



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

Kode Dokumen  
RPS/SI-FIK/604-02/2023

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Multimedia System	3 KKB 604	Praktik Profesional	T=2	P=1	6	28 Oktober 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. [ST.09]				
	Pengetahuan	Mampu menerapkan konsep desain grafis dalam berbagai desain dan mengaplikasikannya sebagai pengolah visual data informasi multimedia. [PP.11]				
		Menguasai teknik mendesain sehingga dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan dan pemasaran global secara universal. [PP.12]				
	Keterampilan Umum	Mengidentifikasi solusi inovasi SI yang menjadi keunggulan kompetitif organisasi dan/atau yang bermanfaat bagi masyarakat. [KM.37]				
	Keterampilan Khusus	Mampu menguraikan tujuan dan arah perkembangan multimedia serta tantangan yang dihadapi dimasa yang akan datang. [KK.58]				
		Mampu memahami dan menguraikan jenis file multimedia serta konsep kerja serta infrastruktur pendukung dalam transmisi dan kuantisasi video/audio. [KK.59]				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	CPMK	Menguasai konsep dan teori dasar Animasi Multimedia				
	<b>CPL ⇒ Sub-CPMK</b>					
	CPL-1	Menguasai konsep dasar multimedia				
	CPL-2	Menguasai macromedia flash				
	CPL-3	Membuat animasi sederhana				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas Pengenalan multimedia, perangkat multimedia, Representasi data citra dan grafis, Warna dalam citra dan video, animasi, teks, animasi objek bergerak, audio pada animasi, metodologi pengembangan multimedia dan pembuatan pembuatan animasi (Studi Kasus).					
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	1. Definisi Multimedia.		14. Jenis animasi.		27. Suara.	
	2. Komponen multimedia dan Hypermedia.		15. Animasi Komputer.		28. Audio digital.	
	3. Perangkat lunak multimedia.		16. Animasi 2D dan 3D.		29. Suara pada animasi.	

	4. Penyusun dan perangkat lunak Multimedia. 5. Virtual Reality Modeling Language (VRML). 6. Jenis data citra/grafis. 7. Format File. 8. Menggambar bentuk-bentuk dasar. 9. Memutar bentuk. 10. Ilmu warna 11. Model warna dalam citra 12. Model warna dalam video 13. Definisi animasi	17. Font. 18. Teks dalam multimedia. 19. Komputer dan teks. 20. Hipermedia dan hiperteks. 21. Animasi Teks. 22. Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat. 23. Animasi objek bergerak membesar/ mengecil. 24. Animasi objek bergerak dengan berputar. 25. Animasi perubahan bentuk. 26. Animasi dengan teknik masking dan path (guideline)	30. Play dan stop untuk animasi 31. Storyboard. 32. Tahapan pengembangan multimedia. 33. Metodologi pengembangan multimedia 34. Membuat animasi (studi kasus) 35. Publish dan Expor File.				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	1) Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004, Fundamentals of Multimedia. 2) Robert Reinhardt and Joey Lott, Flash™ MX 2004 ActionScript Bible.						
	<b>Pendukung :</b>						
	3) Rafael Gonzalez, 2017, Digital Image Processing, 4th ed. 4) Jay Armstrong, Jen deHaan, 2005, Macromedia Flash Tutorial. 5) Iwan Binanto, 2010, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya.						
<b>Dosen Pengampu</b>	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI Erick Irawadi Alwi, S.Kom.,M.Eng						
<b>Matakuliah Syarat</b>	Sistem dan Teknologi Informasi, Desain Grafis						
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar multimedia	1. Ketepatan menjelaskan definisi multimedia. 2. Ketepatan menjelaskan multimedia dan Hypermedia. 3. Ketepatan menjelaskan perangkat lunak	▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: Membuat resume	Kontrak kuliah, Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi <b>Teori : 1(3x50")</b>		1. Definisi Multimedia 2. Komponen multimedia dan Hypermedia 3. Perangkat lunak multimedia [1,2,3]	5

