




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	21 September 2021
Standar SPMI	3.3.2

Disusun oleh (Prepared by)	Diperiksa oleh (Checked by)	Disetujui oleh (Approved by)	Tanggal Validasi (Valid date)
			
Deni Erlansyah, M.M., M.Kom & TIM	Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D	DR. Tata Sutabri S.Kom, M.Msi	

penjabaran bahan kajian

- | | | | |
|--|-------------------------------|--|---|
| 1. Fakultas (Faculty) | : Ilmu Komputer | Jenjang (Grade) | : S-1 |
| 2. Program Studi (Study Program) | : Sistem Informasi | SKS (Credit) | : 2 |
| 3. Mata Kuliah (Course) | : Teknologi Multimedia | Sertifikasi (Certification) | : <input type="checkbox"/> Ya (Yes) <input type="checkbox"/> Tidak (No) |
| 4. Kode Mata Kuliah (Code) | : 141322102 | Semester (Semester) : 3 | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (Prerequisite) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (Coordinator) | : - | | |
| 7. Dosen Pengampuh (Lecturer) | : Deni Erlansyah, M.M., M.Kom | <input checked="" type="checkbox"/> Tim (Team) | <input type="checkbox"/> Mandiri (Personal) |
| 8. Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes): | | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Programme Learning Outcomes)	CPLS-9 CPLP-1 CPLKK-6 CPLKU-10 CPLKK-11	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; Menguasai konsep dasar multimedia Mampu memahami komponen-komponen pembentuk multimedia Mampu mendesain multimedia menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis. Mampu menemukan ide, melihat tren, memvisualisasikan dalam bentuk nyata
Capaian Pembelajaran		Melalui matakuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dalam membangun sistem multimedia melalui pemahaman akan konsep dari sub-sistem penyusunnya.

Mata Kuliah (CPMK) (Course Learning Outcomes)		
--	--	--

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah ini membahas tentang teknologi multimedia yang sedang berkembang saat ini dan unsur-unsur pembentuk multimedia dimana nantinya dengan menggunakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam dunia industri, proses produksi serta jaringan distribusi data multimedia.

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Pengantar Multimedia
2. Produksi Konten Multimedia
3. Pengolahan Teks dan Gambar
4. Menciptakan animasi Sederhana
5. Membuat Vidio dengan menambahkan Audio Effect
6. Produksi Aplikasi Multimedia Interaktif

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan definisi multimedia, jenis- jenis multimedia	1. Definisi. 2. Jenis-jenis multimedia. 3. Aplikasi multimedia. 4. Bidang-bidang	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Menjelaskan		Mengerjakan soal konsep dasar multimedia.	Kriteria : Sikap, Pengetah uan, Ketrampil an,	5%

	<p>dan aplikasinya.</p> <p>2. Menyebutkan dan memberikan contoh penerapan pada bidangbidang yang berhubungan dengan aplikasi multimedia</p>	<p>aplikasi multimedia</p>	<p>Perkembangan Teknologi Multimedia [PT+BM: (1+1)x(3x60")]</p>			<p>Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 1</p>	
2	<p>Mahasiswa mampu:</p> <p>1. Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis konten multimedia.</p> <p>2. Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis sumber daya produksi konten multimedia seperti perangkat lunak, perangkat keras dan sumber daya manusia</p> <p>Menjelaskan tahapantahapan dalam menghasilkan konten multimedia</p>	<p>1. Konsep multimedia.</p> <p>2. Jenis-jenis sumber daya produksi konten multimedia, baik perangkat lunak, perangkat keras, maupun sumber daya manusianya</p>	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Menjelaskan Komponen pembentuk aplikasi multimedia [PT+BM: (1+1)x(3x60")]</p>		<p>Mengerjakan soal proses konten multimedia</p>	<p>Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 2</p>	5%
3	<p>Mahasiswa mampu membuat produk dengan</p>	<p>1. Teks</p> <p>2. Gambar</p> <p>3. Grafik</p>	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka</p>		<p>Kemampuan mahasiswa dalam</p>	<p>Kriteria : Sikap, Pengetah</p>	5%

	memadukan teks dan gambar		[TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat desain Logo, Poster dan Flyer [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		mengolah gambar dan teks Menciptakan ide yang sesuai dengan karakter	uan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 3	
4	Mahasiswa mampu membuat mengenal dan memahami Audio	1. Macam-macam Audio 2. Jenis audio 3. Format Audio 4. Karakteristik audio	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat riset minat musik [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		Kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengenal audio yang dipakai dalam produksi multimedia	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 4	5%
5	Mahasiswa mampu membuat video yang akan digunakan dalam produk multimedia	1. Jenis-jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya 2. Format video 3. Macam-macam video 4. Kelebihan dan kelemahan video	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat video tentang kehidupan kampus [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		1. Kemampuan mahasiswa dalam mengenal produk video 2. Menciptakan ide dalam produksi video	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 5	5%
6	Mahasiswa mampu mengenal sejarah pembuatan animasi	Sejarah animasi dari zaman prasejarah sampai era komputer	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas :		Memahami sejarah pembuatan sejarah animasi	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampil	5%

