



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>)
R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.	Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.	Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM	

- | | | |
|--|---|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Sains Teknologi | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Teknik Informatika | Jenjang (<i>Grade</i>) : Strata 1 (S1) |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Multimedia Design | SKS (<i>Credit</i>) : 4 sks |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2214214019 | Semester (<i>Semester</i>) : 5 (Ganjil) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | Sertifikasi (<i>Certification</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.
M. Soekarno Putra, M.Kom. | Metode Pembelajaran : <input type="checkbox"/> CBL <input type="checkbox"/> PBL <input checked="" type="checkbox"/> PjBL |

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

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	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) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK081	Mampu memahami persoalan computing
	CPMK101	Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang computing
Sub-CPMK0811-41	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami dasar-dasar desain multimedia dan animasi 2D	
Sub-CPMK1011-41	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami prinsip dasar animasi	
Sub-CPMK1012-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat objek dasar serta pengaturannya	
Sub-CPMK1013-41	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan <i>tweening</i> dan <i>motion path</i>	
Sub-CPMK1014-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi teks dengan <i>effect</i>	
Sub-CPMK1015-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi karakter	
Sub-CPMK1016-41	Mahasiswa mampu memahami cara membuat <i>storyboard</i> dalam animasi	
Sub-CPMK1017-41	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan <i>Action Script</i>	

Sub-CPMK1018-41	Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan <i>project</i> animasi 2D sederhana		
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	Sub-CPMK	CPL08 CPMK081	CPL10 CPMK101
	Sub-CPMK0811-41	√	
	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		√

9. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini akan membahas tentang dasar-dasar pembuatan animasi 2D menggunakan, dengan materi terdiri dari instalasi aplikasi, penggunaan tools dan membuat objek dasar, *tweening*, *motion path*, animasi teks, animasi karakter, storyboard, *action script*, serta membuat *project* animasi 2D sederhana.

10. Bahan Kajian

- Dasar Multimedia Desain dan Animasi 2D
- Prinsip Dasar Animasi
- Pembuatan Objek Dasar
- Animasi Dasar
- Animasi Teks
- Animasi Karakter
- Background* dan *Layout*
- Storyboard*
- Action Script*
- Animasi 2D Sederhana

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

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (<i>Study Material</i>)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (<i>Learning Method</i>)	Sumber Belajar (<i>Learning Resource</i>)	Penilaian		
					Indikator (<i>Indicator</i>)	Kriteria & bentuk	Bobot
1	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami dasar-dasar	Pengenalan Multimedia Desain dan Animasi 2D :	<i>Project Based Learning</i> (PjBL)	[1]	Ketepatan dalam menjelaskan	Kriteria : Pedoman	10%

	desain multimedia dan animasi 2D (Sub-CPMK0811-41)	a. Definisi b. Ruang Lingkup Multimedia Desain c. Proses Produksi Produk Multimedia d. Konsep Dasar Animasi 2D e. Aplikasi Animasi 2D	Luring/Tatap Muka [TM:1x(4x50")]		konsep dasar multimedia desain dan animasi 2D	Penilaian Bentuk : Tes Tertulis	
2	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami prinsip dasar animasi (Sub-CPMK0811-41 & Sub-CPMK1011-41)	Prinsip Dasar Animasi: a. Instalasi Aplikasi b. Tools dan Layout c. Timeline d. Properties	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Daring/e-Learning [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam melakukan instalasi serta menjelaskan elemen	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
3	Mahasiswa mampu memahami cara membuat objek dasar serta pengaturannya (Sub-CPMK1012-41)	Objek Dasar: a. Menggambar Objek b. Mengatur Properties c. Shape dan Symbol	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat objek dan menjelaskan mengubah objek menjadi symbol	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
4	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan <i>tweening</i> dan <i>motion path</i> (Sub-CPMK1013-41)	Animasi Dasar: a. Classic Tween b. Motion Tween	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi sederhana menggunakan <i>tweening</i>	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
5	Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan <i>tweening</i> dan <i>motion path</i> (Sub-CPMK1013-41)	Animasi Dasar: a. Shape Tween b. Motion Path	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi sederhana menggunakan <i>motion path</i>	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
6	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi teks dengan effect (Sub-CPMK1014-41)	Animasi Teks: a. Masking b. Effect	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi teks menggunakan efek	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
7	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi karakter (Sub-CPMK1015-41)	Animasi Karakter: a. Model Sheet b. Rigging Karakter	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi karakter	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
8	Mahasiswa mampu memahami cara membuat animasi karakter (Sub-CPMK1015-41)	Animasi Karakter: a. Ekspresi Wajah dan Dialog b. Animasi Lyp-sinc c. Sound	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50")]	[2]	Ketepatan dalam membuat animasi karakter	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
9	UTS						

