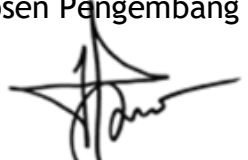






UNIVERSITAS NAHDHATUL ULAMA SUNAN GIRI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH | KODE MATA KULIAH | BOBOT (SKS) | SEMESTER | TANGGAL PENGESAHAN |
|----------------------------------|---|---|--|--------------------|
| Multimedia | MKB 307 | 3 | Ganjil 2021/2022 | 21 September 2021 |
| Otoritas / Pengesahan | Dosen Pengembang RPS  Rahmat Irsyada, M.Pd. | Ketua Program Studi  Rahmat Irsyada, M. Pd. | Unit Kendali Mutu Prodi  Roihatur Rohmah, M. Si. | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL Prodi | | | |
| | CPL-1 | | | |
| | CPL-2 | | | |
| | Dst... | | | |
| | CP MK | | | |
| | CPMK-1 | | | |
| | CPMK-2 | | | |
| | Dst... | | | |
| | Sub-CPMK | | | |
| | Sub-CPMK 1.1 | | | |
| | Sub-CPMK 1.2 | | | |
| | Dst.. | | | |
| Deskripsi Singkat MK | | | | |
| Alokasi Waktu | | | | |
| Bahan Kajian | | | | |

| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Daftar Referensi | Utama: |
| | Pendukung: |
| Media | |
| Dosen Pengampu | Rahmat Irsyada, M.Pd. |
| Matakuliah Syarat | - |
| | |

ACARA PEMBELAJARAN

| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Tahap Pembelajaran | Bahan Kajian (Materi) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Deskripsi Tugas | Kriteria-Indikator | Bobot Penilaian | Referensi |
|-----------|--|---|---|---|--|--|-----------------|-----------|
| 1 | Mahasiswa dapat memahami konsep multimedia dan penerapannya beserta peralatan yang digunakan (C2, A1, P1) | Bab 1, Pengantar Multimedia | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas menginstall semua <i>tools</i> multimedia yang dibutuhkan dalam laptop yang dimiliki mahasiswa | a. Kelengkapan <i>tools</i> multimedia yang dimiliki. b. Keberhasilan proses penginstallan sehingga setiap <i>tools</i> dapat digunakan. | | 1 |
| 2. | Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan teks dan gambar (C6, A4, P2) | Bab 2, Teks dan Gambar a. Logo dan Icon b. Desain Kaos | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas membuat produk multimedia: - Logo dan Icon - Desain kaos | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | 2 |

| | | | | | | | | |
|------------------|--|--|---|---|---|--|------------------------|------------------|
| 3. | Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan teks dan gambar (C6, A4, P2) | Bab 2, Teks dan Gambar c. Desain Spanduk, Banner, Baliho | Ceramah, <i>problem based learning</i> , | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' | Tugas membuat produk multimedia: - Desain spanduk | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia | | 3 |
| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Tahap Pembelajaran | Bahan Kajian (Materi) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Deskripsi Tugas | Kriteria-Indikator | Bobot Penilaian | Referensi |
| | | | latihan, penugasan | BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | - Desain banner - Desain baliho | b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | |
| 4. | Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan teks dan gambar (C6, A4, P2) | Bab 2, Teks dan Gambar d. Cover Majalah e. Poster | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas membuat produk multimedia: - Desain cover majalah - Desain poster | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | - |

| | | | | | | | | |
|------------------|--|---|---|---|------------------------------------|--|------------------------|------------------|
| 5 | Mahasiswa dapat membuat produk multimedia dengan pengelolaan teks dan gambar (C6, A4, P2) | Bab 2, Teks dan Gambar f. Poster Ilmiah | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: | Tugas membuat desain poster ilmiah | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> | | - |
| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Tahap Pembelajaran | Bahan Kajian (Materi) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Deskripsi Tugas | Kriteria-Indikator | Bobot Penilaian | Referensi |
| | | | | TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | | c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | |
| 6. 7. 8. | Mahasiswa dapat membuat produk animasi (C6, A4, P2) | Bab 3, Animasi | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas membuat animasi | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | 4,5,6,7 |
| 9. | Uji an Tengah Semester (UTS) | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------|---|--|---|---|---|--|------------------------|------------------|
| 10. 11. 12. | Mahasiswa dapat membuat produk multimedia berupa video (C6, A4, P2) | Bab 4, Video | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' | Tugas membuat video dimana telah dilakukan <i>editing</i> dan memiliki visual efek | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia | | 8,9 |
| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Tahap Pembelajaran | Bahan Kajian (Materi) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Deskripsi Tugas | Kriteria-Indikator | Bobot Penilaian | Referensi |
| | | | | PT: 1x2x70' | | dengan konsep yang ditawarkan | | |
| 13. 14. | Mahasiswa dapat membuat aplikasi untuk media pembelajaran yang interaktif (C6, A4, P2) | Bab 5, Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang diperuntukkan untuk kalangan pelajar tingkat SMA | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | | 7 |

