



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)
R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.	Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.	Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D.	

- | | | | |
|---|--------------------------------|--|-------------------------|
| 1. Fakultas (Faculty) | : Ilmu Komputer | | |
| 2. Program Studi (Study Program) | : Teknik Informatika | Jenjang (Grade): Strata 1 (S1) | |
| 3. Mata Kuliah (Course) | : Multimedia Design | SKS (Credit) : 4 | Semester (Semester) : 5 |
| 4. Kode Mata Kuliah (Code) | : 1425461 | Sertifikasi (Certification) : <input type="checkbox"/> Ya (Yes) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (No) | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (Prerequisite) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (Coordinator) | : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom. | | |
| 7. Dosen Pengampuh (Lecturer) | : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom. | <input type="checkbox"/> Tim (Team) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (Personal) | |

8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Course Learning Outcomes) :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Programme Learning Outcomes)	CPL08	Memiliki kemampuan untuk memahami dan menganalisa persoalan computing untuk menyelesaikan masalah
	CPL10	Memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya yang relevan dengan bidang ilmu komputer
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (Course Learning Outcomes)	CPMK081	Mampu memahami persoalan computing
	CPMK101	Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang computing
Sub-CPMK0811-41	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar multimedia dan perkembangannya	
Sub-CPMK0812-41	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami tahapan proses produksi konten multimedia dan konsep pengembangannya	
Sub-CPMK1011-41	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami fungsi-fungsi elemen dasar dan tools dari SwishMax	
Sub-CPMK1012-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat objek dasar shape dan pengaturannya menggunakan SwishMax	
Sub-CPMK1013-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan mengedit Objek Movie menggunakan SwishMax	
Sub-CPMK1014-41	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Effect dengan SwishMax	
Sub-CPMK1015-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan menggunakan Sprite dan Instance	
Sub-CPMK1016-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan mengatur menu navigasi	

Sub-CPMK1017-41	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Swishscript		
Sub-CPMK1018-41	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Sound Effect		
Sub-CPMK1019-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi sederhana		
Sub-CPMK10110-41	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami cara meng-eksport Movie		
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	Sub-CPMK	CPL08	CPL10
		CPMK081	CPMK101
	Sub-CPMK0811-41	√	
	Sub-CPMK0812-41	√	
	Sub-CPMK1011-41		√
	Sub-CPMK1012-41		√
	Sub-CPMK1013-41		√
	Sub-CPMK1014-41		√
	Sub-CPMK1015-41		√
	Sub-CPMK1016-41		√
	Sub-CPMK1017-41		√
	Sub-CPMK1018-41		√
	Sub-CPMK1019-41		√
Sub-CPMK10110-41		√	

9. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini akan membahas tentang dasar-dasar pembuatan animasi 2D menggunakan aplikasi Swishmax, dengan materi terdiri dari instalasi, pembuatan objek, objek movie, effect, menu navigasi, action script, sound effect, membuat animasi 2D sederhana sampai dengan melakukan eksport movie.

10. Bahan Kajian

- a. Pendahuluan
- b. Sistem Multimedia
- c. Pengenalan Swish Max
- d. Pembuatan Obyek Dasar
- e. Objek Movie
- f. *Effect*
- g. Menu Navigasi
- h. *Sprite dan Instance*
- i. Menu Navigasi
- j. *Action Script*

- k. Sound effect
- l. Animasi 2D
- m. Ekspor Movie

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

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk	Bobot
1	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar multimedia dan perkembangannya (Sub-CPMK0811-41)	Pendahuluan: a. Definisi Multimedia b. Ciri khas multimedia c. Pentingnya Multimedia d. Perkembangan Multimedia e. Komponen Multimedia f. Jenis Multimedia g. Aplikasi Multimedia	Ceramah dan diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[1]	Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan multimedia dan komponen pendukungnya	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Tes Tertulis	5%
2	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami tahapan proses produksi konten multimedia dan konsep pengembangannya (Sub-CPMK0812-41)	Sistem Multimedia: a. Definisi b. Konsep Pengembangan Multimedia c. Kategori Multimedia d. Siklus Hidup Proses Produksi Multimedia e. Sumber Daya Produksi Multimedia f. Proses Produksi Produk Multimedia	Ceramah dan diskusi (Daring) e-learning [TM:1x(4x50'')]	[1]	Ketepatan dalam menjelaskan pengembangan dan produksi konten multimedia dengan menggunakan sumber daya yang ada	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Tes Tertulis	5%
3	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami fungsi-fungsi elemen dasar dan tools dari SwishMax (Sub-CPMK1011-41)	Pengenalan SwishMax: a. Instalasi b. Elemen Dasar c. Timeline d. Outline e. Toolbars dan layout f. Properties	Ceramah, diskusi, praktikum (Luring) Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam melakukan instalasi serta menjelaskan elemen dasar SwishMax	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
4	Mahasiswa mampu memahami cara membuat objek dasar shape dan pengaturannya menggunakan SwishMax (Sub-CPMK1012-41)	Pembuatan Objek Dasar: a. Menggambar Objek b. Mengatur Properties c. Mengatur ulang objek	Ceramah, diskusi, praktikum (Luring) Tatap Muka [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat dan menjelaskan objek shape	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
5	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan mengedit Objek Movie menggunakan SwishMax (Sub-CPMK1013-41)	Objek Movie: a. Seleksi Objek b. Transformasi c. Pengaturan Posisi d. Grouping	Ceramah dan diskusi (Daring) e-learning [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat dan menjelaskan objek movie	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%

