

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 <p>UNIVERSITAS <b>AMIKOM</b> YOGYAKARTA</p>	<b>MATA KULIAH PERANCANGAN MULTIMEDIA</b>		
	<b>PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA</b>		
	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,
	<b><u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u></b> NIK. 190302096	<b><u>Ika Asti Astuti, M.Kom</u></b> NIK. 190302391	<b><u>Ika Asti Astuti, M.Kom</u></b> NIK. 190302391

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018



## 1. Identitas

Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	GASAL (5)
Nama Mata Kuliah	PERANCANGAN MULTIMEDIA	Bobot SKS	2 SKS (Teori)
Kode Mata Kuliah	DM-089	Dosen Pengampu	Ika Asti Astuti, M.Kom
Detail Prosentasi Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ujian Mid Semester            20 %</li> <li>▪ Ujian Akhir Semester        30 %</li> <li>▪ Tugas                                50 %</li> </ul>	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ &gt; 80%                        : A</li> <li>▪ ≥ 60 &lt; 80                    : B</li> <li>▪ ≥ 40 &lt; 60                    : C</li> <li>▪ ≥ 20 &lt; 40                    : D</li> <li>▪ ≥ 0 &lt; 20                     : E</li> </ul>

## 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 menyepakati kontrak belajar, tugas serta mampu menjelaskan ruang lingkup dan perancangan multimedia
- Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk membuat sebuah perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan
- Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk mengimplementasikan perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan
- Mahasiswa mampu membuat laporan dan mempresentasikan rancangan multimedia berdasarkan kasus yang didapat

## 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 menyepakati kontrak belajar, tugas serta mampu menjelaskan ruang lingkup dan perancangan multimedia	Ruang lingkup dan contoh perancangan multimedia	RPS dan Kontrak Kuliah,  Ruang Lingkup dan Perancangan Multimedia,  Pengenalan kasus dan Pembagian Kelompok	Ceramah, Diskusi dalam kelompok	100 menit.	hasil tugas yang dikumpulkan	Buku Referensi Mengenai Metode pengembangan MDLC dan modul ajar
Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk membuat sebuah perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	Tahapan pengembangan multimedia serta implementasinya pada studi kasus yang diberikan  Menjelaskan konsep, perancangan dan pengumpulan bahan aplikasi/sistem berdasarkan studi kasus yang didapat	Teori MDLC (Multimedia Development Life Cycle)  Teori Concept, Teori Design, Teori Material Collecting,	Ceramah, Diskusi dalam kelompok	600 menit.	Hasil tugas yang dikumpulkan	Buku Referensi Mengenai Metode pengembangan MDLC dan modul ajar
Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk mengimplementasikan perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	Membuat dan menjelaskan tahapan implementasi dari desain yang telah dilakukan serta pengujian aplikasi multimedia	Teori Assembly, Teori Testing	Ceramah, Diskusi dalam kelompok	400 menit	Hasil tugas yang dikumpulkan	Buku Referensi Mengenai Metode pengembangan MDLC dan modul ajar



Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Metode Penilaian	Bahan Ajar
Mahasiswa mampu membuat laporan dan mempresentasikan rancangan multimedia berdasarkan kasus yang didapat	Menjelaskan dan melaporkan tahapan pengembangan multimedia yang telah disusun berdasarkan studi kasus yang didapat	Presentasi Tugas Akhir berdasarkan Studi Kasus yang didapatkan	Presentasi kelompok	300 menit.	Hasil presentasi tugas yang dikumpulkan	Buku Referensi Mengenai Metode pengembangan MDLC dan modul ajar