			Melakukan riset sejarah animasi dalam bentuk laporan [PT+BM: (1+1)x(3x60")]			an, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 6	
7	Mahasiswa Mampu Memahami Prinsip animasi dalam dunia komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Squash and stretch 2. Anticipation 3. Staging 4. Straight Ahead Action and Pose to Pose 5. Follow Through and Overlapping Action 6. Slow In and Slow Out 7. Arcs 8. Secondary Action 9. Timing 10. Exaggeration 11. Solid Drawing 12. Appeal 	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat Animasi sederhana dengan aplikasi Flash MX [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		Kemampuan mahasiswa dalam memahami prinsip-prinsip animasi	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 7	5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						
9	Mahasiswa Mampu memahami keahlian yang harus dimiliki seorang animator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desainer v.s Animator 2. Jenis animator 3. Animator Tradisional 4. Animasi 2D 	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Mencari perbedaan		1. Kemampuan dalam melihat potensi yang ada dibidang	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, an,	5%

		<ul style="list-style-type: none"> 5. Animasi 3D 6. Motion Graphic 7. Animasi stop motion 8. Jenis pekerjaan animasi 	<p>antara 2D dan 3D [PT+BM: (1+1)x(3x60")]</p>		<ul style="list-style-type: none"> animasi 2. Membedakan dan memahami animasi konvensional dan moderen 	<p>Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 8</p>	
10	Mahasiswa Mampu memahami element dalam dunia desain	<ul style="list-style-type: none"> 1. Line 2. Shape 3. Type 4. Size 5. Space 6. Color 7. texture 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat desain dengan mnggunakan element2 [PT+BM: (1+1)x(3x60")]</p>		<p>Kemampuan mahasiswa dalam memahi dasar dasar pembuatan desain grafis</p>	<p>Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 9</p>	5%
11	Mahasiswa Mampu memahami metodologi dalam pengembangan software multimedia	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsep 2. Desain 3. Pengumpulan material 4. Pembuatan 5. Testing 6. distribusi 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat konsep sederhana dalam MDLC [PT+BM: (1+1)x(3x60")]</p>		<p>Kemampuan mahasiswa dalam memahami kerangka kerja dalam pengembangan software</p>	<p>Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 10</p>	5%
12	Mahasiswa Mampu memahami kelebihan Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> 1. Paper-based 2. Light-based 3. Audio-based 4. Moving- 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")]</p>		<p>Kemampuan mahasiswa dalam memahami</p>	<p>Kriteria : Sikap, Pengetahuan,</p>	5%

	Interaktif	image-based 5. Digitally-based	Tugas : Membuat rancangan interaktifitas dalam aplikasi multimedia [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		kriteria dalam menilai multimedia interatif	Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 11	
13	Mahasiswa Mampu Mengembangkan kemampuan dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran	1. Orientasi Filosofi 2. Lingkungan Belajar 3. Desain Pembelajaran 4. Umpan Balik 5. Sifat Sosial	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat rancangan Multimedia dalam pembelajran [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		Kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep pembelajaran multimedia interatif	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 12	5%
14	Mahasiswa menggunakan teknologi elektronik berupa komputer dalam menggabungkan komponen multimedia	1. Computer Based Multimedii 2. Computer Aided Learning	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")] Tugas : Membuat rancangan Multimedia dalam pembelajran [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		Kemampuan mahasiswa dalam memahami kriteria dalam menilaimultimedia interatif	Kriteria : Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presens Bentuk : Tugas 13	5%
15	Mahasiswa mampu membuat proyek akhir dalam bentuk multimiridia	1. Flash MX 2. Swish MX 3. Corel Draw 4. Wodershare	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50")]		1. Kemampuan Mahasiswa dalam	Kriteria : Sikap, Pengetahuan,	5%

		Filmora 5. Sony Vegas Pro 6. PhotoShop	Tugas : Membuat aplikasi Multimedia Interaktif [PT+BM: (1+1)x(3x60")]		memahami konsep Multimedia Interaktif 2. Kemampuan Mahasiswa dalam menentukan tema	Keterampilan, Disiplin & Presensi Bentuk : Tugas Akhir	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Membuat projek akhir aplikasi multimedia

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a) Kriteria Penilaian

Kehadiran	= 10%
Tugas	= 30%
UTS/MID	= 25%
UAS	= 35%

b) Bobot penilaian

≥ 85	= A
≥ 70 s.d < 85	= B
≥ 60 s.d < 70	= C
≥ 50 s.d < 60	= D
< 50	= E

14. Buku Sumber (*References*)

- a) Ze-Nian Li and Mark. S. Drew, Fundamentals of Multimedia, Prentice-Hall, 2003. ISBN 0130618721.
- b) K. Sayood, Introduction to Data Compression, Morgan-Kaufman, 2000. ISBN 1558605584.
- c) Silva R., Oliveira J.C., Girdali G.A., Introduction to Augmented Reality, National Laboratory for Scientific Computation.
- d) W.C. Hardy, QoS Measurement and Evaluation of Telecommunications Quality of Service, Wiley, 2001. ISBN 0470845910.
- e) Glenn Creeber and Royston Martin, Digital Culture Understanding New Media, McGraw Hill.
- f) M. Bosi dan R.E. Goldberg, Introduction to Digital Audio Coding and Standards, Springer, 2006. ISBN 1402073571.
- g) K. Jack, Video Demystified, 4th ed., Elsevier, 2005. ISBN 0750678224.