

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 <p>UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA</p>	MATA KULIAH PERANCANGAN MULTIMEDIA		
	PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-D3MI-089</i>	<i>28 November 2018</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
	<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	<u>Ika Asti Astuti, M.Kom</u> NIK. 190302391	<u>Ika Asti Astuti, M.Kom</u> NIK. 190302391

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018



1. Identitas

Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	GASAL (5)
Nama Mata Kuliah	PERANCANGAN MULTIMEDIA	Bobot SKS	4 SKS (Praktikum)
Kode Mata Kuliah	DM089	Dosen Pengampu	Ika Asti Astuti, M.Kom
Detail ProsentasePenilaian	<ul style="list-style-type: none">▪ Responsi 20 %▪ Tugas 80 %	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none">▪ > 80% : A▪ ≥ 60 < 80 : B▪ ≥ 40 < 60 : C▪ ≥ 20 < 40 : D▪ ≥ 0 < 20 : E

2. Gambaran Umum

- Mata kuliah ini merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah multimedia telah ditempuh pada semester sebelumnya. Mata kuliah ini berwujud ceramah dan penugasan yang berisi tentang penggunaan konsep multimedia pada 3 kategori produk.
- Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mempraktekkan bagaimana memproduksi sebuah proyek multimedia dalam dunia animasi, video, media pembelajaran dan Augmented Reality. Selain itu juga menjadikan mahasiswa paham mengenai bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi multimedia.
- Semakin maraknya perkembangan industri industri multimedia yang sudah mencapai level home industri maka, diharapkan melalui mata kuliah ini mahasiswa mendapatkan bekal tentang pengembangan projek multimedia dalam dunia nyata yang kelak dapat dijadikan sebagai modal dalam mereka berwira usaha digital visual maupun sebagai profesional dalam bidang multimedia.

3. Capaian Pembelajaran

- Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sound, grafis, fotografi dan animasi serta cara membuatnya
- Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar videografi serta teknik pembuatannya
- Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tahapan dan pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif
- Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pembuatan Augmented reality

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (Prior Knowledge)

- Mahasiswa mampu menguasai dasar dasar pengeditan multimedia
- Mahasiswa telah mengetahui teori pengembangan multimedia
- Mahasiswa telah melakukan pengamatan terhadap produk multimedia
- Mahasiswa pernah memproduksi karya multimedia



5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Metode Penilaian	Bahan Ajar
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sound, grafis, fotografi dan animasi serta cara membuatnya	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar sound, cara membuat, editing serta menjelaskan penggunaannya untuk aplikasi multimedia Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar grafis, cara membuat/teknik membuat objek grafis, serta menjelaskan penggunaannya untuk aplikasi multimedia Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar fotografi, cara membuat/teknik membuat objek grafis, serta menjelaskan penggunaannya untuk aplikasi multimedia Mahasiswa mampu membuat objek karakter menggunakan Adobe Flash kemudian menerapkan 12 prinsip animasi pada karakter yang telah dibuat 	<p>Konsep Sound. Konsep Desain Grafis. Konsep Fotografi. Konsep Animasi.</p>	Ceramah, Praktik, Latihan	800 menit	Hasil latihan yang dikumpulkan	1,2,3
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar videografi serta teknik pembuatannya	Mahasiswa mampu mengetahui dan menjelaskan konsep dasar video serta penerapan teknik video untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan studi kasus	<p>Konsep Video. Teknik Video.</p>	Ceramah, Praktik, Latihan	300 menit	Hasil latihan yang dikumpulkan	3,4
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tahapan dan pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengetahui dan menjelaskan tools pada software yang digunakan Mahasiswa dapat mengimplementasikan struktur menu dalam media pembelajaran Mahasiswa dapat membuat button dan menerapkan script program kedalam button Mahasiswa dapat membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan software untuk menyelesaikan permasalahan dalam studi kasus 	<p>Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran. Pengenalan ActionScript.</p>	Ceramah, Praktik, Latihan	500 menit	Hasil latihan yang dikumpulkan	4
Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan	1. Mahasiswa dapat menjelaskan tools yang dapat digunakan untuk membuat objek 3D	<p>Metode Modelling 3D. Animasi 3D sederhana.</p>	Ceramah, Praktik, Latihan	900 menit	Hasil latihan yang dikumpulkan	4

