





Mata Kuliah	Dasar Komputer Multimedia	Tanggal	6 Agustus 2023
Kode MK	DKV106	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
Dosen Pengembang RPS,  Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn.,M.Ds	Koordinator Keilmuan, Ttd  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Kepala Program Studi,  Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn.,M.Ds	Dekan Ttd  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-DKV-CPL-03
	23-DKV-CPL-06
	23-DKV-CPL-12

Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.					
23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.					
23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.					
23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi					
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.					
23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual					
23-DKV-SCPMK-0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual					
23-DKV-SCPMK-1217	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk multimedia					
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0613	23-DKV-SCPMK-0622	23-DKV-SCPMK-1217		
23-DKV-CPMK-032	√					
23-DKV-CPMK-061		√				
23-DKV-CPMK-062			√			
23-DKV-CPMK-121				√		
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator		Metode Penilaian	Bobot
					-Partisipasi	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV- CPL-03	23-DKV- CPMK-032	23-DKV-SCPMK- 0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif	-Praktik/obeservasi	40
				-Tugas	40
23-DKV- CPL-06	23-DKV- CPMK-061	23-DKV-SCPMK- 0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Partisipasi	25
				-Diskusi Kelas	25
				presentasi	50
	23-DKV- CPMK-062	23-DKV-SCPMK- 0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	30
				-Hasil Project	50
23-DKV- CPL-12	23-DKV- CPMK-121	23-DKV-SCPMK- 1217	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual		
<p>Deskripsi Singkat MK</p> <p>Pada mata kuliah ini dibahas tentang pengenalan dan aplikasi perangkat lunak komputer multimedia. Penerapan video, <i>text</i>, <i>image</i> dan <i>audio</i> untuk <i>software</i> multimedia menjadi bahasan isi pada mata kuliah ini. Selain itu, mata kuliah ini mempelajari dasar penggunaan dan konten beberapa <i>software</i> multimedia seperti; Adobe Animate, Adobe After Effect dan Adobe Premiere yang berkembang di dunia profesional industri desain dan multimedia. Mahasiswa akan mempraktikkan kemampuan penggunaan <i>software</i> melalui <i>project</i> yang telah disusun selama perkuliahan. Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan dasar untuk mengoperasikan <i>software</i> multimedia yang dapat digunakan untuk memproduksi konten multimedia.</p>					
<p>Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dasar Multimedia • Pemrosesan gambar • Pemrosesan audio • Pemrosesan video • Animasi • Desain antarmuka multimedia 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<ul style="list-style-type: none"> • Transisi multimedia • Aplikasi multimedia 	
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Computer Graphics: Principles and Practice" John F. Hughes, Andries van Dam, Morgan McGuire, David F. Sklar, James D. Foley, Steven K. Feiner, dan Kurt Akeley • "Multimedia: Making It Work" Tay Vaughan 	
	<p>Pendukung</p> <p>"Digital Multimedia" oleh Nigel Chapman dan Jenny Chapman</p>	
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p> <p>PPT</p>	<p>Perangkat Keras:</p> <p>Infocus</p>
	<p>Dosen Pengampu</p> <p>Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn.,M.Ds.</p>	
Mata Kuliah Prasyarat		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian

Komponen Penilaian	Bobot
Ujian Tengah Semester	30%
Ujian Akhir Semester	30%
Presensi/Kehadiran	
Tugas	10%
Project	20%
Kuis	
Diskusi Kelas	10%
...	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif	<p>Kriteria penilaian: Penguasaan dalam menyelesaikan permasalahan dengan prinsip statistika</p> <p>Bentuk penilaian: Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>Tugas 1a: Menyelesaikan soal peluang dan teorema bayes</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		<p>Dasar-dasar Multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan konsep multimedia. • Karakteristik dan sifat-sifat elemen multimedia (gambar, suara, video). 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
2	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif				<ul style="list-style-type: none"> Format data multimedia (JPEG, GIF, PNG untuk gambar; MP3, WAV untuk suara; MP4, AVI untuk video). 	
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual				Pemrosesan Gambar: <ul style="list-style-type: none"> Dasar-dasar pengolahan gambar digital. manipulasi gambar (rotasi, resizing, cropping). 	
4	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual				Pemrosesan Gambar: <ul style="list-style-type: none"> Pemfilteran dan perataan histogram. 	
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual				Pemrosesan Suara: Dasar-dasar pemrosesan sinyal suara.	
6	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif				Pemrosesan Suara: pengolahan suara (filtering, noise reduction).	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
7	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif				<ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar kompresi suara. 	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Pemrosesan Video: <ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar video digital. 	
10	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Pemrosesan Video: <ul style="list-style-type: none"> Teknik kompresi video. pengolahan video (tracking, deteksi gerakan). 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Animasi: <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip-prinsip dasar animasi. • Peralatan animasi multimedia. 	
12	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Animasi: <ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan animasi (frame-by-frame, tweening). 	
13	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Transmisi Multimedia: <ul style="list-style-type: none"> • Teknik kompresi data multimedia. • Protokol transmisi multimedia. • Jaringan distribusi konten multimedia. 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
14	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Protokol transmisi multimedia. Jaringan distribusi konten multimedia.	
15	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Presentasi karya	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						