

**RPS (RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER)
RENCANA EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR**


**MATA KULIAH
TEKNOLOGI MULTIMEDIA**



PRODI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK HANDAYANI MAKASSAR

TAHUN 2017

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|------------|
|  | FORMULIR | No. Dokumen | |
| | | No. Revisi | |
| | SILABUS | Tanggal Berlaku | Maret 2017 |

SILABUS PEMBELAJARAN

Fakultas / Program Studi : Teknik Informatika

Mata Kuliah : Teknologi Multimedia

Kode Mata Kuliah : KB022726

Semester : VI

SKS : 3

Capaian Pemb. Mt.Kuliah :

Setelah mengikuti matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu:

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai bidang keahliannya
2. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah,tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
3. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data.
4. Mampu mengelola media dan program komunikasi kehumasan

Deskripsi Mata Kuliah :

Matakuliah ini memberikan kemampuan dan keahlian bagi peserta didik untuk menguasai pemahaman komunikasi multimedia di era terkini. Mulai dari memahami karakter multimedia, strategi komunikasi multimedia, mengeksplorasi ruang dan waktu sesuai kebutuhan komunikasi multimedia, hingga mengintegrasikan strategi komunikasi pada produksi multimedia

Bahan Kajian :

- a)Teknologi Multimedia
- b) Perkembangan Multimedia
- c) Konvergensi Multimedia

- d) Perangkat Multimedia
- e) Literasi Media di Era Digital
- f) Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)
- g) Budaya Populer di Dunia Maya (Cyber World)
- h) Krisis Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)
- i) Konsep dan Strategi Komunikasi Multimedia
- j) Produksi Multimedia
- k) Aplikasi Multimedia

Referensi :

1. Suyanto. 2005. Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing. Penerbit Andi.
2. Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
3. Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Kencana Prenadamedia Group: Jakarta
4. Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial.
5. Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi. Simbiosis Rekatama Media: Bandung.

Mengetahui
Ketua Prodi Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul, S.Kom.,MT



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

TEKNIK INFORMATIKA

STMIK HANDAYANI

| MATA KULIAH | | KODE | RUMPUN MK | BOBOT (sks) | | SEMESTER |
|---------------------------|-----------------------------|--|--------------------|-------------|-----|----------|
| TEKNOLOGI MULTIMEDIA | | KB022726 | TEKNIK INFORMATIKA | T=3 | P=0 | V |
| CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) | Program Studi | 1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi. 2. Mampu mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi. 3. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi informasi. 4. Dapat berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi. | | | | |
| | Mata Kuliah | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai bidang keahliannya 2. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah,tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni 3. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data. 4. Mampu mengelola media dan program komunikasi kehumasan | | | | |
| | DISKRIPSI SINGKAT MK | Matakuliah ini memberikan kemampuan dan keahlian bagi peserta didik untuk menguasai pemahaman komunikasi multimedia di era terkini. Mulai dari memahami karakter multimedia, strategi komunikasi multimedia, mengeksplorasi ruang dan waktu sesuai kebutuhan komunikasi multimedia, hingga mengintegrasikan strategi komunikasi pada produksi multimedia | | | | |

| PUSTAKA | | Utama : | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Suyanto. 2005. Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing. Penerbit Andi. 2. Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta. 3. Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Kencana Prenadamedia Group: Jakarta 4. Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial. 5. Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi. Simbiosis Rekatama Media: Bandung. | | |
|---------------------------|--|--|---|--|--|-------|
| MEDIA PEMBELAJARAN | | Software | | Hardware | | |
| | | | | laptop, dan LCD projector. | | |
| TEAM TEACHING | | Supriadi Syam, S.Kom.,M.Kom | | | | |
| MATAKULIAH SYARAT | | | | | | |
| MG Ke- | CP-MK (SESUAI TAHAPAN BELAJAR) | MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA) | METODE STRATEGI PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU) | ASSESSMENT | | |
| | | | | INDIKATOR | BENTUK | BOBOT |
| 1,2 | Mahasiswa mampu mengenal sekaligus memahami Konsep Dasar komunikasi Multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Definisi komunikasi Multimedia • Sejarah Multimedia • Karakter Multimedia • Komponen Multimedia • Manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kembali konsep dasar komunikasi Multimedia. • Ketepatan mahasiswa dalam menjabarkan manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi. | Tugas 1: Membuat laporan tentang ragam multimedia yang ada di masa kini beserta fungsi dan manfaatnya | |

