

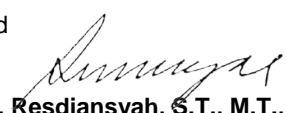


## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 1 April 2019
Mata Kuliah	: Komputer Multimedia	Kode MK	: VID205
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 3-Gasal
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 SKS
Penyusun, Ttd  (Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	Menyetujui, Ttd  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan, Ttd  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL - PRODI</b>
	I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	IV.B1: Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital
	II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.
Deskripsi Singkat MK	<b>CP-MK</b>
	MK1: Mampu Membuat perancangan komputer berbasis multimedia
	MK2: Mampu menguasai prinsip dan teknik komputer multimedia
	MK3: Mampu memahami proses dan metode interaktif dan animasi
	MK4: Mampu merancang desain untuk kebutuhan digital dan multimedia
	Mata kuliah ini mempelajari tentang perancangan berbasis multimedia. Prinsip perancangan komputer multimedia mencakup penggabungan unsur-unsur desain seperti <i>basic vector</i> , bitmap, video, animasi dan suara. Dalam mata kuliah ini perangkat lunak (software) multimedia seperti adobe Flash, adobe animate, adobe premiere, adobe after effect, adobe audition dan beberapa software pendukung lainnya menjadi teknis dalam merancang kebutuhan multimedia baik untuk

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	perancangan <i>motion graphic, bumper, games, movie, teaser</i> ataupun untuk kebutuhan lainnya.
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terminologi komputer multimedia</li> <li>2. Jenis, Prinsip dan teknik komputer multimedia (image, video, suara)</li> <li>3. Metode Perancangan multimedia</li> <li>4. Prinsip dan teknik navigasi digital interaktif</li> <li>5. Aplikasi perancangan multimedia</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fatah &amp; Sofyan., "DIGITAL MULTIMEDIA", Andi, Yogyakarta, 2008.</li> <li>• Ray Villalobos, "Exploring Multimedia for Designers", Thomson Delmar Learning, New York, 2008.</li> <li>• Madcoms, "Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6 ",Andi Publisher, Jakarta, 2013</li> <li>• Wahana Komputer, "Adobe Audition CS6" Andi Publisher, Jakarta, 2013</li> <li>• Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology.</li> </ul>
	<b>Pendukung</b>
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Flash CS / CC</li> <li>• Adobe Animate CC</li> <li>• Adobe After Effect CC</li> <li>• Adobe Premier CC</li> <li>• Adobe Audition CC</li> </ul>
	<b>Perangkat Keras:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer</li> <li>• LCD Projector</li> </ul>
<b>Team Teaching</b>	Ratno Suprpto, S.Sn., M. Ds & Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Komputer Grafis

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu memahami prinsip dasar dan jenis komputer multimedia			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Pengenalan & aturan akademik MK Komputer Multimedia dan Pengantar umum Komputer Multimedia.	
2	Mampu memahami prinsip dasar software flash dan animate			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dan teknik dasar tool software adobe motion graphic: motion tween	
3	Mampu memahami teknik masking dalam membuat dasar animasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	TEKNIK SHAPE TWEEN & MASKING pada software Adobe Flash/animate	10%
4	Mampu memahami teknik dasar dan prinsip navigasi dan button			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dan teknik dasar tool button dan navigasi Action Script 2.0	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5	Mampu memahami dan mengembangkan action script button			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dan teknik dasar tool button dan navigasi Action Script 3.0	10%
6	Mampu memahami dan merancang tampilan desain pada <i>layout</i> multimedia dengan prinsip desain			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip <i>layout user interface</i> pada multimedia	
7	Mampu memahami prinsip dan elemen desain serta merancang teknik motion graphic untuk kebutuhan <i>bumper/opening movie</i> .			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Merancang motion graphic melalui bidang dasar dan elemen desain	10%
8	<b>UTS</b> -Mahasiswa mampu menerapkan prinsip perancangan <i>motion graphic</i> dan animasi serta teknik navigasi interaktif. Bobot 20%					
9	Mampu memahami prinsip dasar software after effect sebagai perangkat lunak berbasis video compositing.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based</li> </ul>	Prinsip dasar Software After Effect sebagai perangkat lunak berbasis video compositing: Pengenalan tool dasar	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				learning	After effect cc	
10	Mampu memahami dan menerapkan teknik dasar animasi pada software after effect			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Teknik Software After Effect: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Position</li> <li>• Scale</li> <li>• Opacity</li> <li>• Rotation</li> </ul>	
11	Mampu memahami dan menerapkan teknik masking dan reveal object animasi pada software after effect			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Teknik Software After Effect: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masking</li> <li>• Reveal</li> <li>• Effect</li> <li>• Rendering</li> </ul>	10%
12	Mampu memahami prinsip dasar tool dan fungsi adobe premiere sebagai software berbasis compositing video			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dasar Software Adobe premiere sebagai perangkat lunak berbasis video compositing: Pengenalan tool dasar Adobe Premiere cc	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VCD205 Komputer Multimedia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
13	Mampu memahami dan menerapkan teknik tool dan timeline video pada software adobe premiere			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Teknik Software Adobe Premiere: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Setting</li> <li>• Timeline video and layer</li> <li>• Cutting</li> <li>• Compositition</li> </ul>	
14	Mampu memahami dan menerapkan teknik video dan audio transition			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Teknik Software Adobe Premiere: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video and audio Transition</li> <li>• Rendering</li> </ul>	10%
15	Mampu memahami dan menerapkan teknik audio editor melalui adobe audion			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Teknik Software Adobe Audition sebagai perangkat lunak berbasis audio editor	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester:</b> Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Mahasiswa mampu menerapkan dan mengaplikasikan keseluruhan prinsip dan teknik komputer multimedia melalui project perancangan media berbasis digital interaktif. Bobot 30%					

### Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan.  Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini