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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Matakuliah	Kode	Rumpun Matakuliah	Bobot Sks		Semester	Tanggal penyusunan
PRA TUGAS AKHIR	A17.1B705		T = 0	P = 2	7	26 Januari 2026

Otorisasi/ Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Program Studi
	RISTIA KADIASTI, M.Sn	RISTIA KADIASTI, M.Sn	Dr.. Khafiizh Hastuti, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL Program Stuidi yang dibebankan pada Mata Kuliah	
	CPL05	Menguasai dasar manajemen, komunikasi tim, dan kewirausahaan, dalam industri animasi yang mengintegrasikan nilai budaya serta kearifan lokal
	CPL06	Mampu menerapkan pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif serta mengomunikasikan hasil pemikiran secara efektif dalam pengembangan ilmu pengetahuan animasi pada lingkup global.
	CPL08	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok mulai dari penyelesaian pekerjaan, melakukan supervisi, serta proses evaluasi yang ditugaskan kepada tim yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	CPL09	Mampu merancang dan mengembangkan karya animasi orisinil, inovatif dan berpotensi menghasilkan Intellectual Property (IP).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMKA171B705-051	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami dasar manajemen proyek karya animasi, serta komunikasi tim dalam perencanaan Pra-Tugas Akhir yang mengintegrasikan nilai budaya dan kearifan lokal sebagai konteks perancangan karya animasi.
	CPMKA171B705-061	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif dalam merumuskan ide perencanaan karya animasi, serta mengomunikasikan hasil pemikiran tersebut secara efektif dalam konteks pengembangan ilmu animasi pada lingkup global.

CPMKA171B705-081	Mahasiswa mampu menerapkan peran dan tanggung jawab dalam kerja kelompok pada penyusunan perancangan penelitian, serta menganalisis proses supervisi dan evaluasi hasil kerja tim sesuai pembagian tugas yang telah ditetapkan.
CPMKA171B705-091	Mahasiswa mampu menganalisis potensi orisinalitas dan kebaruan ide karya animasi, serta mengevaluasi kelayakan konsep karya tersebut sebagai dasar pengembangan animasi inovatif yang berpotensi menghasilkan Intellectual Property (IP).
Kemampuan akhir setiap tahapan belajar (Sub –CPMK)	
Sub-CPMKA171B705-051.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar manajemen proyek karya animasi dan menjelaskan peran komunikasi tim dalam perencanaan karya animasi yang mengintegrasikan nilai budaya dan kearifan lokal.
Sub-CPMKA171B705-061.1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif dalam perumusan ide karya animasi untuk perencanaan penelitian
Sub-CPMKA171B705-061.2	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran kritis dan sistematis dalam menyusun ide dan perencanaan awal karya animasi serta mengomunikasikannya secara efektif.
Sub-CPMKA171B705-081.1	Mahasiswa mampu menerapkan peran dan tanggung jawab kerja kelompok dalam penyusunan perancangan penelitian Pra-Tugas Akhir sesuai pembagian tugas yang ditetapkan.
Sub-CPMKA171B705-081.2	Mahasiswa mampu menganalisis proses supervisi dan evaluasi hasil kerja tim dalam penyusunan perancangan penelitian Pra-Tugas Akhir.
Sub-CPMKA171B705-091.1	Mahasiswa mampu mengevaluasi tingkat orisinalitas, kebaruan, dan potensi Intellectual Property (IP) dari ide karya animasi berdasarkan kajian referensi dan kesesuaian dengan target audience
Sub-CPMKA171B705-091.2	Mahasiswa mampu merumuskan konsep karya animasi inovatif yang memiliki diferensiasi dan potensi Intellectual Property (IP) sebagai dasar perancangan karya animasi

Hubungan CPL Prodi terhadap Sub-CPMK

	CPL05 (25%)	CPL06 (35%)	CPL08 (20%)	CPL09 (20%)	Bobot Penilaian %	Jumlah Minggu
Sub-CPMKA171B705-051.1	25	0	0	0	25	2
Sub-CPMKA171B705-061.1	0	10	0	0	10	2
Sub-CPMKA171B705-061.2	0	25	0	0	25	3
Sub-CPMKA171B705-081.1	0	0	10	0	10	1
Sub-CPMKA171B705-081.2	0	0	10	0	10	2
Sub-CPMKA171B705-091.1	0	0	0	10	10	2

	Sub-CPMKA171B705-091.2	0	0	0	10	10	1
		25	35	20	20	100	13
Deskripsi Singkat MK	Dalam Pra Tugas Akhir, mahasiswa akan didampingi oleh dosen pembimbing yang akan membimbing mahasiswa baik dalam konteks kekaryaan, progres karya mahasiswa, ataupun literatur. Mata kuliah Pra Tugas Akhir tersebut merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa sebagai salah satu pra syarat mahasiswa dalam menyelesaikan masa perkuliahan di Program Studi D4 Animasi Universitas Dian Nuswantoro. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pra Tugas Akhir ini adalah untuk menguji seberapa besar kesiapan mahasiswa dalam menyusun laporan Tugas Akhir dan karya yang dirancang selama proses perkuliahan Pra Tugas Akhir						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Menjelaskan alur dan timeline Pra TA, Paparan tentang judul dan tema yang diambil, Penjelasan tentang tim Tugas Akhir 2. Menjelaskan kerangka dan format penulisan Pra TA sesuai pedoman, Outsourcing project prosentage 3. Perumusan Latar Belakang Permasalahan hingga solusi masalah animasi. Contoh Alur penulisan latar belakang, Urgensitas Perancangan Penelitian, Kesesuaian Target Audience 4. Contoh Penulisan Bab 1, Pengumpulan Data Kualitatif & Kuantitatif, Menyusun kuesioner, anaisis data dan menentukan target audience 5. Tinjauan Umum, : Teori yang digunakan pada karya animasi yang akan dihasilkan sesuai role pada tim dan penelitian, Referensi visual dari karya existing 6. Tinjauan Khusus, Teori Pendukung :Referensi visual dari karya existing 7. Membuat proses kreatif dari penelitian karya animasi, membuat creative brief 8. Menyusun timeline kerja dan alur produksi 9. Analisa Data & Analisa Konteks : Data tentang target audience, penjelasan dan menetukan target audience 10. Menyusun script dan breakdwon cerita menggunakan struktur penceritaan 11. Archetype penokohan : Menyusun archetype dari penokohan 12. Menyusun Analisa Visual : Segi pewarnaan, gaya karakter, pendekatan, sinematografi, dan referensi pendukung visual yang digunakan 13. Keyword Visual dan Mindmap 14. Moodboard dan Animatic 15. Presentasi hasil pra Tugas Akhir						
Pustaka	**Utama :**						
	R1. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.						

	R2. Katz, M. (2006), From Research to Manuscript: A Guide to Scientific Writing, London: Springer. R3. Kothari, C.R. (2004), Research Methodology: Methods and Technique (2nd ed.), New Delhi: New Age International Publisher R4. Singh, Y. (2006), Fundamental of Research Methodology and Statistics, New York: New Age International. R5. R6.
	Pendukung :
	R7. Gray, C., & Malins, J. (2004). Visualizing research: A guide to the research process in art and design. Ashgate.
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak :**
	Microsoft Word
	Perangkat Keras :
Dosen Pengampu / Tim Teaching	1.
Mata kuliah syarat	-