PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
FAKULTAS : DESAIN KOMUNIKASI KREATIF
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Matakuliah	Kode	Rumpun Matakuliah	Bobot Sks		Semester	Tanggal penyusunan
GAMBAR I	A17.1B118		T = 0	P = 4	1	02 Januari 2026

Otorisasi/ Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Program Studi
	DEDDY AWARD WIDYA LAKSANA, M.Pd	DEDDY AWARD WIDYA LAKSANA, M.Pd	Dr.. Khafiizh Hastuti, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL Program Stuidi yang dibebankan pada Mata Kuliah	
CPL06	Mampu menerapkan pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif serta mengomunikasikan hasil pemikiran secara efektif dalam pengembangan ilmu pengetahuan animasi pada lingkup global.
CPL09	Mampu merancang dan mengembangkan karya animasi orisinil, inovatif dan berpotensi menghasilkan Intellectual Property (IP).
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMKA171B118-061	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif dalam menggambar objek dua dimensi melalui teknik Blind Drawing dan Contour Drawing, serta menggambar benda kubistis dan silindris menggunakan perspektif 1 titik hilang pada interior dan perspektif 2 titik hilang pada eksterior, termasuk penerapan perspektif pada benda-benda properti, sehingga mampu mengomunikasikan ruang, bentuk, dan skala secara visual dalam konteks dasar pengembangan animasi.
CPMKA171B118-091	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan gambar objek dan lingkungan secara orisinil dan inovatif meliputi vegetasi, alat transportasi, street furniture, serta berbagai jenis hewan (burung, hewan berkaki dua, reptil, serangga, hewan air, dan hewan berkaki empat) dengan menerapkan prinsip perspektif dan skala lingkungan secara tepat, sehingga menghasilkan desain visual yang memiliki identitas karakter kuat dan potensi pengembangan sebagai Intellectual Property (IP) dalam karya animasi.

Kemampuan akhir setiap tahapan belajar (Sub –CPMK)	
Sub-CPMKA171B118-061.1	Mahasiswa mampu mengamati dan merepresentasikan objek secara akurat melalui penerapan teknik Blind Drawing dan Contour Drawing untuk melatih kepekaan visual terhadap bentuk, proporsi, dan karakter garis.
Sub-CPMKA171B118-061.2	Mahasiswa mampu menggambar benda kubistis dan silindris secara sistematis dengan menerapkan prinsip perspektif 1 titik hilang pada ruang interior dan perspektif 2 titik hilang pada ruang eksterior, sesuai kaidah konstruksi ruang.
Sub-CPMKA171B118-061.3	Mahasiswa mampu menerapkan perspektif pada benda-benda properti serta mengomunikasikan hubungan ruang, bentuk, dan skala secara visual melalui komposisi gambar yang efektif sebagai dasar perancangan visual dalam pengembangan animasi.
Sub-CPMKA171B118-091.1	Mahasiswa mampu mengamati, mengeksplorasi, dan mengembangkan gambar vegetasi secara orisinil dengan memperhatikan karakteristik bentuk, struktur, dan proporsi, serta penerapan skala lingkungan yang sesuai.
Sub-CPMKA171B118-091.2	Mahasiswa mampu merancang dan menggambar alat transportasi serta street furniture secara inovatif dengan menerapkan prinsip perspektif dan skala lingkungan secara tepat sebagai bagian dari perancangan lingkungan visual.
Sub-CPMKA171B118-091.3	Mahasiswa mampu mengembangkan gambar berbagai jenis hewan (burung, hewan berkaki dua, reptil, serangga, hewan air, dan hewan berkaki empat) dengan identitas visual yang konsisten, proporsi yang tepat, dan potensi pengembangan sebagai karakter animasi berorientasi Intellectual Property (IP).

Hubungan CPL Prodi terhadap Sub-CPMK

	CPL06 (40%)	CPL09 (60%)	Bobot Penilaian %	Jumlah Minggu
Sub-CPMKA171B118-061.1	12	0	12	3
Sub-CPMKA171B118-061.2	14	0	14	2
Sub-CPMKA171B118-061.3	14	0	14	2
Sub-CPMKA171B118-091.1	0	20	20	1
Sub-CPMKA171B118-091.2	0	20	20	2
Sub-CPMKA171B118-091.3	0	20	20	4
	40	60	100	14

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Gambar I membekali mahasiswa kemampuan mengamati, menganalisis, dan merepresentasikan objek melalui teknik Blind Drawing, Contour Drawing, serta menggambar benda kubistis dan silindris dengan perspektif 1 titik hilang pada interior, 2

	titik hilang pada eksterior, dan perspektif pada properti. Mahasiswa juga mengembangkan kreativitas dan orisinalitas dalam menggambar vegetasi, alat transportasi, street furniture, dan berbagai jenis hewan, serta menghasilkan komposisi visual yang logis dan estetis, dengan potensi karya menjadi Intellectual Property (IP) dalam animasi.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Blind Drawing 2. Contour Drawing 3. Menggambar benda kubistis dan silindris 4. Perspektif 1 titik hilang pada interior Perspektif 2 titik hilang pada eksterior 5. Penerapan perspektif pada benda-benda properti 6. Menggambar vegetasi sesuai jenisnya 7. Menggambar alat transportasi 8. Menggambar street furniture 9. menggmbar berbagai jenis burung, hewan berkaki dua, reptil, serangga, hewan air, hewan berkaki empat)
Pustaka	**Utama :** R1. John Montague – Dasar-dasar Gambar Perspektif: Sebuah Pendekatan Visual R2. Peter Stanger dan Terry Rosenberg – A Foundation Course in Drawing **Pendukung :** R3. Betty Edwards – The New Drawing on the Right Side of the Brain R4. Jack Hamm – How to Draw Animals / Still-life Drawing and Painting R5. Lee J. Ames – Drawing with Lee Ames / Draw 50 Series
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak :** Media Pembelajaran Digital Scanner / Kamera Smartphone **Perangkat Keras :** Media Gambar (A3, A4,) Alat Menggambar (Pensil gambar HB, 2B, 4B, 6B)
Dosen Pengampu / Tim Teaching	1.
Mata kuliah syarat	-