		e. Menyembunyikan Objek f. Mengunci Objek					
6 - 7	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Effect dengan SwishMax (Sub-CPMK1014-41)	Effect: a. <i>Place Effect</i> b. <i>Basic Effect</i> c. <i>Authored Effect</i> d. <i>Core Effect</i> e. <i>Effect Authoring</i>	Ceramah dan diskusi (Daring) e-learning [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam menggunakan dan menjelaskan Effect	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
8	UTS						
9	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan menggunakan Sprite dan Instance (Sub-CPMK1015-41)	Sprite dan Instance: a. Sprite b. Panel Sprite c. Instance	Ceramah dan diskusi (Daring) e-learning [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam menggunakan sprite dan instance	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
10	Mahasiswa mampu memahami cara membuat dan mengatur menu navigasi (Sub-CPMK1016-41)	Menu Navigasi: a. Scene b. Skrip c. Event dan Action d. Button e. Interaksi	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat menu navigasi	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
11	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Action script (Sub-CPMK1017-41)	Action script: a. Button dengan Script b. Script Puzzle c. Script game berhitung d. Browser dan Network	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam memahami script dan menyisipkannya ke dalam objek	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
12	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan Sound Effect (Sub-CPMK1018-41)	SoundEffect: a. Sound Editing b. Sound dengan Script c. Sound Button	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam menyisipkan script ke dalam sound	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
13 - 14	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi sederhana (Sub-CPMK1019-41)	Animasi 2D: a. Animasi rotasi b. Animasi Pantul c. Animasi Slide Gambar d. Animasi Teks e. Animasi Motion Path f. Variasi Animasi	Ceramah dan diskusi (Daring) e-learning [TM:2x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi sederhana	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%

15	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami cara meng-eksport Movie (Sub-CPMK10110-41)	Eksport Movie: a. Test Movie b. Eksport Movie Swish	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam mmelakukan test movie dan mengeksport Movie Swish	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
16	UAS						

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

Ceramah, Praktikum, Tanya jawab, Diskusi, 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	
CPL08	CPMK081						√		
CPL10	CPMK101						√	√	

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL08	CPMK081	UTS Akhir Semester	Ujian Tertulis (UTS) Ujian Tertulis (UAS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	40%
CPL10	CPMK101	Akhir Semester	Ujian Tertulis (UAS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL08	CPMK081						40			40
CPL10	CPMK101						20	40		60
Jumlah Total										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	CPMK081							
UAS	CPMK081							

	CPMK101						

c. Bobot penilaian

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

14. Rencana Assesment dan Evaluasi

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
1	Sub-CPMK0811-41	UTS	5%
2	Sub-CPMK0812-41	UTS	5%
3	Sub-CPMK1011-41	UTS	10%
4	Sub-CPMK1012-41	UTS	5%
		UAS	5%
5	Sub-CPMK1013-41	UTS	10%
6 – 7	Sub-CPMK1014-41	UTS	10%
8	UTS		
9	Sub-CPMK1015-41	UAS	5%
10	Sub-CPMK1016-41	UAS	10%
11	Sub-CPMK1017-41	UAS	10%
12	Sub-CPMK1018-41	UAS	10%
13 - 14	Sub-CPMK1019-41	UAS	10%
15	Sub-CPMK10110-41	UAS	5%
16	UAS		
Total Bobot CPMK			100%

15. Buku Sumber (*References*)

- [1] Ze-Nian Li and Mark. S. Drew. 2003. *Fundamentals of Multimedia*. Prentice-Hall.
- [2] Syarif, Arry Maulana. 2021. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan Swishmax*. Yogyakarta, Andi Publisher.