



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS DIPONEGORO

|                   |            |                       |            |
|-------------------|------------|-----------------------|------------|
| <b>SPMI-UNDIP</b> | <b>RPS</b> | <b>S1.SK-FT-UNDIP</b> | <b>058</b> |
|-------------------|------------|-----------------------|------------|

|                   |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Revisi ke         | 1                                   |
| Tanggal           | 5 Juli 2022                         |
| Dikaji Ulang Oleh | Ketua Program Studi Teknik Komputer |
| Dikendalikan Oleh | GPM Teknik Komputer                 |
| Disetujui Oleh    | Dekan Fakultas Teknik               |

| UNIVERSITAS<br>DIPONEGORO |                               | SPMI-UNDIP/RPS/S1.SK-FT-UNDIP/058        | Disetujui Oleh<br><br>Dekan Fak. Teknik |
|---------------------------|-------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Revisi ke<br><br>1        | Tanggal<br><br>5 Juli<br>2022 | <b>Rencana Pembelajaran<br/>Semester</b> |                                         |



**UNIVERSITAS DIPONEGORO  
FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN TEKNIK  
KOMPUTER PROGRAM SARJANA**

**SPMI-  
UNDIP/RPS  
/S1.SK-FT-  
UNDIP/058**

**RENCANA PEMBELAJARAN  
SEMESTER**

| MATA KULIAH (MK)        | KODE                                                                                                  | RUMPUN MK                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | BOBOT              |     | SEMESTER | TANGGAL<br>PENYUSUNAN |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|----------|-----------------------|
| Praktikum Multimedia    | PTSK6703                                                                                              | Umum                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | T=2                | P=0 | 7        | 5 Juli<br>2022        |
| OTORISASI/PENGESAHAN    | DOSEN PENGEMBANG RPS                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Koordinator<br>RMK |     | KaPRODI  |                       |
|                         | Charisma Tubagus Setyobudhi,<br>B.Eng., M.T.                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |     |          |                       |
| CAPAIAN<br>PEMBELAJARAN | CPL yang dibebankan pada MK                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |     |          |                       |
|                         | CPL 3                                                                                                 | Memiliki pemahaman keilmuan dan penguasaan keterampilan di bidang teknik komputer, meliputi sistem tertanam dan robotika, jaringan dan keamanan komputer, rekayasa perangkat lunak, multimedia, game, dan kecerdasan buatan yang ditopang oleh profesionalitas, pengetahuan sains dasar dan rekayasa yang kuat. |                    |     |          |                       |
|                         | CPL 5                                                                                                 | Mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi secara kritis serta mampu merancang solusi dengan menerapkan metode dan alat yang tepat untuk menghasilkan solusi sistem yang andal berdasarkan eksperimen baku dengan memperhatikan aspek kebutuhan teknis, ekonomis, sosial, hukum, dan kelestarian lingkungan  |                    |     |          |                       |
|                         | CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |     |          |                       |
|                         | CPMK 3-8                                                                                              | Mampu membuat rancangan game dengan berbagai level kompleksitas yang memanfaatkan multimedia statis maupun dinamis                                                                                                                                                                                              |                    |     |          |                       |
|                         | CPMK 5-1                                                                                              | Mampu untuk menggunakan tahapan-tahapan penelitian untuk menawarkan solusi pada suatu domain permasalahan, terutama di bidang teknik komputer                                                                                                                                                                   |                    |     |          |                       |
|                         | CPMK 5-2                                                                                              | Mampu menerapkan prinsip-prinsip legalitas, etika, sosial, dan kelestarian lingkungan dalam merancang suatu solusi, terutama di bidang teknik komputer                                                                                                                                                          |                    |     |          |                       |
| Deskripsi Singkat       | Mahasiswa mampu menerapkan teori teori dasar serta aplikatif problem pada bidang praktikum multimedia |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |     |          |                       |

| <b>Bahan Kajian Materi Pembelajaran</b> |                                                    | 1. Pemberian Materi dasar pengolahan video<br>2. Pengenalan aplikasi multimedia<br>3. Penggunaan shortcut<br>4. Pembuatan 3D Objek<br>5. Rendering Object<br>6. Pengenalan macromedia flash<br>7. Membuat animasi<br>8. Pembelajaran tangga nada, not angka, chord, ritme, pada lagu<br>9. Pengenalan serta penggunaan tools pada FL Studio<br>10. Konsep dan Tools pembuatan game<br>11. Environment and Player<br>12. Camera and Play Area, membuat game |                                                                                                               |                                                                                |        |                              |           |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------|-----------|
| <b>Pustaka</b>                          |                                                    | <b>Utama:</b><br>1. Madcoms. Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS6.2013                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |                                                                                |        |                              |           |
| <b>Pengampu</b>                         |                                                    | <b>Team Pengajar Praktikum Multimedia</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                               |                                                                                |        |                              |           |
| <b>Prasyarat</b>                        |                                                    | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                               |                                                                                |        |                              |           |
| <b>Media Pembelajaran</b>               |                                                    | <b>Papan Tulis, LCD Projector, Laptop, dan Power Point</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |                                                                                |        |                              |           |
| Mg ke-                                  | Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan) | Penilaian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                               | Bentuk pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan; [Estimasi Waktu]          |        | Materi Pembelajaran          | Bobot (%) |
|                                         |                                                    | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Kriteria dan Bentuk                                                                                           | Tatap Muka/Luring                                                              | Daring |                              |           |
| (1)                                     | (2)                                                | (3)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | (4)                                                                                                           | (5)                                                                            | (6)    | (7)                          | (8)       |
| 1                                       | Pemberian Materi dasar pengolahan video            | Mahasiswa mampu memahami dasar pengolahan video                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning<br><br>(TM;2x (3x50")) |        | Teori dasar pengolahan video |           |

