



## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: A14.17621/ Multimedia	Revisi ke	: 2
Satuan Kredit Semester	: 4 SKS	Tgl revisi	: Februari 2012
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 4 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku	: September 2012
Jml Jam kegiatan laboratorium	: - jam	Penyusun	: Hanny Haryanto, S.Kom, MT
		Penanggungjawab Keilmuan	: Hanny Haryanto, S.Kom, MT

Deskripsi Mata kuliah : Multimedia II adalah kelanjutan dari Multimedia I dimana mahasiswa akan mempelajari dan mempratekkan secara detail mengenai konsep dan tahapan dalam mengerjakan proyek multimedia. Mata kuliah ini juga akan mempelajari tentang bentuk dan konsep dari multimedia populer.

Standar Kompetensi : Tujuan dari pembelajaran ini adalah mahasiswa diharapkan memahami dan mampu menerapkan tahapan-tahapan dalam mengerjakan proyek multimedia, memahami konsep dan mampu membuat aplikasi multimedia populer berupa game, mampu merancang dan menghasilkan multimedia instruksional dan storytelling, Siap secara konsep dan kemampuan dalam membuat Tugas Akhir di peminatan multimedia, Mengetahui secara nyata bagaimana proyek multimedia dikerjakan di lapangan, Mempunyai gagasan dan analisa tentang multimedia di bidang desain.

Pertemuan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Rujukan
1.	Menjelaskan dasar-dasar multimedia	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar multimedia	Dasar-dasar multimedia	Mempelajari tentang dasar-dasar multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Ebook pembelajaran (modul)</li> </ul>
2.	Menjelaskan komponen-komponen multimedia	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen-komponen multimedia	Dasar-dasar multimedia Lanjut	Mempelajari komponen-komponen multimedia (teks, animasi, video, audio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Ebook pembelajaran (modul)</li> </ul>
3.	Memahami konsep multimedia pembelajaran	Mahasiswa memahami konsep multimedia pembelajaran	Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari tentang multimedia pembelajaran</li> <li>• Kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Ebook pembelajaran (modul)</li> </ul>
4.	Menganalisis tentang pentingnya multimedia sebagai alat bantu pembelajaran	Mahasiswa dapat menganalisis pentingnya multimedia sebagai alat bantu pembelajaran	Multimedia Pembelajaran lanjut	Kajian tentang pentingnya multimedia untuk proses pembelajaran di kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Ebook pembelajaran (modul)</li> </ul>
5.	Mengetahui tentang aplikasi power point dan mengetahui fungsi-fungsi	Mahasiswa dapat mengetahui tentang aplikasi power point dan	Pengenalan Perangkat dan Aplikasi Power Point	Kegiatan Praktikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ebook pembelajaran</li> </ul>



Pertemuan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Rujukan
	tiap menu pada power point	mengetahui fungsi-fungsi tiap menu pada power point			n (modul)
6.	Menambahkan gambar dan animasi	Mahasiswa dapat menambahkan gambar dan animasi	Melakukan Insert Gambar dan Animasi	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
7.	Menambahkan <i>hyperlink</i>	Mahasiswa dapat menambahkan <i>hyperlink</i>	Menambahkan <i>Hyperlink</i>	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>					
8.	Menambahkan tabel dan grafik pada aplikasi powerpoint	Mahasiswa dapat menambahkan tabel dan grafik pada aplikasi powerpoint	Cara menambahkan tabel, grafik	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
9.	Modifikasi objek sederhana menjadi bentuk yang menarik	Mahasiswa dapat melakukan modifikasi objek sederhana menjadi bentuk yang menarik	Modifikasi objek sederhana	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
10.	Menambahkan <i>movie</i> pada power point	Mahasiswa dapat menambahkan <i>movie</i> pada power point	Cara Insert Movie	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
11.	Menambahkan <i>music</i> pada power point	Mahasiswa dapat menambahkan <i>music</i> pada power point	Cara Insert Music	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
12.	Mendesain slide presentasi sehingga lebih menarik	Mahasiswa dapat mendesain slide presentasi sehingga lebih menarik	Desain Slide Presentasi	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
13.	Membuat multimedia pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat multimedia pembelajaran	Pembuatan Multimedia Pembelajaran	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
14.	Membuat multimedia pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat multimedia pembelajaran	Pembuatan Multimedia Pembelajaran	Kegiatan Praktikum	Ebook pembelajaran (modul)
<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>					

Level Taksonomi :

Kognitif	Psikomotor	Afektif
----------	------------	---------



Pengetahuan (knowledge)	20 %	Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	10 %	Manipulasi (manipulation)	10 %	Menanggapi (responding)	10 %
Penerapan (application)	10 %	Ketepatan (precision)	10 %	Menilai (valuing)	10 %
Analisis (analysis)	15 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	
Sintesis (synthesis)		Pengalamiahan (naturalization)		Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)	5 %				

**Komposisi Penilaian :**

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	30 %
Tugas Mandiri	40 %
Kuis	-
Kehadiran Mahasiswa	-
Sikap	-
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Multimedia :MakingItWork 8th Edition, olehTayVaughan.
2. Chris Crawford onGameDesign, oleh Chris Crawford.
3. Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games, oleh Tracy Fullerton, Christopher Swain and Steven Hoffman.
4. StrategiPengembangan Multimedia InstructionalDesign, oleh Muhammad Adri.
5. Flash CinematicTechniques :EnhancingAnimated Shorts and InteractiveStorytelling, oleh Chris Jackson.

Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan
Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Ir. S. Hadiati Nugraini M.Kom., Ph.D	Dr. Abdul Syukur