



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Standar SPMI	3.3.2

Disusun oleh ( <i>Prepared by</i> )	Diperiksa oleh ( <i>Checked by</i> )	Disetujui oleh ( <i>Approved by</i> )	Tanggal Validasi ( <i>Valid date</i> )
<b>R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.</b>	<b>Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.</b>	<b>Dedi Syamsuar, M.I.T., Ph.D.</b>	

- |                                                  |                                                             |                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Fakultas ( <i>Faculty</i> )                   | : Ilmu Komputer                                             |                                                                                                                                           |
| 2. Program Studi ( <i>Study Program</i> )        | : Teknik Informatika                                        | Jenjang ( <i>Grade</i> ): Strata 1 (S1)                                                                                                   |
| 3. Mata Kuliah ( <i>Course</i> )                 | : Praktikum Pengantar Multimedia                            | SKS ( <i>Credit</i> ) : 2 Semester ( <i>Semester</i> ) : 2                                                                                |
| 4. Kode Mata Kuliah ( <i>Code</i> )              | : 1422205                                                   | Sertifikasi ( <i>Certification</i> ) : <input type="checkbox"/> Ya ( <i>Yes</i> ) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak ( <i>No</i> ) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat ( <i>Prerequisite</i> ) | : -                                                         | .....                                                                                                                                     |
| 6. Dosen Koordinator ( <i>Coordinator</i> )      | : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.                              |                                                                                                                                           |
| 7. Dosen Pengampuh ( <i>Lecturer</i> )           | : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.<br>M. Soekarno Putra, M.Kom. | <input type="checkbox"/> Tim ( <i>Team</i> ) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri ( <i>Personal</i> )                              |

8. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*):

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) ( <i>Programme Learning Outcomes</i> )	CPL07	Memahami konsep ilmu komputer dasar dan mampu menjelaskannya dalam konteks yang relevan
	CPL08	Memiliki kemampuan untuk memahami dan menganalisa persoalan computing untuk menyelesaikan masalah
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ( <i>Course Learning Outcomes</i> )	CPMK071	Mampu memahami konsep ilmu komputer dasar
	CPMK072	Mampu menjelaskan konsep ilmu komputer dasar dalam konteks yang relevan
	CPMK081	Mampu memahami persoalan computing
	CPMK082	Mampu menganalisa persoalan computing untuk menyelesaikan masalah
Sub-CPMK0711-13	Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	

Sub-CPMK0721-13	Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya				
Sub-CPMK0811-13	Mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya				
Sub-CPMK0821-13	Mampu membuat desain multimedia menggunakan aplikasi				
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	Sub-CPMK	CPL07		CPL08	
		CPMK071	CPMK072	CPMK081	CPMK082
	Sub-CPMK0711-13	√			
	Sub-CPMK0721-13		√		
	Sub-CPMK0811-13			√	
	Sub-CPMK0821-13				√

#### 9. Dekripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah praktikum pengantar multimedia merupakan mata kuliah praktikum untuk mendesain produk-produk multimedia seperti brosur, cover majalah, banner, poster sampai dengan video editing dan video presentasi yang menggunakan aplikasi *online/offline*. Selain itu mata kuliah ini juga membahas tentang dasar-dasar animasi 2D dan aplikasinya untuk membuat animasi 2D.

#### 10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

- a. Pengantar Pemrograman Multimedia
- b. Pengenalan Aplikasi multimedia
- c. Desain Produk Multimedia
- d. Animasi 2D

#### 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	Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia (Sub-CPMK0711-13)	Pengantar Pemrograman Multimedia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar-dasar Multimedia</li> <li>• Produksi Konten Multimedia</li> <li>• Aplikasi Multimedia</li> <li>• Penyimpanan dan pengambilan</li> </ul>	Ceramah, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM: 1x(2x50’)]	[1]	Ketepatan dalam menjelaskan dasar-dasar multimedia dan berbagai aplikasinya	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Tes Tertulis	10%

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 (%)
		data multimedia • Scripting Language					
2	Mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya (Sub-CPMK0811-13)	Pengenalan aplikasi Canva: • Canva • Kelebihan Canva • Kebutuhan sistem • Instalasi Canva for Windows	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:1x(2x50'')]	[2]	Ketepatan dalam menggunakan aplikasi canva beserta fitur-fiturnya	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	10%
3 - 7	Mampu membuat desain multimedia menggunakan aplikasi (Sub-CPMK0821-13)	Desain produk Multimedia dengan Canva: • Desain Logo • Desain Banner • Desain Poster • Desain Cover Majalah • Desain Brosur	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:5x(2x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat desain produk multimedia menggunakan Canva	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	20%
8	<b>UTS/MID</b>						
9 - 11	Mampu membuat desain multimedia menggunakan aplikasi (Sub-CPMK0821-13)	Desain produk Multimedia dengan Canva: • Editing Video • Desain Presentasi • Desain Video Presentasi	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:3x(2x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat video dan editingnya menggunakan Canva	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	20%
12 - 13	Mampu membuat desain multimedia menggunakan aplikasi (Sub-CPMK0821-13)	Pengenalan Aplikasi Animaker: • Pengenalan Animaker • Editing Video • Desain Video Presentasi	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:2x(2x50'')]	[3]	Ketepatan dalam membuat membuat video dan editingnya menggunakan Animaker	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	20%
14 - 15	Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya (Sub-CPMK0721-13)	Pengenalan Macromedia Flash 8: • Fungsi Flash 8 • Kelebihan Flash 8 • Jendela Kerja • Toolbox • Elemen dasar animasi	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:2x(2x50'')]	[4]	Ketepatan dalam menjelaskan fitur-fitur Macromedia Flash 8 serta mampu membuat animasi 2D sederhana	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	20%
16	<b>UAS</b>						

