|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER |  |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : … |
| Untuk Tahun Akademik | :  |
| Masa Berlaku | :  |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Desain Media Pembelajaran Multimedia  | Kode MK | :  |
| ProgramStudi | : Teknologi Pendidikan | Penyusun | : Ervianty S.Pd.,M.Pd |
| Sks | : 2 | Kelompok Mata Kuliah | :  |

1. Deskripsi Singkat : Pada mata kuliah ini dibahas tentang pengenalan dan aplikasi perangkat lunak komputer multimedia dan digital desain. Aspek video, text, Image dan Audio menjadi bahasan isi pada mata kuliah ini. Penggunaan perangkat lunak multimedia mempelajari mulai dari konten isi, software multimedia seperti; adobe flash, adobe premiere, adobe after effect, iMovie, Sound Audio, Adobe Photoshop yang berkembang didunia professional industri desain dan multimedia.
2. Unsur Capaian Pembelajaran : Mahasiswa dapat menguasai aplikasi perangcangan Komputer multimedia.
3. Komponen Penilaian : Kemampuan perencanaan konsep, sketsa, aplikasi spftware multimedia.
4. Kriteria Penilaian : Menerapkan cara berpikir analitik & kreatif melalui metode desain dan komputer multimedia.

5. Daftar Referensi :

* Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*,PT Graha Ilmu. Yogyakarta
* Asrumiati .2013*. Adobe Flash CS6*.Yogyakarta: Andi Wahana Komputer
* Wahana Komputer. (2010). *Kolaborasi Adobe Premiere Pro CS5 dan After Effect CS5*. Yogyakarta : Andi.
* Suyanto, M. (2003). *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta. Andi
* Adobe System. *Adobe Premiere Pro CS6 Classroom In A Book*. USA,Peachpit.2013.
* Hendri, Hendramat, ST(2009). *The Magic of Adobe After Effect*, Bandung : Penerbit Informatika
* Judjajanto, Andi. 2007. *Audio Editing dengan Adobe Audition 2.0*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
* Betancourt, Michael. (2013). *The History of Motion Graphics:From Avant-Garde to Industry in the United States*, Wildside Press, USA
1. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1-2 | Mampu mengaplikasikan desain multimedia melalui software Adobe Flash | Komputer Multimedia software Adobe Flash | Penayangan clipCeramah & diskusi | Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. |  5% | kompetensi umum |
| 3-5 | Mampu mengaplikasikan desain multimedia melalui software Adobe Photoshop | Komputer Multimedia software Adobe Photoshop  |  diskusi & praktika |  Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. |  10% | kompetensi  khusus |
| 6-7 | mampu mengaplikasikan hasil Mampu mengaplikasikan desain multimedia melalui software Adobe Premiere | Komputer Multimedia software Adobe Premiere | diskusi & praktika | Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. | 15 % | kompetensi khusus |
| 8-10 | Mampu mengaplikasikan desain multimedia melalui software Adobe After Effect | Komputer Multimedia software Adobe After Effect | ceramah dan diskusi | Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. | 5 % | kompetensi umum |
| 11-12 | Mampu mengaplikasikan audio multimedia melalui software Adobe Audio | Komputer Multimedia software Adobe After Audio |  diskusi & praktika |  Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. | 15 % | kompetensi umum |
| 13-14 | Mampu mengaplikasikan desain multimedia melalui software –sofware Komputer Multimedia | Merancang contoh kasus desain promosi/branding melalui motion graphic Komputer multimedia. | diskusi & praktika | Mampu Merancang Digital media dan desain media interaktif dan motion graphic. | 10 % | kompetensi khusus |

Bobot UTS 30% & UAS 30%

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | :  | Kode MK | :  |
| Minggu ke | : 3, 7, 9, 12 | Tugas ke | : 1-4 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa mampu menganalisis masalah melalui metode desain dan menciptakan solusi secara kreatif |
| Uraian Tugas: | 1. Menganalisa perangkat lunak/software multimedia

  |
|  | 1. Membuat perancangan motion graphic
 |
|  | 1. Metode desain dan pendekatan desain.
 |
|  | 1. Strategi Kreatif/Perancangan dan computer multimedia.
 |
| Kriteria Penilaian: | Kesuaian dengan tema tugas , kreatifitas, kerapihan, ketepatan waktu |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| A A- |  90 - 100 80 - 89  |  Mampu menyelesaikan tugas dengan baik melebihi target capaian disertai proses lengkap |
| B+ B B - |  75 - 7970 - 7465 - 69  | Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai target capaian |
| C+C C- |  60 - 64 55 - 59 50 - 54  | Menyelesaikan tugas dibawah standar target capaian |
|  D |  30 - 49  | Menyerahkan tugas melewati batas waktu, tidak memenuhi standar minimal capaian |
|  E | 0 | Tidak mengerjakan tugas atau mengikuti ujian tertulis maupun praktika |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1 Januari 2016, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2016/ 2017 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**