| | | | | | | | |
|-------------------|---|-----------------------------|---|---|---|--|----|
| 15. 16. 17. | Mahasiswa dapat membuat aplikasi game (C6, A4, P2) | Bab 6, Aplikasi Game | Ceramah, <i>problem based learning</i> , latihan, penugasan | Kuliah (Teori): TM: 1x2x50' PT: 1x2x60' BM: 1x2x60' Praktikum: TM: 1x2x100' PT: 1x2x70' | Tugas membuat sebuah aplikasi game yang menceritakan keadaan di sekitar mahasiswa | a. Kemampuan mahasiswa dalam membuat produk multimedia b. Produk multimedia yang <i>eye catching</i> c. Kesesuaian produk multimedia dengan konsep yang ditawarkan | 10 |
| 18. | Ujian Akhir Semester (UAS) | | | | | | |

REFERENSI

1. Li, Ze-Nian dan Drew, Mark S., 2004. *Fundamentals of Multimedia*. New Jersey: Pearson Education.
2. BlueSodaPromo, 2013. *Everything There is to Know About Logo Design*. BlueSodaPromo.com.
3. Moga, Codruta dan Tulbure, Darius., 2010. *25 Best Practices in Banner Advertising*. BannerSnack.com.
4. Larson, Kris., 2009. *How to Become an Animator*. AnimationMentor.com.
5. Kelly, Shawn., 2008. *Animation Tips & Tricks*. AnimationMentor.com.
6. Kelly, S., Baena, C., Sintay, K., Gilman, A. dan Gilbert, W., 2008. *Animation Tips & Tricks Vol 2*. AnimationMentor.com.
7. Chun, Russell., 2010. *Adobe Flash Professional CS5 Classroom in a Book*. California: Peachpit.
8. Harrington, Richard dan Jago, Maxim., 2014. *Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book*. California: Peachpit.
9. Gyncild, Brie dan Fridsma, Lisa., 2016. *Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2015 Release)*. California: Peachpit.
10. Rouse, Richard., 2005. *Game Design: Theory & Practice*. Texas: Wodware Publishing.



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
(UNUGIRI BOJONEGORO)
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

| | | | |
|---|---|-----------------|---|
| MATA KULIAH | Multimedia | | |
| KODE MK | MKB 307 | SKS | 3 |
| DOSEN PENGAMPU | Rahmat Irsyada, M.Pd | | |
| BENTUK TUGAS | Tugas Mandiri (individu) | | |
| MINGGU KE | 1 | TUGAS KE | 1 |
| JUDUL TUGAS | Pembuatan media profil prodi sistem komputer | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | mahasiswa dapat membangun produk-produk multimedia untuk kebutuhan industri di wilayah sekitar kampus dan/atau produk yang sedang viral | | |
| TUJUAN TUGAS | Mahasiswa mampu membuat produk multimedia | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | |
| Obyek Garapan | Profil prodi sistem komputer berbasis video / animate | | |
| Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan referensi yang membahas profil prodi 2. Merangkum referensi yang membahas animasi profil prodi 3. Mengunggah hasilnya ke elearning | | |
| Metode/cara mengerjakan tugas, acuan yang digunakan | <p>Metode/cara mengerjakan tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan referensi terkait topik 2. Merangkum referensi, 3. Diketik dalam format MS Word pada size A4 4. Mencantumkan sumber kutipan pada akhir kalimat yang dikutip dengan format (nama, tahun: halaman) 5. Diunggah ke <i>elearning</i>, paling lambat 1 jam sebelum jam kuliah pertemuan minggu kedua Acuan yang digunakan: <p>Rujukan yang tercantum dalam pustaka tersebut atau referensi lain yang relevan dengan pokok bahasan</p> | | |
| Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan | Hasil rangkuman arti penting studi dan sejarah pemerintahan daerah masing mahasiswa diunggah ke <i>elearning</i> UNUGIRI | | |
| KRITERIA PENILAIAN | <ol style="list-style-type: none"> a. kreatifitas : 50 % b. isi : 50 % | | |