



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-02**

Issue/Revisi : R1

Mata Kuliah	Applied Computer Graphics	Tanggal	8 Agustus 2025
Kode MK	INF311	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori): 2	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum): 1		
Dosen Pengembang RPS,  (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Koordinator Keilmuan,  (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.)	Dekan,  (Danto Sukmajati, S.T., M.Sc., Ph.D.)

NOMOR TUGAS
Tugas I, Tugas II, Tugas III
BENTUK TUGAS
Tugas Berkelompok
JUDUL TUGAS
Tugas I - Pemahaman Teori, Metode, dan Algoritma untuk Membuat Garis
Tugas II - Pemahaman Teori, Metode, dan Algoritma untuk Membangun Beberapa <i>2D Primitives</i>
Tugas III - Pemahaman Teori, Metode, dan Algoritma untuk Membangun Beberapa <i>3D Primitives</i>
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

SCPMK0817

Mampu mengidentifikasi kebutuhan computing dengan benar, khususnya yang terkait dengan pembuatan *3D rendering engine* dan pembuatan model 3D.

SCPMK0825

Mampu menentukan metode/algorithm yang sesuai dengan kebutuhan computing pengguna, khususnya yang terkait dengan pembuatan *3D rendering engine* dan pembuatan model 3D.

SCPMK0836

Mampu mengimplementasikan metode/algorithm yang sesuai dengan kebutuhan computing pengguna, khususnya yang terkait dengan pembuatan *3D rendering engine* dan pembuatan model 3D.

DESKRIPSI TUGAS

Tugas ini memfasilitasi mahasiswa dalam memahami teori, konsep, metode dan algoritma untuk membuat garis, *2D primitives*, dan *3D primitives* dan menerapkannya ke dalam program.

METODE Pengerjaan Tugas

Untuk Tugas I, Tugas II, dan Tugas III:

1. Mahasiswa mengerjakan tugas secara berkelompok namun menjawab sejumlah pertanyaan individu yang diberikan.
2. Mahasiswa menyerahkan capaian (hasil kerja) secara berkelompok dengan cara sebagaimana ditentukan pada instruksi.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Untuk Tugas I, Tugas II, dan Tugas III

1. Kode program dalam format .py
2. Video demo dalam format MP4, disimpan di OneDrive.
3. Link video, NIM dan Nama mahasiswa, serta jawaban atas pertanyaan-pertanyaan individu disalin / diketik dan disimpan dalam format pdf.

Dua file, yaitu .py dan .pdf diunggah ke LMS tepat waktu.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Untuk Tugas I, Tugas II dan Tugas III:

1. Kualitas capaian kelompok (program, video demo), termasuk penggunaan bahasa: 50%
2. Kontribusi individu terhadap capaian kelompok dan pemahaman individu atas teori, metode, algoritma dan program, serta penggunaan bahasa: 50%.

JADWAL PELAKSANAAN

Tugas I: Minggu ke-4



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-02**

Issue/Revisi : R1

Tugas II: Minggu ke-7

Tugas III: Minggu ke-12

LAIN-LAIN

Penyerahan hasil kerja yang tidak tepat waktu dapat menyebabkan pengurangan nilai atau nilai no.

DAFTAR RUJUKAN

Gambetta, G. (2021). Computer Graphics From Scratch: A programmer's introduction to 3D rendering. No Starch Press.

Nasucha, M. (2025). Catatan dan Hasil Coding Python. Unpublished