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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Matakuliah	Kode	Rumpun Matakuliah	Bobot Sks		Semester	Tanggal penyusunan
EFEK VISUAL 2D	A17.1B418		T = 0	P = 4	4	07 Januari 2026

Otorisasi/ Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Program Studi
	NITA VIRENA NATHANIA, B.Des. (Hons), MBA	NITA VIRENA NATHANIA, B.Des. (Hons), MBA	Dr.. Khafiizh Hastuti, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL Program Stuidi yang dibebankan pada Mata Kuliah	
CPL04	Menguasai teknologi animasi dan memahami konsep pipeline produksi animasi
CPL07	Mampu melakukan perencanaan, penerapan, pangawasan, dan evaluasi dalam sistem produksi animasi.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMKA171B418-041	Mampu menguasai konsep pipeline produksi efek visual 2D melalui penerapan teknik dasar efek visual 2D menggunakan software berstandar industri dengan teknologi terbaru yang efektif.
CPMKA171B418-071	Mampu menerapkan teknik efek visual 2D tingkat lanjut melalui perencanaan dan penerapan proses produksi efek visual 2D berdasarkan kebutuhan proyek animasi 2D secara sistematis.
Kemampuan akhir setiap tahapan belajar (Sub –CPMK)	
Sub-CPMKA171B418-041.1	Mengidentifikasi pipeline produksi dan peran efek visual 2D dalam mendukung narasi visual dan integrasi teknis pada proyek animasi atau film.
Sub-CPMKA171B418-041.2	Menerapkan teknik dasar untuk membuat efek visual 2D berbasis simulasi dan partikel (seperti asap, api, pecahan, atau partikel) menggunakan software berstandar industri.
Sub-CPMKA171B418-041.3	Mengeksplorasi penggunaan teknologi terbaru dalam pengembangan efek visual 2D untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi.
Sub-CPMKA171B418-071.1	1. Merancang kebutuhan teknis efek visual 2D berdasarkan analisis brief proyek animasi atau film

		pendek dengan mempertimbangkan kebutuhan naratif, teknis, dan visual.
	Sub-CPMKA171B418-071.2	Menerapkan efek visual 2D tingkat lanjut dan compositing untuk mengintegrasikan elemen efek visual 2D dengan eksisting footage atau elemen animasi lain ke arah eksplorasi mixed-media.
	Sub-CPMKA171B418-071.3	Menerapkan efek visual 2D dalam proyek animasi secara teknis dan estetis berdasarkan perencanaan produksi.

Hubungan CPL Prodi terhadap Sub-CPMK

	CPL04 (60%)	CPL07 (40%)	Bobot Penilaian %	Jumlah Minggu
Sub-CPMKA171B418-041.1	20	0	20	2
Sub-CPMKA171B418-041.2	20	0	20	4
Sub-CPMKA171B418-041.3	20	0	20	2
Sub-CPMKA171B418-071.1	0	10	10	1
Sub-CPMKA171B418-071.2	0	15	15	2
Sub-CPMKA171B418-071.3	0	15	15	3
	60	40	100	14

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Efek Visual 2D berfokus pada pembuatan dan penambahan elemen efek visual dua dimensi sebagai pendukung naratif dan penguat estetika dalam medium animasi 2D maupun 3D. Mahasiswa akan mempelajari pipeline produksi efek visual 2D secara sistematis, termasuk teknik morphing, layering, serta compositing, dengan penyesuaian terhadap gaya visual utama ke arah stylized namun tetap believable. Materi mencakup pemahaman komponen penting dalam efek visual 2D—seperti ledakan, cahaya, asap, dan efek transisi—yang dirancang untuk meningkatkan kekuatan narasi dan kualitas visual (visual enhancement). Proses produksi dilakukan menggunakan software 2D berstandar industri (Adobe After Effect, Toon Boom Harmony, dan Blender 2D Grease Pencil), dengan pendekatan kreatif dan teknis yang menghasilkan efek visual yang kohesif dan profesional dalam pipeline produksi animasi kontemporer.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Teknik Animasi 2D
Pustaka	**Utama :**
	R1. Wright, S. (2024). Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques (5th ed.). Routledge
	R2. 1. Lanier, L. (2015). Compositing Visual Effects in After Effects: Essential Techniques. Routledge
	Pendukung :
	R3. Phillips, A. (2014). Animate to Harmony: The Independent Animator’s Guide to Toon Boom. CRC Press.
	R4. Blain, J. M. (2024). Blender 2D Animation: The Complete Guide to the Grease Pencil (2nd ed.). A K Peters/CRC Press.
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak :**

	Microsoft Powerpoint, Adobe After Effects, Toon Boom Harmony, Blender
	Perangkat Keras :
	Komputer/Laptop, Pen Tablet, Proyektor LCD, Koneksi Internet
Dosen Pengampu / Tim Teaching	1. 2.
Mata kuliah syarat	-