


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 <p>UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA</p>	MATA KULIAH FILM ANIMASI 2D (DM-066)		
	PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-D3MI-066</i>	<i>01 Desember 2018</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
	<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	<u>Bhanu Sri Nugraha, M.Kom</u> NIK. 190302164	<u>Bhanu Sri Nugraha, M.Kom</u> NIK. 190302164

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018



1. Identitas

Program Studi	D3-MANAJEMEN INFORMATIKA		Semester	Genap (4)
Nama Mata Kuliah	FILM ANIMASI 2D		Bobot SKS	4 SKS (2 Teori& 2 Praktikum)
Kode Mata Kuliah	DM-066		Dosen Pengampu	1. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
Detail Prosentasi Penilaian	Teori	Praktikum	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ > 80% : A ▪ ≥ 60 < 80 : B ▪ ≥ 40 < 60 : C ▪ ≥ 20 < 40 : D ▪ ≥ 0 < 20 : E
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 30% ▪ Ujian Akhir Semester 40% ▪ Tugas 20% 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsi MID 20 % ▪ Responsi UAS 20 % ▪ Keaktifan/ Quis 10% ▪ Tugas Kelompok 30% ▪ Tugas Individu 20% 		

2. Gambaran Umum

- Perkuliahan diselenggarakan sebanyak 28 kali pertemuan dalam satu semester, yang terdiri dari 14 kali pertemuan teori dan 14 pertemuan praktikum. Ditambah 2 kali pertemuan yang dikhususkan untuk pelaksanaan UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester).
- Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menguasai hard skills berupa konsep dasar Animasi 2D, serta soft skill berupa penyelesaian berbagai masalah dengan menggunakan konsep produksi Film Animasi 2D.
- Teori Animasi yang akan dipelajari oleh mahasiswa meliputi: Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.
- Teknik Animasi yang akan dipelajari oleh mahasiswa meliputi: Motion, tweening, stop motion, keyframe dan frame by frame.

3. Capaian Pembelajaran

- Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar animasi 2D, dapat menyelesaikan produksi animasi 2D dengan menggunakan salah satu Teknik Animasi yang telah dipelajari oleh mahasiswa meliputi: Motion, tweening, stop motion, keyframe dan frame by frame.

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (Prior Knowledge)

- Mahasiswa telah mengambil dan lulus 2 mata kuliah prasyarat yang meliputi "Komputer Grafis" dan "Multimedia".
- Mahasiswa telah memahami berbagai macam teknik pengambilan dan olah gambar digital.



5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Metode Penilaian	Bahan Ajar
Mahasiswa dapat memahami Konsep Multimedia & Animasi	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep Multimedia & Animasi	Konsep Multimedia & Animasi	Ceramah	100 menit	Keaktifan	1
Mahasiswa dapat memahami Ruang Lingkup Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Ruang Lingkup Animasi 2D	Ruang Lingkup Animasi 2D	Ceramah, Diskusi	100 menit	Keaktifan	1
Mahasiswa dapat memahami Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1
Mahasiswa dapat memahami konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1,2
Mahasiswa dapat memahami Metode pengembangan Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Metode pengembangan Animasi 2D	Metode pengembangan Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quis	1,2



Mahasiswa dapat memahami Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quis	1,2
Mahasiswa dapat memahami Teknik animasi dalam produksi stop motion	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik animasi dalam produksi stop motion	Teknik animasi dalam produksi stop motion	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1,2
Mahasiswa dapat memahami Teknik Merancang Film Stop Motion	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik Merancang Film Stop Motion	Teknik Merancang Film Stop Motion	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1,2
Mahasiswa dapat memahami Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1,2
Mahasiswa dapat memahami Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Ketepatan dalam menjelaskan Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan	1,2
Mahasiswa dapat memahami Konsep animasi cut out dalam Film	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep animasi cut out dalam Film	Konsep animasi cut out dalam Film	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu	1,2



Mahasiswa dapat memahami Implementasi teknik cut out dalam film	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi teknik cut out dalam film	Implementasi teknik cut out dalam film	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu	1,2
Mahasiswa dapat memahami Konsep animasi collage	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep animasi collage	Konsep animasi collage	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik Animasi Collage	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik Animasi Collage	Implementasi Teknik Animasi Collage	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quiz	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quiz	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2



Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2



Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok, Studi Kasus	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok, Studi Kasus	1,2



UNIVERSITAS
AMIKOM
YOGYAKARTA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA
MATAKULIAH FILM ANIMASI 2D (DM-066)

Nomor : RPS-D3MI-066
Tgl. Disusun : 01-Desember-2018
Revisi : 00
Halaman : Hal. 8dari13

Mahasiswa dapat memahami Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Presentasi	100 menit	Tugas Kelompok, Presentasi	1,2
Mahasiswa dapat memahami Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Presentasi	100 menit	Tugas Kelompok, Presentasi Final Project	1,2



