



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)		Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan	
Sistem Multimedia		IT082345	Mata Kuliah Utama		3	-	5	21 Desember 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi		
		1. Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom 2. Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang		Dr. Reza Praditya Yudha		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL1	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S5)						
	CPL2	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian dalam lingkup Ilmu Komunikasi secara mandiri (S9)						
	CPL3	Konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi (P2)						
	CPL4	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (KU1)						
	CPL5	Menguasai keterampilan komunikasi yang mendasar yaitu public speaking dan produksi multimedia (KK6)						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK1	Mampu menjelaskan perkembangan media dan konsep multimedia (CPL1, CPL3)						
	CPMK2	Mampu memahami prinsip dasar dan pengolahan berbagai elemen multimedia (CPL3)						
	CPMK3	Mampu memahami teknologi yang digunakan untuk memproduksi dan pengiriman konten multimedia (CPL4)						
	CPMK4	Mampu mengembangkan produk multimedia sesuai tahapan pengembangan multimedia dengan memanfaatkan perangkat pemodelan dan menggunakan perangkat teknologi yang sesuai (CPL2, CPL4, CPL5)						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan sejarah perkembangan media, media analog dan digital (CPMK1)						
	Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan definisi konsep multimedia dan pemanfaatan multimedia di berbagai bidang (CPMK1)						
	Sub-CPMK3	Mampu membedakan multimedia dan sistem multimedia (CPMK1)						
	Sub-CPMK4	Mampu menguraikan konsep dasar teks, karakteristik dan menerapkannya (CPMK2)						

	13. Authoring 14. Digital Right Management						
Pustaka	Utama :						
	1. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew, Fundamentals of Multimedia Second Edition, Springer, 2014. ISBN 978-3-319-05290-8(eBook). 2. Tay Vaughan, Multimedia Making It Work 8th Ed, McGraw-Hill, 2011, ISBN: 978-0-07-174846-9 3. K. Sayood, Introduction to Data Compression Third Edition, Morgan-Kauffman, 2006. ISBN 13: 978-0-12-620862-7. 4. W.C. Hardy, QoS Measurement and Evaluation of Telecommunications Quality of Service, Wiley, 2001. ISBN 0470845910. 5. Glenn Creeber and Royston Martin, Digital Culture Understanding New Media, McGraw Hill. 6. Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly, New Media: a critical introduction 2nd Ed, Routledge, 2009, ISBN13: 978-0-203-88482-9 (ebook)						
	Pendukung :						
	1. M. Bosi dan R.E. Goldberg, Introduction to Digital Audio Coding and Standards, Springer, 2006. ISBN 1402073571. 2. K. Jack, Video Demystified, 4th ed., Elsevier, 2005. ISBN 0750678224. 3. Chun-Shien Lu, Multimedia security : steganography and digital watermarking techniques for protection of intellectual property, Idea Group Publishing, 2005, ISBN 1-59140-193-3 (ebook)						
Dosen Pengampu	Ocvita Ardhiani						
Mata kuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan sejarah perkembangan media, media analog dan digital (CPMK1)	- Ketepatan dalam menjelaskan sejarah perkembangan media, media analog dan media digital	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test : Meringkas materi kuliah	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50'')] - Tugas 1: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang sejarah perkembangan media,	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi	Sejarah perkembangan media, media analog dan media digital	2.5