|   |                                |                                                                                                           |                                                                                                               |                                                                                      |  |                                      |    |
|---|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------|----|
| 2 | Presentasi<br>Projek           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memaparkan projek</li> </ul>                       | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah,<br>Small Group Discussion,<br>Problem Based Learning<br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Presentasi Projek dari mahasiswa     | 10 |
| 3 | Pengenalan aplikasi multimedia | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami penggunaan aplikasi multimedia</li> </ul> | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah,<br>Small Group Discussion,<br>Problem Based Learning<br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Teori pengenalan aplikasi multimedia |    |
| 4 | Penggunaan shortcut            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami penggunaan shortcut</li> </ul>            | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b>                         | Ceramah,<br>Small Group Discussion,<br>Problem Solving<br><br>(TM;2x (3x50"))        |  | Praktek penggunaan shortcut          | 10 |

|     |                             |                                                                                                   |                                                                                                               |                                                                                |  |                                     |    |
|-----|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------|----|
|     |                             |                                                                                                   | Merangkum bahan ajar                                                                                          |                                                                                |  |                                     |    |
| 5   | Pembuatan 3D Objek          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami 3D modelling</li> </ul>           | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning<br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Praktek pembuatan 3D Model          |    |
| 6   | Rendering Object            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami rendering object 2D/3D</li> </ul> | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah, Small Group Discussion<br><br>(TM;2x (3x50"))                         |  | Praktek rendering object            | 10 |
| 7   | Pengenalan macromedia flash | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami aplikasi macromedia flash</li> </ul>    | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Ceramah, Small Group Discussion<br><br>(TM;2x (3x50"))                         |  | Praktek pengenalan macromedia flash | 10 |
| UTS |                             |                                                                                                   |                                                                                                               |                                                                                |  |                                     | 40 |

|    |                                                              |                                                                                                                          |                                                                                                               |                                                                                                       |  |                                                                   |    |
|----|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------|----|
| 8  | Membuat animasi                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat 2D animasi</li> </ul>                                     | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Memperhatikan,<br>Mengajukan Pertanyaan,<br>Memberi Komentar,<br>Mendiskusikan<br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Praktek pembuatan animasi                                         | 5  |
| 9  | Pembelajaran tangga nada, not angka, chord, ritme, pada lagu | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat memahami serta menjelaskan tangga nada dan teori musik</li> </ul> | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Memperhatikan,<br>Mengajukan Pertanyaan,<br>Memberi Komentar,<br>Mendiskusikan<br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Teori pembelajaran tangga nada, not angka, chord, ritme pada lagu | 5  |
| 10 | Pengenalan serta penggunaan tools pada FL Studio             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami penggunaan FL Studio</li> </ul>                          | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian                                                        | Presentasi,<br>Diskusi, Tanya Jawab<br>(TM;2x (3x50"))                                                |  | Praktek penggunaan tools pada FL Studio                           | 10 |
| 11 | Konsep dan Tools pembuatan game                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami konsep dan tools pada pembuatan game</li> </ul>          | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b>                         | Ceramah,<br>Diskusi, Tanya Jawab                                                                      |  | Pembelajaran konsep dan tools pembuatan game                      | 5  |

|     |                                    |                                                                                                           |                                                                                                                 |                                                                                         |  |                                                               |    |
|-----|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------|----|
|     |                                    |                                                                                                           | Merangkum bahan ajar                                                                                            | (TM;2x (3x50"))                                                                         |  |                                                               |    |
| 12  | Environment and Player             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan environmen t dan player</li> </ul>     | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangku m bahan ajar  | Diskusi<br>Ceramah<br>Tanya Jawab<br><br>(TM;2x (3x50"))                                |  | Pembelajar an environmen t dan player                         | 10 |
| 13  | Camera and Play Area, membuat game | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menjelaskan camera play area dalam pembuatan game</li> </ul> | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan sesuai pedoman penilaian<br><br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangku m bahan ajar  | Ceramah, praktek, diskusi, tanya jawab<br><br>(TM;2x (3x50"))                           |  | Praktek pembelaja ran camera, play area dalam pembuata n game | 5  |
| 14  | Presentasi Project                 | Mahasiswa dapat memaparka n project yang dibuat                                                           | <b>Kriteria:</b><br><br>Ketepatan sesuai pedoma n penilaia n<br><b>Bentuk non-test:</b><br>Merangkum bahan ajar | Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>(TM;2x (3x50")) |  | Presentasi project                                            | 5  |
| UAS |                                    |                                                                                                           |                                                                                                                 |                                                                                         |  |                                                               | 40 |