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Metode Penilaian	Bahan Ajar
<i>pembuatan Augmented reality</i>	<p>2. Mahasiswa mampu membuat objek 3D beserta lingkungannya</p> <p>3. Mahasiswa mampu menganimasikan objek 3D yang telah dibuat</p> <p>4. Mahasiswa mampu membuat sebuah marker dan mengintegrasikan marker pada objek 3D yang telah dibuat untuk menjadi aplikasi AR</p>	<p>Pembuatan Marker.</p> <p>Integrasi Marker dan Animasi 3D.</p>				

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

Tugas/Aktivitas	Kemampuanakhir yang diharapkan atau dievaluasi	Waktu	Bobot	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian
<i>Membuat sebuah animasi motion grafik</i>	<i>Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sound, grafis, fotografi dan animasi serta cara membuatnya</i>	Diberikan minggu ke 1 dikumpulkan minggu ke 14	20 %	Desain character Dasar pergerakan Level editing animasi	Terdapat desain character Terdapat stopmotion Jumlah frame Kesesuaian pergerakan character dan stopmotion
<i>Membuat sebuah video interaktif/video profil berdasarkan studi kasus</i>	<i>Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar videografi serta teknik pembuatannya</i>	Tugas diberikan minggu ke 9 dikumpulkan minggu ke 14	10 %	Tema Level editng Originalitas Kesesuaian dengan kebutuhan	Terdapat bahan referensi. Terdapat file projectnya Terdapat bahan mentah Terdapat surat kesesuaian hasil dengan pengorder
<i>Membuat sebuah media pembelajaran berbasis game</i>	<i>Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tahapan dan pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif</i>	Diberikan minggu ke 12 dikumpulkan minggu ke 17	20%	Jumlah level kedalaman Jumlah menu Isi menu Design Interaktivitas Coding tambahan	Banyaknya jumlah level Banyaknya jumlah menu Isi mencakup 5 unsur multimedia Desin sesuai IMK dan kreatif Adanya fitur tambahan menu
<i>Membuat sebuah Augmented Reality berdasarkan kasus yang diberikan</i>	<i>Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pembuatan Augmented reality</i>	Diberikan minggu ke 17 dikumpulkan minggu ke 25	30%	Originalitas Bentuk model Kelayakan pencahayaan Kelayakan mapping Interaktivitas Augmented Reality	File bahan tidak sama dengan mhs lain Kompleksitas modeling Tidak over dan under exposure Mapping Sesuai dengan tema model Tingkat Interaktif AR



Tugas/Aktivitas	Kemampuanakhir yang diharapkan atau dievaluasi	Waktu	Bobot	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian
Responsi		Diberikan minggu ke 28	20%	Penggunaan Warna dan ketepatan font Jumlah menu yang digunakan Interaktivitas	Warna dan font sesuai dengan aplikasi yang dibuat Jumlah menu yang dibuat tidak sama dengan mahasiswa lain Ada interaktifitas antar menu dan objek yang dibuat

7. Referensi

1. M Suyanto, M & Yuniawan Aryanto, Merancang Film Kartun Kelas Dunia, Yogyakarta: Andi Offset 2006
2. M Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi MulTimedia untuk Pemasaran, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2004
3. Purwanto, Agus dan Sofyan, Amir Fatah.. Digital MulTimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing. Yogyakarta: Andi Offset 2008
4. www.youtube.com