		multimedia.					
2-3	Mahasiswa mampu memahami Perangkat Penyusun Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menjelaskan penyusun dan perangkat lunak multimedia.</li> <li>2. Ketepatan menerapkan pengenalan <i>macromedia flash</i>.</li> <li>3. Ketepatan menjelaskan arsitektur untuk flash movie</li> <li>4. Ketuntasan penggunaan tools Macromedia flash</li> <li>5. Ketepatan menjelaskan VRML.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba pengenalan jendela kerja dan tools <i>macromedia flash</i>.</li> </ul> </li> </ul>	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi.  <b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(2x50")</b>	Tugas di upload pada url <a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusun dan perangkat lunak Multimedia</li> <li>2. <i>Virtual Reality Modeling Language</i> (VRML) [1,2,3,4]</li> </ol>	<b>10</b>
4	Mahasiswa mampu memahami Representasi data citra dan grafis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menjelaskan data citra / grafis.</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan format file citra.</li> <li>3. Ketepatan menggunakan tools gambar.</li> <li>4. Ketepatan menggunakan tools untuk memutar objek.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume Mahasiswa melakukan ujicoba tools untuk melihat extension citra dan tools untuk menggambar</li> </ul> </li> </ul>	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Problem Based Learning</i> , <i>Cooperative Learning</i> dan Resitasi.  <b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(1x50")</b>	Tugas di upload pada url <a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis data citra/grafis</li> <li>2. Format File</li> <li>3. Menggambar bentuk-bentuk dasar</li> <li>4. Memutar bentuk [1,2,3,4]</li> </ol>	<b>5</b>
5	Mahasiswa mampu memahami Warna dalam citra dan video	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketetapan menjelaskan pengetahuan warna.</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> </ul>	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Problem Based</i>	Tugas di upload pada url	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilmu warna</li> <li>2. Model warna dalam citra</li> </ol>	<b>5</b>

		<p>model warna dalam citra</p> <p>3. Ketepatan menjelaskan model warna dalam video</p> <p>4. Ketepatan menggunakan tools warna.</p> <p>5. Ketepatan menggunakan warna gradasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba tools warna dan warna gradasi.</li> </ul> </li> </ul>	<p><i>Learning, Cooperative Learning, dan Resitasi</i></p> <p><b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(1x50")</b></p>	<p><a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a></p>	<p>3. Model warna dalam video [1,2,3,4]</p>	
6	Mahasiswa mampu memahami animasi	<p>1. Ketepatan menjelaskan definisi animasi.</p> <p>2. Ketepatan menjelaskan jenis-jenis animasi.</p> <p>3. Ketepatan menjelaskan konsep animasi komputer.</p> <p>4. Ketepatan membedakan animasi 2D dan 3D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> </ul> </li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD), Cooperative Learning, dan Resitasi</i></p> <p><b>Teori : 1(2x50")</b></p>		<p>1. Definisi animasi</p> <p>2. Jenis animasi</p> <p>3. Animasi komputer</p> <p>4. Animasi 2D dan 3D [1,2,3,4]</p>	5
7	Mahasiswa mampu memahami teks	<p>1. Ketepatan menjelaskan definisi font.</p> <p>2. Ketepatan menggunakan teks dalam multimedia.</p> <p>3. Ketepatan membedakan hipermedia dengan hiperteks.</p> <p>4. Ketepatan menggunakan text tool.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba tools warna dan warna gradasi.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD), Problem Based Learning, Cooperative Learning dan Resitasi</i></p> <p><b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(1x50")</b></p>	<p>Tugas di upload pada url <a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a></p>	<p>1. Font</p> <p>2. Teks dalam multimedia</p> <p>3. Komputer dan teks</p> <p>4. Hipermedia dan hiperteks</p> <p>5. Animasi teks [1,2,3,4]</p>	5
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester</b>						<b>10</b>
9-11	Mahasiswa mampu memahami animasi objek bergerak.	<p>1. Ketepatan menguraikan animasi objek bergerak.</p> <p>2. Ketepatan menggunakan tools untuk animasi objek</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD), Problem Based</i></p>	<p>Tugas di upload pada url <a href="https://lms">https://lms</a></p>	<p>1. Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat.</p> <p>2. Animasi objek</p>	15