6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

Tugas/Aktivitas	Kemampuan akhir yang diharapkan atau dievaluasi	Waktu	Bobot	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian
Membuat sinopsis, storyline, storyboard untuk film Animasi 2D	Mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan cara Membuat sinopsis, storyline, storyboard untuk film Animasi 2D	Minggu ke-2 tugas diberikan Durasi waktu 1 minggu untuk pengumpulan	20 %	Sinopsis, storyline, storyboard	Mahasiswa dapat menunjukkan dan menjelaskan hasil Sinopsis, storyline, storyboard
Membuat Standar karakter & Standar Properti	Mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan cara Membuat Standar karakter & Standar Properti	Minggu ke-4 tugas diberikan Durasi waktu 1 minggu untuk pengumpulan	20 %	Standar karakter 2D, standar properti	Mahasiswa dapat menunjukkan dan menjelaskan hasil Standar karakter 2D, standar properti
Membuat gerakan animasi frame-by frame untuk film Animasi 2D	Mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan cara Membuat gerakan animasi frame-by frame untuk film Animasi 2D	Minggu ke-8 tugas diberikan Durasi waktu 1 minggu untuk pengumpulan	20 %	File animasi gerakan karakter	Mahasiswa dapat menunjukkan dan menjelaskan hasil File animasi gerakan karakter
Membuat Proyek Akhir film Animasi 2D	Mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan cara Membuat Proyek Akhir film Animasi 2D	Minggu ke-10 tugas diberikan Durasi waktu 2 minggu untuk pengumpulan	40 %	Proses produksi dan hasil akhir film animasi 2D	Mahasiswa dapat menunjukkan dan menjelaskan hasil Proses produksi dan hasil akhir film animasi 2D

7. Referensi

1. Patmore, C., 2003, The Complete Animation Course: the Principles, Practice and Techniques of Successful Animation, Barrons Educational Series Inc
2. Kirkpatrick, G., & Peaty, K., 2002, Flash Cartoon Animation: Learn from the Pros, friendsofed
3. Roberts, S., 2006, Animasi karakter 3D: trik-trik menggunakan teknik menggambar tradisional untuk membuat animasi komputer yang memukau, Bayumedia



8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Bagian ini memuat keterangan tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara detail setiap pertemuan.

Minggu/ pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
1	Mahasiswa dapat memahami Konsep Multimedia & Animasi	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep Multimedia & Animasi	Konsep Multimedia & Animasi	Ceramah	100 menit	Keaktifan
2	Mahasiswa dapat memahami Ruang Lingkup Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Ruang Lingkup Animasi 2D	Ruang Lingkup Animasi 2D	Ceramah, Diskusi	100 menit	Keaktifan
3	Mahasiswa dapat memahami Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Sejarah dan perkembangan animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan
4	Mahasiswa dapat memahami konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	konsep masalah, dan ruang masalah dalam Teknologi Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan
5	Mahasiswa dapat memahami Metode pengembangan Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Metode pengembangan Animasi 2D	Metode pengembangan Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quis
6	Mahasiswa dapat memahami Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Contoh Pengembangan produksi animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quis
7	Mahasiswa dapat memahami Teknik animasi dalam produksi stop motion	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik animasi dalam produksi stop motion	Teknik animasi dalam produksi stop motion	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan
8	Mahasiswa dapat memahami Teknik Merancang Film Stop Motion	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik Merancang Film Stop Motion	Teknik Merancang Film Stop Motion	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan



9	Mahasiswa dapat memahami Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Penggunaan Animasi Flip Book dalam Film 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan
10	Mahasiswa dapat memahami Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Ketepatan dalam menjelaskan Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Elemen Animasi dalam Animasi Flip Book	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan
11	Mahasiswa dapat memahami Konsep animasi cut out dalam Film	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep animasi cut out dalam Film	Konsep animasi cut out dalam Film	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu
12	Mahasiswa dapat memahami Implementasi teknik cut out dalam film	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi teknik cut out dalam film	Implementasi teknik cut out dalam film	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu
13	Mahasiswa dapat memahami Konsep animasi collage	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep animasi collage	Konsep animasi collage	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu
14	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik Animasi Collage	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik Animasi Collage	Implementasi Teknik Animasi Collage	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Tugas Individu
15	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quiz
16	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik rotoscoping dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi / Latihan	100 menit	Keaktifan, Quiz
17	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok



18	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Implementasi Teknik animasi cel dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
19	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
20	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Prinsip dasar animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
21	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
22	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi karakter dan motion capture dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
23	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok
24	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Animasi wajah dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok



25	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok, Studi Kasus
26	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Visualisasi fenomena alam dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ceramah, Diskusi Kelompok	100 menit	Keaktifan, Tugas Kelompok, Studi Kasus
27	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Presentasi	100 menit	Tugas Kelompok, Presentasi
28	Mahasiswa dapat memahami Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Ketepatan dalam menjelaskan Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Implementasi Rending dalam animasi 2D dalam Film Animasi 2D	Presentasi	100 menit	Tugas Kelompok, Presentasi Final Project