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sound, grafis, fotografi dan animasi serta cara membuatnya	1. Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar sound, cara membuat, editing serta penggunaannya untuk aplikasi multimedia 2. Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar grafis, cara membuat/teknik membuat objek grafis, serta menjelaskan penggunaannya untuk	Konsep dasar sound. Teknis sound, tipe sound, perkembangan sound, editing sound	Ceramah, Praktik, Latihan	2x50 menit	20%
2			Konsep dasar grafis. Komponen Grafis, Membuat objek, Teknik pembuatan objek		2x50 menit	
3			Konsep Fotografi. Angle gambar, Komponen kamera digital, dan rule of third		2x50 menit	



Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
4		aplikasi multimedia	Basic frame by frame, Konsep art Character, background dan layout, solid drawing		2x50 menit	
5		3. Mahasiswa mampu mengetahui konsep dasar fotografi, cara membuat/teknik membuat objek grafis, serta menjelaskan penggunaannya untuk aplikasi multimedia	Animasi I. Squash and stretch, anticipation dan staging		2x50 menit	
6		4. Mahasiswa mampu membuat objek karakter menggunakan Adobe Flash kemudian menerapkan 12 prinsip animasi pada karakter yang telah dibuat	Animasi II. Straight ahead and pose to pose		2x50 menit	
7		Animasi III. Follow through and overlapping action, slow in slow out dan arc	2x50 menit			
8		Animasi IV. Secondary action, timing, exaggeration dan appeal	2x50 menit			
9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar videografi serta teknik pembuatannya	Mahasiswa mampu mengetahui dan menjelaskan konsep dasar video serta penerapan teknik video untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan studi kasus	Dasar videografi. Angle kamera, resolusi, frame rate, 3D layer	Ceramah, Praktik, Latihan	2x50 menit	10%
10			Teknik Video. Cinemagraph		2x50 menit	
11			Teknik Video. Masking dan Freeze Frame		2x50 menit	
12-14	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tahapan dan pembuatan sebuah media pembelajaran	1. Mahasiswa mampu mengetahui dan menjelaskan tools pada software yang	Media Interaktif. Struktur menu, button dan actionsript	Ceramah, Praktik, Latihan	6x50 menit	20%



Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
15-16	interaktif	digunakan 2. Mahasiswa dapat mengimplementasikan struktur menu dalam media pembelajaran 3. Mahasiswa dapat membuat button dan menerapkan script program kedalam button 4. Mahasiswa dapat membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan software untuk menyelesaikan permasalahan dalam studi kasus	Media Interaktif. Menambah halaman dan exporting project		4x50 menit	
17-20	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pembuatan Augmented reality	1. Mahasiswa dapat menjelaskan tools yang dapat digunakan untuk membuat objek 3D 2. Mahasiswa mampu membuat objek 3D beserta lingkungannya 3. Mahasiswa mampu menganimasikan objek 3D yang telah dibuat 4. Mahasiswa mampu membuat sebuah marker dan mengintegrasikan marker pada objek 3D yang telah dibuat untuk menjadi aplikasi AR	Membuat Objek 3D. 3d object, 3d world, dan software pendukung	Ceramah, Praktik, Latihan	8x50menit	30%
21-23			Animasi 3D. Membuat animasi pada objek 3D		6x50 menit	
24			Membuat Marker dan mengintegrasikan pada model 3D		2x50 menit	
25			Mengkonfigurasi object 3D dan aplikasi AR		2x50 menit	



UNIVERSITAS
AMIKOM
YOGYAKARTA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA
MATAKULIAH PERANCANGAN MULTIMEDIA

Nomor : RPS-D3MI-089
Tgl. Disusun : 28-November-2018
Revisi : 00
Halaman : Hal. 8dari8

Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
26-27			Konsultasi Project	Ceramah, Praktik, Diskusi	4x50 menit	0%
28			Responsi	Praktik, Penugasan	2x50 menit	20%