		<p>pergeseran tempat.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Ketepatan menggunakan tools untuk animasi objek gerak membesar atau mengecil.</li> <li>4. Ketepatan menggunakan untuk animasi objek gerak dengan berputar.</li> <li>5. Ketepatan menggunakan untuk animasi berubah bentuk.</li> <li>6. Ketepatan menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>guideline</i>.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba tools untuk membuat animasi objek bergerak</li> </ul> </li> </ul>	<p><i>Learning, Cooperative Learning</i> dan Resitasi.</p> <p><b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(2x50")</b></p>	.fikom.umi.ac.id	<p>bergerak membesar / mengecil.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Animasi objek bergerak dengan berputar.</li> <li>4. Animasi perubahan bentuk.</li> <li>5. Animasi dengan teknik <i>masking</i> dan <i>path (guideline)</i>. [1,2,3,4]</li> </ol>	
<b>12-13</b>	Mahasiswa mampu memahami audio pada animasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menjelaskan definisi suara.</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan audio digital.</li> <li>3. Ketepatan melakukan impor suara.</li> <li>4. Ketepatan memasukkan suara pada animasi.</li> <li>5. Ketepatan membuat tombol play dan stop untuk animasi.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat resume</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba tools untuk membuat animasi objek bergerak dan serta mengimpor suara.</li> <li>- Mahasiswa melakukan ujicoba tools untuk membuat tombol dan</li> </ul> </li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion (SGD), Problem Based Learning, Cooperative Learning</i>, dan Resitasi.</p> <p><b>Teori : 1(2x50")</b> <b>Praktik : 1(2x50")</b></p>	Tugas di upload pada url <a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suara</li> <li>2. Audio digital</li> <li>3. Suara pada animasi</li> <li>4. Play dan Stop untuk animasi [1,2,3,4]</li> </ol>	<b>10</b>

			memberik action pada tombol.				
<b>14</b>	Mahasiswa mampu memahami metodologi pengembangan multimedia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menjelaskan <i>storyboard</i>.</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan tahapan pengembangan multimedia.</li> <li>3. Ketepatan menguraikan metodologi pengembangan multimedia <i>vaughan</i>.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: - Membuat resume terkait metodologi pengembangan multimedia.</li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Cooperative Learning</i>, dan Resitasi</p> <p><b>Teori : 1(1x50")</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Storyboard</i></li> <li>2. Tahapan pengembangan multimedia</li> <li>3. Metodologi pengembangan multimedia <i>vaughan</i>.</li> </ol>	<b>5</b>
<b>15</b>	Mahasiswa memahami pembuatan animasi (Studi Kasus).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan membuat dan menyelesaikan studi kasus.</li> <li>2. Ketepatan mempublish dan mengekspor file.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan</li> <li>▪ Bentuk non-test: - Membuat resume - Mahasiswa membuat animasi sesuai studi kasus yang diberikan</li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan <i>Project Based Learning</i></p> <p><b>Teori : 1(1x50")</b> <b>Praktik : 1(2x50")</b></p>	Tugas di upload pada url <a href="https://lms.fikom.umi.ac.id">https://lms.fikom.umi.ac.id</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat animasi (study kasus)</li> <li>2. Publish dan Export File [1,2]</li> </ol>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						<b>10</b>

## KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan atas komponen-komponen tersebut di atas. Nilai akhir yang diperoleh Mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Secara keseluruhan nilai ini mencerminkan tingkat keseriusan dalam proses dan hasil kerja yang diperoleh sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan mata kuliah (yaitu sampai dengan pelaksanaan UAS).

<b>E</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak membuat <i>logbook</i> atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%
<b>D</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini
<b>C-</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk
<b>C</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang
<b>C+</b>	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian masaah dengan akurasi cukup
<b>B-</b>	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup
<b>B</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
<b>B+</b>	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
<b>A-</b>	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
<b>A</b>	merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang, untuk memahami lebih jauh, memilki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat/industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

**RUBRIK PENILAIAN**

<b>JENJANG /GRADE</b>	<b>ANGKA /SKOR</b>	<b>DESKRIPSI INDIKATOR KERJA</b>
<b>A</b>	86-100	a. Mahasiswa mampu melakukan analisis masalah dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu menganalisa objek dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep multimedia system dengan sangat baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan sangat baik
<b>A-</b>	81 – 85	a. Mahasiswa mampu melakukan analisis masalah dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>B+</b>	76 – 80	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>B</b>	71 – 75	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>B-</b>	66 – 70	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa cukup menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>C+</b>	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis masalah dengan baik

**RUBRIK PENILAIAN**

<b>JENJANG</b>	<b>ANGKA</b>	<b>DESKRIPSI INDIKATOR KERJA</b>
----------------	--------------	----------------------------------

