM:3x(2x50")] [PT+BM:(1+1)x(2x60")]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menyimpulkan tahapan dalam project brief • Mahasiswa mampu menelaah contoh infografis yang dipilih 	Kriteria: Rubrik Penilaian Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menyimpulkan tahapan dalam project brief • Mahasiswa mampu menelaah contoh infografis yang dipilih 	
10,11	Sub-CPMK-4. Mampu Menyusun konsep proyek Motion Grafis secara mandiri [C5,A3]	Mahasiswa membangun konsep rancangan motion grafis dari contoh yang telah dipilih - Story board Klasifikasi Aset yang dibutuhkan	Kuliah dan diskusi; Penjelasan & diskusi tentang rancangan motion grafis yang di pilih	[TM:1x(2x50")] [PT+BM:(1+1)x(2x60")]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat story board untuk infografis • Mahasiswa mampu menyiapkan klasifikasi aset yang dibutuhkan dalam project 	Kriteria: Rubrik Penilaian Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat story board untuk infografis • Mahasiswa mampu menyiapkan klasifikasi aset yang 	

							dibutuhkan dalam project	
12,13,14,15	Sub-CPMK-4. Mampu Menyusun konsep projek Motion Grafis secara mandiri [C5,A3]	Motion grafis sebagai visual effect - Pengenalan Visual Effect - Pengkosepan karya VFX	Kuliah dan diskusi; Penjelasan & diskusi tentang Visual Effect	[TM: 4x(2x5 0”)] [PT+BM:(1+1)x(2x60”)]	<ul style="list-style-type: none"> ●Mahasiswa mampu memahami konsep VFX ●Mahasiswa mampu membuat story board untuk VFX ●Mahasiswa mampu menyiapkan klasifikasi asset yang dibutuhkan dalam project 	Kriteria: Rubrik Penilaian Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> ● Meringk as materi kuliah Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ●Mahasiswa mampu memahami konsep VFX ●Mahasiswa mampu membuat story board untuk VFX ●Mahasiswa mampu menyiapkan klasifikasi asset yang dibutuhkan dalam project 	
16	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 ketrampilan 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, ketrampilan umum, ketrampilan 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. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. 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.

Catatan:

7. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
8. 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, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
9. 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.
10. 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.
11. 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 ataupun kualitatif.
12. 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.

Contoh Rubrik Deskriptif untuk Penilaian Presentasi Makalah

DIMENSI	SKALA				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
	Skor ≥ 81	(61-80)	(41-60)	(21-40)	<20
Organisasi	terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep	terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan-kesimpulan.	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan-kesimpulan.	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan.
Isi	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengambangkan pikiran.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyestakan.
Gaya Presentasi	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat

DIMENSI	SKALA				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
	Skor ≥ 81	(61-80)	(41-60)	(21-40)	<20
					ke papan tulis atau layar.