## 6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

Tugas/Aktivitas	Kemampuan akhir yang diharapkan atau dievaluasi	Waktu	Bobot	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian
<i>Tugas membuat sebuah konsep proyek multimedia</i>	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk membuat sebuah perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	Diberikan pertemuan ke 2 didiskusikan pada minggu ke 3	15%	Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai pembuatan konsep proyek multimedia masing-masing kelompok	Mengumpulkan laporan
<i>Tugas membuat sebuah desain perancangan proyek multimedia</i>		Tugas diberikan minggu ke 4 dan didiskusikan antara minggu ke 5		Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai perancangan/ desain proyek multimedia masing-masing kelompok	Mengumpulkan laporan
<i>Tugas mengumpulkan bahan-bahan untuk proyek multimedia</i>		Diberikan minggu ke 6 didiskusikan minggu ke 7		Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai pengumpulan bahan untuk pembuatan aplikasi multimedia masing-masing kelompok	Mengumpulkan laporan
<i>Tugas mengimplementasikan bahan-bahan kedalam sebuah aplikasi multimedia</i>	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk mengimplementasikan perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	Diberikan minggu ke 8 didiskusikan minggu ke 9	10%	Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai implementasi bahan yang telah dikumpulkan untuk pembuatan aplikasi multimedia masing-masing kelompok	Mengumpulkan laporan
<i>Melakukan pengujian terhadap aplikasi multimedia yang telah dibuat</i>		Diberikan minggu ke 10 didiskusikan minggu ke 11		Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai pengujian aplikasi multimedia masing-masing kelompok	Mengumpulkan laporan
Pelaporan hasil pengerjaan proyek multimedia	Mahasiswa mampu membuat laporan dan mempresentasikan rancangan multimedia berdasarkan kasus yang didapat	Presentasi laporan dilakukan pada minggu ke 12-14	25%	Kelengkapan dan kualitas laporan mengenai pengembangan aplikasi multimedia masing-masing kelompok berdasar studi kasus yang didapatkan	Mengumpulkan laporan



## 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 menyepakati kontrak belajar, tugas serta mampu menjelaskan ruang lingkup dan perancangan multimedia	Mahasiswa dapat menjelaskan ruang lingkup dan contoh perancangan multimedia	RPS dan Kontrak Kuliah, Ruang Lingkup dan Perancangan Multimedia, Pengenalan kasus dan Pembagian Kelompok	Ceramah, Diskusi	2x50 menit	0%
2	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk membuat sebuah perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan tiap tahapan pengembangan multimedia serta implementasinya pada studi kasus yang diberikan	Multimedia Development. Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution	Ceramah, Tugas Tertulis	2x50 menit	15%
3		2.Mahasiswa berkolaborasi dengan tim mampu membuat dan menjelaskan	Masukan pada perancangan konsep masing-masing kelompok, Tools untuk membantu	Presentasi Kelompok, Ceramah, Pemberian Feedback	2x50 menit	



Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
4		konsep aplikasi/sistem berdasarkan studi kasus yang didapat	perancangan multimedia			
5		3.Mahasiswa berkolaborasi dengan tim mampu membuat perancangan aplikasi/sistem berdasarkan studi kasus yang didapat	Teori Perancangan Multimedia (Design)	Ceramah, Tugas Tertulis	2x50 menit	
6		4.Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan material collecting sebagai dasar implementasi dari aplikasi/sistem multimedia berdasarkan kasus yang didapat	Masukan pada perancangan masing-masing kelompok pada aspek design (perancangan multimedia)	Presentasi Kelompok, Ceramah, Pemberian Feedback	2x50 menit	
7			Teori Perancangan Multimedia (Material Collecting)	Ceramah, Tugas Tertulis	2x50 menit	
8			Masukan pada perancangan masing-masing kelompok pada aspek material collecting	Presentasi Kelompok, Ceramah, Pemberian Feedback	2x50 menit	
8	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim untuk mengimplementasikan perancangan multimedia berdasarkan kasus yang diberikan	1.Mahasiswa berkolaborasi dengan tim mampu membuat dan menjelaskan implementasi perancangan multimedia berdasarkan studi kasus yang didapat	Teori Perancangan Multimedia (Assembly)	Ceramah, Tugas Tertulis	2x50 menit	10%
9		2.Mahasiswa mampu membuat dan menjelaskan tahapan	Masukan pada perancangan masing-masing kelompok pada aspek pengembangan multimedia	Presentasi Kelompok, Ceramah, Pemberian Feedback	2x50 menit	
10			Teori	Ceramah, Tugas Tertulis	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. 7dari7

Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator	Topik & Sub Topik	Aktivitas dan Strategi Pembelajaran	Waktu	Penilaian
11		pengujian yang dapat dilakukan berdasarkan studi kasus yang didapat	Perancangan Multimedia (Testing) Masukan pada perancangan masing-masing kelompok pada aspek pengujian	Presentasi Kelompok, Ceramah, Pemberian Feedback	2x50 menit	
12-14	Mahasiswa mampu membuat laporan dan mempresentasikan rancangan multimedia berdasarkan kasus yang didapat	Mahasiswa dapat menjelaskan dan melaporkan tahapan pengembangan multimedia berdasarkan studi kasus yang didapat	Presentasi Tugas Akhir berdasarkan Studi Kasus yang didapatkan	Ceramah, Tanya Jawab, Presentasi Kelompok	6x50 menit	25%