/GRADE	/SKOR	
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>C</b>	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa kurang mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa kurang mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>D</b>	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa kurang mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa kurang mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa kurang mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
<b>E</b>	<45	a. Mahasiswa tidak mampu melakukan analisis masalah dengan baik
		b. Mahasiswa tidak mampu menganalisa objek dengan baik
		c. Mahasiswa tidak mampu menerapkan konsep multimedia system dengan baik
		d. Mahasiswa tidak mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	<b>Multimedia System</b>				
<b>KODE</b>	<b>3 KKB 604</b>	<b>sks</b>	<b>3</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>6</b>
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	<b>DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.</b>				
<b>BENTUK TUGAS</b>	<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	120 menit				
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Pembelajaran I					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar multimedia</li><li>2. Mahasiswa mampu memahami Perangkat Penyusun Multimedia.</li><li>3. Mahasiswa mampu memahami Representasi data citra dan grafis</li><li>4. Mahasiswa mampu memahami Warna dalam citra dan video.</li><li>5. Mahasiswa mampu memahami animasi.</li><li>6. Mahasiswa mampu memahami teks.</li><li>7. Mahasiswa mampu memahami animasi objek bergerak.</li><li>8. Mahasiswa mampu memahami audio pada animasi.</li><li>9. Mahasiswa mampu memahami metodologi pengembangan multimedia.</li></ol>					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuat resume terkait Membuat resume terkait konsep dasar multimedia.</li><li>2. Membuat resume terkait dengan perangkat penyusun multimedia.</li><li>3. Membuat resume terkait representasi data citra dan grafis.</li><li>4. Membuat resume terkait Warna dalam citra dan video.</li><li>5. Membuat resume terkait animasi.</li><li>6. Membuat resume terkait teks.</li><li>7. Membuat resume terkait animasi objek bergerak.</li><li>8. Membuat resume audio pada animasi.</li></ol>					

9. Membuat resume terkait metodologi pengembangan multimedia.	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada matakuliah Multimedia system	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
<p><b>a. Obyek Garapan:</b> buku referensi</p> <p><b>b. Bentuk Luaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laporan hasil terkait resume terkait konsep dasar multimedia.</li> <li>2. Laporan hasil terkait resume terkait perangkat penyusun multimedia.</li> <li>3. Laporan hasil terkait resume terkait representasi data citra dan grafis.</li> <li>4. Laporan hasil terkait resume terkait Warna dalam citra dan video.</li> <li>5. Laporan hasil terkait resume terkait animasi.</li> <li>6. Laporan hasil terkait resume terkait teks.</li> <li>7. Laporan hasil terkait resume terkait animasi objek bergerak.</li> <li>8. Laporan hasil terkait resume audio pada animasi.</li> <li>9. Laporan hasil terkait resume terkait metodologi pengembangan multimedia.</li> </ol>	
<b>INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menjelaskan konsep dasar multimedia.</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan perangkat penyusun multimedia.</li> <li>3. Ketepatan menjelaskan representasi data citra dan grafis.</li> <li>4. Ketepatan menjelaskan warna dalam citra dan video.</li> <li>5. Ketepatan menjelaskan animasi.</li> <li>6. Ketepatan menjelaskan teks.</li> <li>7. Ketepatan menjelaskan animasi objek bergerak.</li> <li>8. Ketepatan audio pada animasi.</li> <li>9. Ketepatan metodologi pengembangan multimedia.</li> </ol>	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.	
<b>LAIN-LAIN</b>	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004, Fundamentals of Multimedia.</li> <li>2) Robert Reinhardt and Joey Lott, Flash™ MX 2004 ActionScript Bible.</li> </ol>	

- 3) Rafael Gonzalez, 2017, Digital Image Processing, 4th ed.
- 4) Jay Armstrong, Jen deHaan, 2005, Macromedia Flash Tutorial.
- 5) Iwan Binanto, 2010, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