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

Praktikum, Diskusi, Tanya Jawab, Tes

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

a. Kriteria Penilaian:

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL07	CPMK071						√		
	CPMK072						√		
CPL08	CPMK081							√	
	CPMK082		√					√	

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL07	CPMK071	UTS	Ujian Tertulis (UTS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%
	CPMK072	UTS	Ujian Tertulis (UTS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%
CPL08	CPMK081	Akhir Semester	Ujian Tertulis (UAS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%
	CPMK082	Setelah UTS Akhir Semester	Observasi (Praktek) Ujian Tertulis (UAS)	Rubrik Rubrik	Hasil Praktek Kelengkapan Jawaban	20% 20%

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL07	CPMK071						20			20
	CPMK072						20			20
CPL08	CPMK081							20		20
	CPMK082							20		20
									20	20
Jumlah Total MK										100

b. Rubrik Penilaian:

Kategori	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian				
			Sangat Kurang 0 - < 55	Kurang 55 - < 65	Cukup 65 - < 75	Baik 75 - < 85	Sangat Baik 85 - 100
UTS	CPMK071	Menjelaskan konsep	Mahasiswa tidak	Mahasiswa	Mahasiswa cukup	Mahasiswa	Mahasiswa

Kategori	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian				
			Sangat Kurang 0 - < 55	Kurang 55 - < 65	Cukup 65 - < 75	Baik 75 - < 85	Sangat Baik 85 - 100
		dasar multimedia dan berbagai aplikasinya	mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, dan tidak mampu menjelaskan berbagai aplikasi multimedia	kurang mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, dan kurang mampu menjelaskan berbagai aplikasi multimedia	mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, dan cukup mampu menjelaskan berbagai aplikasi multimedia	mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, dan mampu menjelaskan berbagai aplikasi multimedia	mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, dan mampu menjelaskan berbagai aplikasi multimedia dengan sangat baik
	CPMK072	Menjelaskan tentang aplikasi Flash dan fungsi perangkat kerja	Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang aplikasi web, dan tidak mampu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat kerja aplikasi flash	Mahasiswa kurang mampu menjelaskan tentang aplikasi web, dan kurang mampu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat kerja aplikasi flash	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang aplikasi web, dan cukup mampu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat kerja aplikasi flash	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aplikasi web, dan mampu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat kerja aplikasi flash	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aplikasi web, dan mampu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat kerja aplikasi flash dengan sangat baik
UAS	CPMK081	Menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya	Mahasiswa tidak mampu menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya	Mahasiswa kurang mampu menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya	Mahasiswa cukup mampu menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya	Mahasiswa tidak mampu menggunakan aplikasi canva dan fitur-fiturnya dengan sangat baik

Kategori	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian				
			Sangat Kurang 0 - < 55	Kurang 55 - < 65	Cukup 65 - < 75	Baik 75 - < 85	Sangat Baik 85 - 100
	CPMK082	Menganalisa dan merancang desain multimedia dalam bentuk video menggunakan aplikasi canva	Mahasiswa tidak mampu menghasilkan desain multimedia dalam bentuk video	Mahasiswa kurang mampu menghasilkan desain multimedia dalam bentuk video	Mahasiswa cukup mampu menghasilkan desain multimedia dalam bentuk video	Mahasiswa mampu menghasilkan desain multimedia dalam bentuk video	Mahasiswa mampu menghasilkan desain multimedia dalam bentuk video dengan sangat baik

c. Bobot penilaian:

- $\geq 85$  = A
- $\geq 70$  s.d  $< 85$  = B
- $\geq 60$  s.d  $< 70$  = C
- $\geq 50$  s.d  $< 60$  = D
- $< 50$  = E

14. Rencana Assesment dan Evaluasi

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
1	Sub-CPMK0711-13	UTS	10%
2	Sub-CPMK0811-13	UTS	10%
3-7	Sub-CPMK0821-13	UAS	20%
8	<b>UTS</b>		
9 - 11	Sub-CPMK0811-13	UAS	20%
12 - 13	Sub-CPMK0821-13	UAS	20%
14 - 15	Sub-CPMK0721-13	UAS	20%
16	<b>UAS</b>		
<b>Total Bobot CPMK</b>			<b>100%</b>

15. Buku Sumber (*References*)

- [1] Ze-Nian Li and Mark. S. Drew. 2003. Fundamentals of Multimedia. Prentice-Hall.  
[2] canva.com.

[3] animaker.com.

[4] Dwi Astuti. 2006. teknik-membuat-animasi-profesional-menggunakan-macromedia-flash-8. Andi Offset, Yogyakarta