

Pustaka	Utama :						
	1. Len Unsworth. 2020. Learning from Animations in Science Education. Springer Cham 2. Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. 3. Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group 4. Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa						
	Pendukung :						
	1. Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu 2. Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia						
Dosen Pengampu		Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd.					
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	Mampu menjelaskan tentang perkembangan Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Ketepatan pengetahuan tentang perkembangan Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 – 64 (3,00 – 3,39) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = < 25 (0 – 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	4%
2	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pembuatan storyboard	1.Mampu mengklasifikasikan jenis animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi 2.Menjelaskan konsep dasar animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 – 64 (3,00 – 3,39) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = < 25 (0 – 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok 4 X 50	- -	Materi: perkembangan industri film animasi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu. Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%

3	Mampu menjelaskan Proses Produksi Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Dapat menjelaskan alur dari proses produksi animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Storyboard Dan Karakter Animasi Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	5%
4	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pembuatan storyboard	1. Dapat menyebutkan langkah - langkah pembuatan storyboard 2. Mampu menjelaskan fungsi panel dalam storyboard dan peran script dalam mendukung narasi visual	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Penggunaan Media Video Pembelajaran 4 X 50	-	Materi: Perkembangan teknologi media Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	3%
5	Mahasiswa dapat memahami teknik modeling dalam pengembangan storyboard	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik Modeling 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: storytelling dan karakter Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	4%
6	Mahasiswa dapat memahami Teknik Merancang Modelling Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Ketepatan dalam menjelaskan teknik dalam merancang modelling objek animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: storytelling dan karakter Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	12%

7	Menguraikan tentang alur penulisan cerita yang akan dibuat dalam storyboard	menguraikan indikator cerita yang baik	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Tes	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: indikator cerita yang baik Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course</i> .	4%
8	Mahasiswa dapat mengembangkan storyboard	1. Dapat mengembangkan storyboard 2. Mampu menentukan jenis shot yang tepat dan mengatur komposisi visual dalam setiap panel 3. Mampu menambahkan catatan aksi dan dialog yang relevan dalam panel storyboard 4. Mampu menentukan timing yang tepat untuk setiap panel dari storyboard	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Tes	Penggunaan Media Video Pembelajaran, dan Tes Pengembangan Storyboard 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
9	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	Materi: cerita sederhana Pustaka: Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.)</i> . New York: McGraw-Hill Higer Education.	4%
10	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	Materi: cerita sederhana Pustaka: Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.)</i> . New York: McGraw-Hill Higer Education.	5%
11	Mengembangkan 2D Animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 2 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dimensi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi</i> . Yogyakarta: Graha Ilmu	5%

12	Mengembangkan 2D Animasi	Dapat mengembangkan animasi 2 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dimensi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi</i> . Yogyakarta: Graha Ilmu	15%
13	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 3 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	5%
14	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Dapat mengembangkan animasi 3 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	14%
15	Mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Membuat tugas akhir media animasi 2 dan 3 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	5%
16	UAS	Mahasiswa mampu mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi produk 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	34.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	49%
3.	Tes	16.5%
		100%

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-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.
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. **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.
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 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 November 2023

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



UTARI DEWI
NIDN 0017087903

UPM Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam: 17:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa