

## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: A14.17622 / Media Interaktif	Revisi ke	: 2
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	: Februari 2012
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 2 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku	: September 2012
		Penyusun	: Hanny Haryanto, S.Kom, MT
Jml Jam kegiatan laboratorium	: - jam	Penanggung jawab Keilmuan	: Hanny Haryanto, S.Kom, MT

Deskripsi Mata kuliah : Di mata kuliah ini, mahasiswa akan belajar tentang desain dan pembuatan aplikasi multimedia dimana pengguna dapat mengendalikan dan berperan secara aktif dalam menjalankan aplikasi.

Standar Kompetensi : Setelah memenuhi tujuan pembelajaran mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memahami konsep multimedia interaktif, memahami dan mampu membuat aplikasi multimedia interaktif, memiliki wawasan tentang aplikasi multimedia interaktif, menghasilkan ide dan inovasi berkaitan dengan multimedia interaktif, dan mempunyai keterampilan dalam mengembangkan multimedia interaktif.

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Mahasiswa menyepakati hal-hal yang menjadi penunjang keberhasilan perkuliahan.	Mahasiswa mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari selama satu semester</li> <li>2. Penjelasan tentang referensi yang digunakan</li> <li>3. Penjelasan tentang aturan perkuliahan</li> </ol>	<b>KONTRAK KULIAH DAN PREVIEW MATERI</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1.</li> <li>2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah Media Interaktif</li> </ol> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menjelaskan kontrak kuliah</li> <li>4. Menjelaskan cakupan materi dan penilaian mata kuliah Media Interaktif</li> <li>5. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Media Interaktif</li> </ol> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Menginformasikan materi pertemuan</li> </ol>	1

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				selanjutnya.	
2	Pengenalan software (Adobe Flash), pembuatan elemen multimedia : gambar dan teks	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami dan menggunakan software Adobe Flash 2. Membuat objek multimedia berupa gambar dan teks	<b>ELEMEN MULTIMEDIA</b> a. Gambar b. Teks	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-2 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-2  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan fungsi software Adobe Flash 4. Memaparkan definisi elemen multimedia 5. Membuat objek gambar dan teks  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2, 4
3	Pembuatan elemen multimedia : animasi (1)	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami konsep animasi 1 2. Menerapkan pembuatan animasi 1	<b>ANIMASI 1</b> Animasi stop motion	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-3. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-3.  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan konsep animasi 1	2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				4. Praktikum membuat animasi 1  <b>Penutup</b> 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
4	Pembuatan elemen multimedia : animasi (2)	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami konsep animasi 2 2. Menerapkan pembuatan animasi 2	<b>ANIMASI 2</b> Animasi Motion Clip	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-4. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-4.  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan konsep animasi 4. Praktikum membuat animasi 2  <b>Penutup</b> 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	2
5	Pembuatan elemen multimedia : memasukkan video dan suara	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami konsep pembuatan elemen media 2. Menerapkan pembuatan elemen multimedia dengan video dan suara	<b>VIDEO dan SUARA</b> a. Definisi video b. Definisi suara	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-5. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-5.  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan konsep dasar pembuatan elemen multimedia dengan video dan suara 4. Praktikum memasukkan video dan suara  <b>Penutup</b>	2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
6	Latihan pembuatan animasi dengan tema tertentu dan pembahasannya	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep animasi dengan tema yang menarik 2. Membuat animasi dengan tema tertentu	<b>ANIMASI dengan TEMA</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-6.</li> <li>Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-6.</li> </ol> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Praktikum membuat animasi dengan tema tertentu</li> </ol> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</li> </ol>	2
7	Latihan pembuatan animasi sesuai dengan contoh yang diberikan dan pembahasannya	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep animasi 2. Membuat animasi yang sesuai dengan contoh yang diberikan	<b>LATIHAN MEMBUAT ANIMASI</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-7.</li> <li>Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-7.</li> </ol> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Praktikum membuat animasi sesuai contoh</li> </ol> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sosialisasi pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS)</li> </ol>	2
<b>Ujian Tengah Semester</b>					

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
8	Pembuatan elemen interaktif : pengenalan script	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep media interaktif 2. Memahami penggunaan script dalam pembuatan elemen interaktif	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> a. Pengenalan script b. Membuat elemen interaktif menggunakan script	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Menjelaskan cakupan materi pada UTS 2. Menjelaskan kompetensi dasar pada soal UTS  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Menjelaskan konsep penggunaan script 4. Praktikum membuat elemen interaktif menggunakan script <b><u>Penutup</u></b> 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	2, 6
9	Pembuatan elemen interaktif : pembuatan tombol	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Menjelaskan cara pembuatan objek tombol 2. Memahami penggunaan script pada objek tombol	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Membuat objek tombol	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-9 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-9  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Praktikum membuat objek tombol  <b><u>Penutup</u></b> 4. Menginformasikan persiapan presentasi pada pertemuan selanjutnya.	2, 6
10	Pembuatan elemen interaktif : pembuatan menu	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Menjelaskan cara pembuatan menu	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Membuat tampilan menu	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-10 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-10	2, 6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				<p><b>Penyajian</b></p> <p>3. Praktikum membuat tampilan menu</p> <p><b>Penutup</b></p> <p>4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</p>	
11	Pembuatan elemen interaktif : pengendalian movie	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami pengendalian movie	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Pengendalian movie	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-11</p> <p>2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-11</p> <p><b>Penyajian</b></p> <p>3. Praktikum membuat pengendalian movie</p> <p><b>Penutup</b></p> <p>4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya</p>	2, 6
12	Pembuatan elemen interaktif : pengendalian suara dan video	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami pengendalian suara 2. Memahami pengendalian video	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Pengendalian suara Pengendalian video	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-12</p> <p>2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-12</p> <p><b>Penyajian</b></p> <p>3. Praktikum membuat pengendalian suara an video</p> <p><b>Penutup</b></p> <p>4. Menginformasikan materi pertemuan</p>	2, 6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				selanjutnya	
14	Pembuatan elemen interaktif : desain antarmuka interaktif	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami konsep desain antarmuka interaktif 2. Membuat desain antar muka interaktif yang baik	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Desain antarmuka interaktif	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-14</li> <li>Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan 14</li> </ol> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Praktikum membuat desain antarmuka interaktif</li> </ol> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya</li> </ol>	2, 6
15	Latihan pembuatan elemen-elemen interaktif dan menyatukannya dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat elemen-elemen interaktif secara mandiri 2. Membuat media interaktif dengan elemen-elemen interaktif secara mandiri	<b>LATIHAN</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-15</li> <li>Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan 15</li> </ol> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Praktikum membuat media interaktif</li> </ol> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya</li> <li>Sosialisasi Ujian Akhir Semester (UAS)</li> </ol>	2, 3, 5, 7
<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)		Pengalamiahian (naturalization)		Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)	5 %				

**Komposisi Penilaian :**

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

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Multimedia : Making It Work 8th Edition, oleh Tay Vaughan.
2. Flash 8 – Projects for Learning Animation and Interactivity, oleh Robert Hoekman, Jr. dan Rich Shupe.
3. Interactive Media and Learning : Realizing the Benefits, oleh Sandra Cairncross dan Mike Mannion.
4. Interactive Multimedia In Education and Training, oleh Sanjaya Mishra dan Ramesh C. Sharma.
5. Gestalt Theory in Interactive Media Design, oleh Lisa Graham
6. Dasar Pemrograman Flash Game, oleh Wandah.

<b>Disusun oleh :</b>	<b>Diperiksa oleh :</b>		<b>Disahkan oleh :</b>
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom	Dr. Abdul Syukur