| | | | | | | |
|---|--|---|---------------------------------|---|--|-----|
| 3 | Mahasiswa mampu memahami Perkembangan Multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan komunikasi multimedia • Lahirnya internet dan berubahnya cara berkomunikasi • Multimedia bergerak • Multimedia online | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan Perkembangan Multimedia. • Ketepatan dalam memberikan contohcontoh multimedia yang berpengaruh dalam perkembangan cara berkomunikasi | Tugas 2: Membentuk kelompok, lalu mencari contoh-contoh multimedia bergerak dan multimedia online sesuai dengan era perkembangannya | 10% |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami Konvergensi Multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan Teknologi Multimedia di era konvergensi • Tantangan konvergensi media komunikasi | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali bentuk dan jenis dari perangkat multimedia yang ada dimasa kini | Diskusi berkelompok tentang fenomena konvergensi multimedia yang ada disekitar. | 10% |
| 5 | Mahasiswa mampu mengenali bentuk dari perangkat multimedia dan jenis multimedia yang ada disekitar kita. | <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak • Perangkat Keras • Multimedia Konvensional • Multimedia Interaktif | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali bentuk dan jenis dari perangkat multimedia yang ada dimasa kini | • Tugas 3: Membuat laporan tentang analisa multimedia interaktif yang ada di dunia maya | 10% |

| | | | | | | |
|---|---|---|---------------------------------|--|--|-----|
| 6 | Mahasiswa mampu memahami Literasi Media di Era Digital | <ul style="list-style-type: none"> • Definisi Literasi Media • Kemampuan Literasi Media • Perkembangan Literasi Media • Elemen penting Literasi Digital | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media | Tugas 4: Membuat laporan tentang analisa sebuah objek media yang ada di dunia maya atau televisi | 10% |
| 7 | Mahasiswa mampu memahami Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World) | <p>Bentuk komunikasi digital dunia maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang informasi di dunia maya • Realitas sosial dunia maya | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami teori komunikasi digital dunia maya. | Diskusi berkelompok tentang fenomena realitas sosial dunia maya | |
| 8 | EVALUASI TENGAH SEMESTER (EVALUASI FORMATIF-EVALUASI YG DIMAKSUDKAN UNTUK MELAKUKAN IMPROVEMENT PROSES PEMBELAJARAN BEDASARKAN ASSESSMENT YANG TELAH DILAKUKAN) | | | | | |
| 9 | Mahasiswa mampu mengenal dan memahami Budaya Populer Dunia Maya (cyber world) | <ul style="list-style-type: none"> • Definisi budaya dunia maya • Representasi identitas di media dunia maya • Fan Culture • Demokrasi Digita | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami budaya populer dunia maya | Tugas 5: Membuat laporan tentang analisa objek yang berkaitan dengan representasi identitas di media dunia maya: selebgram, fanbase, demokrasi digital | 10% |

| | | | | | | |
|-------|--|--|---------------------------------|---|---|-----|
| 10,11 | Mahasiswa mampu memahami Krisis komunikasi digital dunia maya (cyber world) | <ul style="list-style-type: none"> • Etika pemanfaatan media digital dunia maya • Penyalahgunaan jejaring sosial • Fenomena komunikasi viral di dunia maya • Hak cipta di dunia maya | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan permasalahan krisis komunikasi digital dunia maya. • Ketepatan menjelaskan etika pemanfaatan media digital dunia maya. | <ul style="list-style-type: none"> • Tugas 6: Mencari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya • Tugas 7: Membuat hasil laporan analisa dari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya | 10% |
| 12 | Mahasiswa mampu memahami dan merancang konsep ataupun strategi komunikasi multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi Ruang dan Waktu • Integrasi Media dalam bentuk strategi dan komunikasi multimedia | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Ketepatan mahasiswa dalam memahami perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dengan membahas integrasi media – strategi dan komunikasi multimedia | 20% |
| 13,14 | Mahasiswa mampu memahami Aplikasi Multimedia | <ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep komunikasi multimedia • Merancang isi | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Kemampuan mahasiswa dalam merancang konsep komunikasi multimedia hingga merancang isi yang sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan. | <ul style="list-style-type: none"> • Kerja kelompok kolaboratif dan diskusi kelompok • Tugas-8: Small Project: Menentukan tema multimedia, merancang konsep dan merancang isi. • Presentasi kelompok | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|
| 15 | Mahasiswa mampu mewujudkan rancangan konsep produksi Multimedia | Eksekusi dan visualisasi konsep multimedia | Ceramah & Diskusi, tanya jawab. | Kemampuan mahasiswa dalam mewujudkan konsep multimedia. Kemampuan mahasiswa dalam memproduksi/ mengeksekusi konsep hingga menjadi sebuah produk multimedia | • Eksekusi dan visualisasi konsep multimedia | |
| 16 | EVALUASI AKHIR SEMESTER (EVALUASI YANG DIMAKSUDKAN UNTUK MENGETAHUI CAPAIAN AKHIR HASIL BELAJAR MAHASISWA) | | | | | |
| Catatan : 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/ Minggu | | | BM = Belajar Mandiri | | | T = Teori (aspek ilmu pengetahuan) |
| | TM = Tatap Muka (Kuliah) | | PS = Praktikum Simulasi (160 menit/minggu) | | | P = Praktek (aspek keterampilan kerja) |
| | PT = Penugasan Terstruktur. | | PL = Praktikum laboratorium (160 menit/minggu) | | | |

