
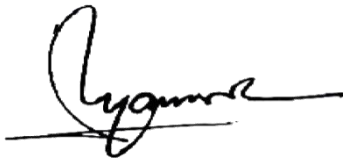




## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

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

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

1. Fakultas (*Faculty*) : Ilmu Komputer
2. Program Studi (*Study Program*) : Teknik Informatika
3. Mata Kuliah (*Course*) : Web Programming
4. Kode Mata Kuliah (*Code*) : 1422205
5. Mata Kuliah Prasyarat (*Prerequisite*) : -
6. Dosen Koordinator (*Coordinator*) : Ahmad Syazili , M.Kom..
7. Dosen Pengampuh (*Lecturer*) : Ahmad Syazili , M.Kom..  
Hutrianto , M.M., M.Kom.

Jenjang (*Grade*): Strata 1 (S1)

SKS (*Credit*) : 4

Semester (*Semester*) : 3

Sertifikasi (*Certification*) :  Ya (*Yes*)  Tidak (*No*)

Tim (*Team*)

Mandiri (*Personal*)

### 8. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) ( <i>Programme Learning Outcomes</i> )	CPL01	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan ilmu komputer/informatika secara umum dan konsep teoritis bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta mampu memformulasikannya dalam menyelesaikan masalah
	CPL09	Memiliki pengetahuan dasar dan mendalam untuk menganalisa persoalan komputing yang kompleks dan mengembangkan algoritma/metode untuk memecahkan masalah tersebut
	CPL 10	Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang computing
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ( <i>Course Learning Outcomes</i> )	CPMK013	Memahami konsep teoritis secara umum dan mendalam pengetahuan ilmu komputer/ informatika
	CPMK091	Mampu menganalisa persoalan komputing menggunakan kemampuan dasar dan mendala
	CPMK092	Mampu menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras komputer

	CPMK101	Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang computing
Sub-CPMK0131-01		Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia
Sub-CPMK0132-01		Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya
Sub-CPMK0133-01		Mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya
Sub-CPMK0911-09		Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia
Sub-CPMK0912-09		Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi
Sub-CPMK0913-09		Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya
Sub-CPMK0921-09		Mampu menganalisa persoalan komputing menggunakan kemampuan dasar dan mendala
Sub-CPMK0922-09		Mampu menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras komputer
Sub-CPMK0923-09		Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang computing
Sub-CPMK1011-10		Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi
Sub-CPMK1012-10		Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia
Sub-CPMK1013-10		Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi

Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL01	CPL09		CPL10
		CPMK013	CPMK091	CPMK092	CPMK0101
	Sub-CPMK0131	√			
	Sub-CPMK0132	√			
	Sub-CPMK0133	√			
	Sub-CPMK0911		√		
	Sub-CPMK0912		√		
	Sub-CPMK0913		√		
	SUB-CPMK0921			√	

