

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Grafis dan Animasi membekali mahasiswa dengan kompetensi konseptual dan teknis dalam perancangan komunikasi visual berbasis grafis digital dan animasi dua dimensi (2D) untuk kebutuhan industri media dan kreatif. Mata kuliah ini mengintegrasikan prinsip desain grafis (komposisi, tipografi, warna, hierarki visual), storytelling visual, serta teknik animasi digital menggunakan perangkat lunak profesional. Mahasiswa tidak hanya mempelajari aspek teknis produksi, tetapi juga memahami grafis dan animasi sebagai medium komunikasi strategis—yang memuat nilai estetika, makna simbolik, dan pesan persuasif dalam konteks media digital, branding, dan industri kreatif. Pendekatan pembelajaran bersifat praktik-projektif, dengan penekanan pada integrasi antara konsep, kreativitas, manajemen produksi, dan distribusi konten multiplatform.					
Pustaka		Utama :					
		1. 1. Richard Williams (2012). The Animator’s Survival Kit. Faber & Faber. 2. 2. Robin Williams (2014). The Non-Designer’s Design Book (4th ed.). Peachpit Press. 3. 3. David Airey (2015). Logo Design Love. New Riders. 4. 4. Ellen Lupton (2014). Thinking with Type. Princeton Architectural Press. 5. 5. Jon Krasner (2018). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (3rd ed.). Routledge. 6. 6. Tom Bancroft (2012). Character Mentor. Focal Press. 7. 7. Wells, P. (2012). Understanding Animation. Routledge. 8. 8. Keller, K. L. (2013). Strategic Brand Management. Pearson.					
		Pendukung :					
		1. -					
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1. • Menjelaskan ruang lingkup grafis & animasi dalam industri kreatif 2. • Mengidentifikasi peran motion graphic dalam komunikasi digital	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra–produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline		Materi: Kontrak Kuliah & Pengantar Grafis dan Animasi Pustaka: 2. Robin Williams (2014). The Non-Designer’s Design Book (4th ed.). Peachpit Press.	5%

2	1. • Menganalisis prinsip balance, contrast, hierarchy 2. • Mengidentifikasi kesalahan desain umum 3. • Membedakan desain statis & dinamis	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Prinsip Dasar Desain Visual Pustaka: 4. <i>Ellen Lupton (2014). Thinking with Type. Princeton Architectural Press.</i>	5%
3	1. • Menjelaskan teori warna 2. • Mengaplikasikan color harmony 3. • Mengaitkan warna dengan identitas brand	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Warna & Psikologi Visual Pustaka: 2. <i>Robin Williams (2014). The Non-Designer's Design Book (4th ed.). Peachpit Press.</i>	5%

4	1. • Memilih tipografi sesuai konteks pesan 2. • Mengatur grid system 3. • Mendesain layout konten media sosial	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Tipografi & Layout Digital Pustaka: 3. <i>David Airey (2015). Logo Design Love. New Riders.</i>	5%
5	1. • Menjelaskan ruang lingkup grafis & animasi dalam industri kreatif 2. • Mengidentifikasi peran motion graphic dalam komunikasi digital	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Prinsip Animasi (12 Principles of Animation) Pustaka: 5. <i>Jon Krasner (2018). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (3rd ed.). Routledge.</i>	5%

6	1. Menjelaskan squash & stretch 2. Memahami anticipation & follow through 3. Mengaplikasikan timing & spacing sederhana	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Keyframe & Timeline Pustaka: 7. Wells, P. (2012). <i>Understanding Animation</i> . Routledge.	5%
7	1. Menyusun narasi visual 2. Membuat storyboard animasi 3. Merancang alur visual branding	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Storytelling & Storyboard Pustaka: 7. Wells, P. (2012). <i>Understanding Animation</i> . Routledge.	5%

8	-	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 7. Wells, P. (2012). <i>Understanding Animation</i>. Routledge.	10%
9	1. Mendesain animasi tipografi 2. Membuat logo reveal 3. Menyesuaikan format untuk platform digital	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Motion Graphic untuk Branding Pustaka: 5. Jon Krasner (2018). <i>Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (3rd ed.)</i>. Routledge.	5%

10	Menggunakan masking , Mengatur layer hierarchy , Mengaplikasikan basic visual effects	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra—produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Masking, Layering & Effects Pustaka: 5. <i>Jon Krasner (2018). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (3rd ed.). Routledge.</i>	5%
11	Mengubah data menjadi visual bergerak , Mendesain transisi informatif , Menyusun flow informasi	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra—produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Animated Infographic Pustaka: 1. <i>Richard Williams (2012). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.</i>	5%

12	Memilih background music , Sinkronisasi audio-visual , Mendesain ambience	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Integrasi Audio & Sound Design Pustaka: 7. <i>Wells, P. (2012). Understanding Animation. Routledge.</i>	5%
13	Menyusun timeline produksi , Membagi peran tim, Melakukan revisi berbasis feedback	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Workflow Industri & Manajemen Proyek Pustaka: 8. <i>Keller, K. L. (2013). Strategic Brand Management. Pearson.</i>	5%

14	Mengatur resolusi & aspect ratio, Mengekspor file untuk Instagram, TikTok, YouTube, Mengoptimalkan kualitas visual	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Adaptasi Multiplatform Pustaka: 6. Tom Bancroft (2012). Character Mentor. Focal Press.	5%
15	Mengatur resolusi & aspect ratio, Mengekspor file untuk Instagram, TikTok, YouTube, Mengoptimalkan kualitas visual	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Finalisasi & Preview Proyek UAS Pustaka: 8. Keller, K. L. (2013). Strategic Brand Management. Pearson.	5%

16	Mengatur resolusi & aspect ratio, Mengekspor file untuk Instagram, TikTok, YouTube, Mengoptimalkan kualitas visual	1.1. Memahami prinsip desain grafis (balance, contrast, hierarchy, alignment, repetition) 2.2. Memahami prinsip animasi (timing, spacing, anticipation, easing) 3.3. Memahami workflow produksi animasi (pra-produksi, produksi, pasca) 4.4. Mampu menyusun storyboard dan animatic 5.5. Memahami prinsip branding visual dalam grafis dan animasi	Kriteria: Konsep sangat kuat, argumentatif, terstruktur, relevan dengan brief Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Offline		Materi: Finalisasi & Preview Proyek UAS Pustaka: 8. Keller, K. L. (2013). <i>Strategic Brand Management</i> . Pearson.	20%
----	--	--	---	---------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	35%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	50%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.

11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi 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.