FORMAT RANCANGAN TUGAS QUIZ dan PR

Nama Mata Kuliah : Teknologi Multimedia
Program Studi : Teknik Informatika

SKS : 3 sks
Pertemuan ke : 2,3,5,6,9,10,13,14,15

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu memahami teknologi multimedia dengan benar, sesuai materi yang diberikan

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

- a) Teknologi Multimedia
- b) Perkembangan Multimedia
- c) Konvergensi Multimedia
- d) Perangkat Multimedia
- e) Literasi Media di Era Digital
- f) Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)
- g) Budaya Populer di Dunia Maya (Cyber World)
- h) Krisis Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)
- i) Konsep dan Strategi Komunikasi Multimedia
- j) Produksi Multimedia
- k) Aplikasi Multimedia

b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan

1. Discovery Teoritis (Quis)

| | Spesifikasi Tugas | Keterkaitan Tugas |
|---|---|---|
| 1 | Membaca literatur materi kuliah yang akan diberikan | Kesiapan Mhs Untuk meneirma materi baru |
| 2 | Mengingat materi kuliah minggu lalu | Pemahaman mahasiswa dari materi minggu lalu |

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman) PR

| | Spesifikasi Tugas | Keterkaitan Tugas |
|---|--|---|
| 1 | Membaca literatur materi kuliah yang Sudah diberikan | Melengkapi materi yang belum diberikan di kelas |
| 2 | Memahami materi kuliah minggu lalu | Mengerjakan Soal pemahaman yang diberikan |

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara/langkah pengerjaan)

1. Discovery Teoritis (Quis)

| | Spesifikasi Tugas | Batasan Tugas |
|---|--|-----------------------------|
| 1 | Dosen Menyampaikan Pertanyaan Quiz di awal pertemuan | Dapat Diselesaikan 20 menit |
| 2 | Mahasiswa Menjawab Pertanyaan | Dapat menjawab 80 % |
| 3 | Menerima hasil koreksi dari dosen | Disimpan oleh Mahasiswa |

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman - PR)

| | Spesifikasi Tugas | Batasan Tugas |
|---|-------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | Diberikan pada setiap pokok bahasan | Maksimal 30 soal |
| 2 | Cara Pengerjaan | Mandiri |
| 3 | Cara pelaporan hasil Tugas | Mandiri, ditulis di buku kertas folio |

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Pemahaman mahasiswa dari konsep teori dan analisis minimal 80 %

C.KRITERIA PENILAIAN

POLA PENILAIAN KOMPETENSI : Quis dan PR Soal

KRITERIA : Pemahaman Teori dan Analisis

| DIMENSI | Sangat Memuaskan | Memuaskan | Batas | Kurang Memuaskan | Di bawah standard | SKOR |
|-----------------|---------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------|
| Skor | (Skor 100) | (Skor 80) | (Skor 60) | (Skor 40) | (Skor20) | |
| Quis | Mengerjakan seluruh soal dengan benar | Mengerjakan 80% soal dengan benar | Mengerjakan 60% soal dengan benar | Mengerjakan 40% soal dengan benar | Mengerjakan 20% soal dengan benar | 30% |
| Tugas PR | Mengerjakan seluruh soal dengan benar | Mengerjakan 80% soal dengan benar | Mengerjakan 60% soal dengan benar | Mengerjakan 40% soal dengan benar | Mengerjakan 20% soal dengan benar | 70% |

1. D. Rubrik Penilaian

| Jenjang/Grade | Angka/Skor | Deskripsi/Indikator Kerja |
|----------------------|-------------------|---|
| E | <=45 | Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi. |
| D | 45-51 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi. |
| C | 51.01-61 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang. |
| C+ | 61.01-66 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup. |
| B- | 66.01-71 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup. |
| B | 71.01-76 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus. |
| B+ | 76.01-81 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus. |
| A- | 81.01-85 | Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat baik. |

A 85.01-100 Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

Mengetahui
Kaprosdi Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul,S.Kom,MT