	SUB-CPMK0922			√	
	SUB-CPMK0923			√	
	Sub-CPMK01011				√
	Sub-CPMK01012				√
	Sub-CPMK01013				√

#### 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	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 data multimedia</li> <li>• Scripting Language</li> </ul>	Ceramah, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM: 1x(2x50")]	[1]	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar multimedia dan berbagai aplikasinya	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Tes Tertulis	5%
2	Mampu menggunakan aplikasi	Pengenalan aplikasi Canva:	Praktikum, diskusi,	[2]	Mahasiswa mampu	Kriteria:	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 (%)
	multimedia dan fitur-fiturnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canva</li> <li>• Kelebihan Canva</li> <li>• Kebutuhan sistem</li> <li>• Instalasi Canva for Windows</li> </ul>	Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:1x(2x50'')]		menggunakan aplikasi canva beserta fitur-fiturnya	Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	
3 - 7	Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Desain produk Multimedia dengan Canva: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Logo</li> <li>• Desain Banner</li> <li>• Desain Poster</li> <li>• Desain Cover Majalah</li> <li>• Desain Brosur</li> </ul>	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:5x(2x50'')]	[2]	Mahasiswa mampu membuat desain produk multimedia menggunakan Canva	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	30%
8	<b>UTS/MID</b>						
9 - 11	Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi	Desain produk Multimedia dengan Canva: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Editing Video</li> <li>• Desain Presentasi</li> <li>• Desain Video Presentasi</li> </ul>	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:3x(2x50'')]	[2]	Mahasiswa mampu membuat video dan editingnya menggunakan Canva	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	5%
12 - 13	Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi	Pengenalan Aplikasi Animaker: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Animaker</li> <li>• Editing Video</li> <li>• Desain Video Presentasi</li> </ul>	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:2x(2x50'')]	[3]	Mahasiswa mampu membuat membuat video dan editingnya menggunakan Animaker	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	10%
14 - 15	Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Pengenalan Macromedia Flash 8: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Flash 8</li> <li>• Kelebihan Flash 8</li> <li>• Jendela Kerja</li> <li>• Toolbox</li> <li>• Elemen dasar animasi</li> </ul>	Praktikum, diskusi, Tanya jawab (Luring) Tatap Muka [TM:2x(2x50'')]	[4]	Mahasiswa mampu menjelaskan fitur-fitur Macromedia Flash 8 serta mampu membuat animasi 2D sederhana	Kriteria: Pedoman Penilaian Bentuk: Praktek	10%
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	Unjuk Kerja	Tugas	Tes Tertulis	Tes Lisan (Tgs Kel)
-----	------	------	-----------	-------------	-------	--------------	---------------------

			(Praktek)	(Presentasi)		Kuis	UTS	UAS	
CPL01	CPMK013		√				√		
CPL09	CPMK091						√		
	CPMK092								√
CPL010	CPMK101								√
CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian		Instrumen	Kriteria		Bobot	
CPL01	CPMK013	Setelah UTS, Ujian Tengah Semester	Observasi (Praktek), Tes Tertulis (UTS)		Rubrik, Rubrik	Hasil Praktek, Kelengkapan Jawaban		20% 20%	
CPL09	CPMK091	Ujian Tengah Semester	Tes Tertulis (UTS)		Rubrik	Kelengkapan Jawaban		20%	
	CPMK092	Akhir Semester	Tes Lisan (Tgs Kel)		Rubrik Penilaian	Hasil Tugas		20%	
CPL010	CPMK101	Akhir Semester	Tes Lisan (Tgs Kel)		Rubrik Penilaian	Hasil Tugas		20%	

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL01	CPMK013		20		20			40	20	
CPL09	CPMK091						20			20
	CPMK092		20						20	20
CPL10	CPMK101								20	20
Jumlah Total MK Praktikum Pengantar Multimedia										100

#### 14. Rubrik Penilaian MK Kecerdasan Buatan

Kategori	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian				
			Sangat Kurang <55	Kurang ≥ 50 s.d < 65	Cukup ≥ 65 s.d < 75	Baik ≥ 75 s.d < 85	Sangat Baik ≥ 85
UTS	CPMK013	Mahasiswa Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	Mahasiswa sangat tidak Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	Mahasiswa tidak Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	Mahasiswa cukup Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	Mahasiswa baik Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia	Mahasiswa sangat Mampu memahami konsep dasar multimedia dan aplikasi untuk membuat produk multimedia

	CPMK091	Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya	Mahasiswa sangat mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya	Mahasiswa tidak mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya	Mahasiswa cukup mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya	Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya	Mahasiswa sangat mampu menggunakan aplikasi multimedia dan fitur-fiturnya
	CPMK092	Mahasiswa Mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Mahasiswa sangat mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Mahasiswa tidak mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Mahasiswa cukup mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Mahasiswa mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia	Mahasiswa sangat mampu membuat produk multimedia menggunakan aplikasi multimedia
UAS	CPMK101	Mahasiswa Mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Mahasiswa sangat tidak mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Mahasiswa tidak mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Mahasiswa cukup mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Mahasiswa mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya	Mahasiswa sangat mampu memahami teknik dasar animasi 2D dan penggunaannya

b. 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

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