<b>MATA KULIAH</b>	Multimedia System			
<b>KODE</b>	3 KKB 604	sks	3	SEMESTER 6
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.			
<b>BENTUK TUGAS</b>	<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>			
Tugas tim mahasiswa mendiskusikan dan membuat rangkuman materi sesuai dengan pembagian kelompok	360 menit			
<b>JUDUL TUGAS</b>				
Tugas Pembelajaran II				
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>				
Mahasiswa mampu memahami materi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengenalan macromedia flash.</li><li>2. Menggambar bentuk objek.</li><li>3. Menggunakan warna.</li><li>4. Animasi menggunakan teks.</li><li>5. Animasi objek bergerak.</li><li>6. Memberi suara pada animasi.</li></ol>				
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>				
Setiap tim kelompok mahasiswa mendiskusikan materi yang sesuai dengan sub CPMK. Setelah itu, hasil resume akan didiskusikan dalam tiap pertemuan				
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>				
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi.</li><li>2. Cooperative <i>learning</i>, melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.</li></ol>				
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>				
<b>a. Obyek Garapan:</b> modul praktikum dan buku referensi <b>b. Bentuk Luaran:</b> Laporan hasil resume dan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok				
<b>INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>				

1. Ketuntasan menggunakan tools macromedia flash.
2. Ketepatan menggunakan tools gambar dan tools memutar objek.
3. Ketepatan menggunakan tools warna dan penggunaan warna gradasi.
4. Ketepatan menggunakan tools teks.
5. Ketepatan menggunakan tools untuk animasi objek pegeseran tempat, objek gerak membesar / mengecil, objek berputar, objek berubah bentuk dan ketepatan menggunakan teknik masking dan *guideline*.
6. Ketepatan melakukan impor suara pada animasi, ketepatan membuat tombol play dan stop untuk animasi.

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.

#### **LAIN-LAIN**

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- 1) Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004, Fundamentals of Multimedia.
- 2) Robert Reinhardt and Joey Lott, Flash™ MX 2004 ActionScript Bible.
- 3) Rafael Gonzalez, 2017, Digital Image Processing, 4th ed.
- 4) Jay Armstrong, Jen deHaan, 2005, Macromedia Flash Tutorial.
- 5) Iwan Binanto, 2010, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

<b>MATA KULIAH</b>	Multimedia System				
<b>KODE</b>	3 KKB 604	sks	3	SEMESTER	6
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.				
<b>BENTUK TUGAS</b>	<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>				
Tugas tim mahasiswa memformulasikan dan menerapkan <i>Multi Attribute Decision Making</i> (MADM) sesuai dengan contoh kasus pada tugas pembelajaran II	360 menit				
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Pembelajaran III					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu memahami materi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menggambar bentuk objek.</li><li>2. Menggunakan warna.</li><li>3. Animasi menggunakan teks.</li><li>4. Animasi objek bergerak.</li><li>5. Memberi suara pada animasi.</li><li>6. Mepublish dan mengeksport file.</li></ol>					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Setiap tim kelompok mahasiswa membuat studi kasus yang sudah ditetapkan sesuai dengan sub CPMK. Setelah itu, hasil resume akan didiskusikan dalam tiap pertemuan					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi.</li><li>2. <i>Project Based Learning</i> dan <i>Collaborative Learning</i>, melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.</li></ol>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<b>a. Obyek Garapan:</b> Jurnal, artikel, dan skripsi dan buku referensi					
<b>b. Bentuk Luaran:</b> Laporan hasil resume dan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok					
<b>INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					

1. Ketepatan menggunakan tools gambar.
2. Ketepatan menggunakan tools warna.
3. Ketepatan menggunakan tools teks.
4. Ketepatan menggunakan tools untuk animasi objek bergerak.
5. Ketepatan melakukan impor suara pada animasi, ketepatan membuat tombol play dan stop untuk animasi.
6. Ketepatan menggunakan tools untuk mempublish dan mengekspor file.

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.

#### **LAIN-LAIN**

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- 1) Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004, Fundamentals of Multimedia.
- 2) Robert Reinhardt and Joey Lott, Flash™ MX 2004 ActionScript Bible.
- 3) Rafael Gonzalez, 2017, Digital Image Processing, 4th ed.
- 4) Jay Armstrong, Jen deHaan, 2005, Macromedia Flash Tutorial.
- 5) Iwan Binanto, 2010, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya.

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN				Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial			2,83
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri	
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis			2,83
	Tatap muka		Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester		70 menit/minggu/semester	
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara			2,83
	170 menit/minggu/semester			

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play &amp; Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri,

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (technology for instruction), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek ( <i>project based learning</i> ) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning &amp; Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

## **CATATAN :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion (SGD), Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.