10	Mahasiswa mampu memahami cara membuat <i>storyboard</i> dalam animasi (Sub-CPMK1016-41)	<i>Storyboard:</i> a. Definisi dan Fungsi <i>Storyboard</i> b. Elemen <i>Storyboard</i> c. Membuat <i>Storyboard</i>	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat <i>storyboard</i>	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
11	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan <i>Action script</i> (Sub-CPMK1017-41)	<i>Action script:</i> a. Pengenalan dan Dasar <i>Action script</i> b. Tipe data dan Variabel c. Animasi Tombol d. Kontrol Animasi Dasar	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam memahami script dan menyisipkannya ke dalam objek	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
12	Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan project animasi 2D sederhana (Sub-CPMK1018-41)	Project Animasi 2D: a. Idea b. Kondep Dasar Project c. Storyboard Project	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50'')]	[2] Penelitian: Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE	Ketepatan dalam membuat dan mengembangkan Project Animasi 2D	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
13	Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan project animasi 2D sederhana (Sub-CPMK1018-41))	Project Animasi 2D: a. Desain Visual b. Pengumpulan Aset	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat dan mengembangkan Project Animasi 2D	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
14	Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan project animasi 2D sederhana (Sub-CPMK1018-41)	Project Animasi 2D: a. Penambahan Animasi b. Actionsript c. Interaktivitas	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum e-Learning [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat dan mengembangkan Project Animasi 2D	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	5%
15	Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan project animasi 2D sederhana (Sub-CPMK1018-41)	Project Animasi 2D: a. Pengembangan dan Finalisasi Project b. Presentasi Project	<i>Project Based Learning</i> (PjBL), Praktikum Tatap Muka [TM:1x(4x50'')]	[2]	Ketepatan dalam membuat dan mengembangkan Project Animasi 2D	Kriteria : Pedoman Penilaian Bentuk : Praktikum	10%
16	AKHIR SEMESTER						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)
Praktikum, Diskusi, *Project* Mandiri/Kelompok

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	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	10%
CPL10	CPMK101	UTS Akhir Semester	Ujian Tertulis Tugas Kelompok	Rubrik Hasil <i>Project</i>	Kelengkapan Jawaban Laporan/Video	10% 80%

b. Rubrik Penilaian

Kategori	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian				
			Sangat Kurang ≥ 0 s.d < 50	Kurang ≥ 50 s.d < 65	Cukup ≥ 65 s.d < 75	Baik ≥ 75 s.d < 85	Sangat Baik ≥ 85 s.d ≤ 100
UTS	CPMK081 CPMK101	Menjelaskan proses produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan	Mahasiswa sangat tidak mampu menjelaskan produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan	Mahasiswa tidak mampu menjelaskan produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan	Mahasiswa mampu menjelaskan produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan	Mahasiswa sangat mampu menjelaskan produksi konten multimedia berdasarkan studi kasus yang diberikan
Tgs. Kel (<i>Project</i>)	CPMK101	Project pembuatan animasi 2D Pembelajaran interaktif	Mahasiswa sangat tidak mampu membuat animasi 2D pembelajaran interaktif	Mahasiswa tidak mampu membuat animasi 2D pembelajaran interaktif	Mahasiswa cukup mampu membuat animasi 2D pembelajaran interaktif	Mahasiswa mampu membuat animasi 2D pembelajaran interaktif	Mahasiswa sangat mampu membuat animasi 2D pembelajaran interaktif

14. Rencana Assesment dan Evaluasi

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

15. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs. Kel.)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL08	CPMK081						10			10
CPL10	CPMK101						10		80	90
Jumlah Total										100%

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL	CPL	Total
		CPMK	CPMK	
1	Tes Tertulis/ UTS	CPMK081	CPMK101	20
2	Tgs. Kelompok/ Project		CPMK101	80
Total Bobot Tugas (%)				100%

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Nilai Mata Kuliah (NMK)
85 – 100	A
75 – 84	B
65 – 74	C
51 – 64	D
0 - 50	E

16. Rencana Tugas Mahasiswa

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CPMK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Bobot
1	5	Sub-CPMK1013-41	Menjawab pertanyaan soal	Praktikum	5

17. Buku Sumber (*References*)

- [1] Ze-Nian Li and Mark. S. Drew. 2003. Fundamentals of Multimedia. Prentice-Hall.
[2] Chun, Russell. 2022. Adobe Animate Classroom in a Book. Adobe Press.