				media analog dan digital [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	- Referensi		
2	Mampu menjelaskan definisi konsep multimedia dan pemanfaatan multimedia di berbagai bidang (CPMK1)	- Ketepatan dalam menjelaskan definisi konsep multimedia dan pemanfaatan multimedia di berbagai bidang - Ketepatan dalam menyebutkan contoh pemanfaatan multimedia di berbagai bidang	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test : Meringkas materi kuliah	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50'')] - Tugas 2: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang pemanfaatan multimedia di berbagai bidang [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Definisi konsep multimedia dan pemanfaatan multimedia di berbagai bidang	2.5
3	Mampu membedakan multimedia dan sistem multimedia (CPMK1)	- Ketepatan dalam menjelaskan perbedaan multimedia dan sistem multimedia - Ketepatan dalam menyebutkan contoh multimedia dan sistem multimedia	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test : Meringkas materi kuliah	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50'')] - Tugas 3: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang perbedaan multimedia dan sistem multimedia beserta contohnya [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Perbedaan multimedia dan sistem multimedia	2.5
4	Mampu menguraikan konsep dasar teks, karakteristik dan menerapkannya (CPMK2)	- Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar teks dan karakteristik - Keterampilan dalam merancang konten informasi dalam bentuk teks	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test : Presentasi hasil rancangan konten informasi dalam bentuk teks	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50'')] - Tugas 4: Membuat rancangan konten informasi dalam bentuk teks [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Konsep dasar teks, karakteristik dan penerapannya	5

5	Mampu menguraikan konsep dasar gambar digital, karakteristik dan menerapkannya (CPMK2)	- Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar gambar digital dan karakteristik - Keterampilan dalam merancang konten informasi dalam bentuk gambar digital	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Presentasi hasil rancangan konten informasi dalam bentuk gambar digital	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 5: Membuat rancangan konten informasi dalam bentuk gambar digital [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Konsep dasar gambar digital, karakteristik dan penerapannya	5
6	Mampu menguraikan konsep dasar audio digital, karakteristik dan menerapkannya (CPMK2)	- Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar audio digital dan karakteristik - Ketepatan dalam menghitung ukuran file audio - Keterampilan dalam merancang konten informasi dalam bentuk audio digital	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Presentasi hasil rancangan konten informasi dalam bentuk audio digital	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 6: Membuat rancangan konten informasi dalam bentuk audio digital [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Konsep dasar audio digital, karakteristik dan penerapannya	5
7	Mampu menguraikan konsep dasar animasi dan menerapkannya (CPMK2)	- Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar animasi dan karakteristiknya	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Meringkas materi kuliah	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 7: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang animasi dan karakteristiknya [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Konsep dasar animasi dan karakteristiknya	5
8	Mampu menguraikan konsep dasar video, karakteristik dan menerapkannya (CPMK2)	- Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar audio digital	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme)	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/	Konsep dasar audio digital dan arakteristiknya	5

		dan karakteristik - Ketepatan menghitung ukuran file video	Teknik non test: Meringkas materi kuliah	- Tugas 7: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang konsep dasar video dan karakteristik [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	- RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi		
9	Mampu menguraikan teknologi audio visual dan aplikasi multimedia (CPMK4)	- Ketepatan dalam menjelaskan teknologi audio visual dan aplikasi multimedia - Keterampilan mengoperasikan teknologi audio visual dan aplikasi multimedia	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Meringkas materi kuliah Presentasi pengoperasian teknologi audio visual dan aplikasi multimedia	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 9: Demo mengoperasikan teknologi audio visual dan aplikasi multimedia [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Teknologi audio visual dan aplikasi multimedia	5
10	Mampu menjelaskan teknologi streaming media (CPMK3)	- Ketepatan dalam menjelaskan teknologi streaming media	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Meringkas materi kuliah	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 10: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang teknologi streaming media [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Teknologi streaming media	2.5
11	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						20
12	Mampu menerapkan metode pengembangan multimedia (CPMK3)	- Ketepatan dalam menguraikan metode pengembangan - Keterampilan dalam	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test:	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 11: Membuat konsep produk	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai)	Metode pengembangan multimedia	5

		melaksanakan tahapan pengembangan multimedia	Presentasi hasil diskusi kelompok mengenai konsep produk multimedia dalam bentuk video	multimedia dalam bentuk video [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	- ppt - Presensi - Referensi		
13	Mampu menerapkan perangkat pemodelan (CPMK4)	- Ketepatan dalam menguraikan perangkat pemodelan - Ketepatan dalam menentukan perangkat pemodelan yang sesuai - Keterampilan dalam menggambarkan model rancangan sesuai dengan konsep produk multimedia	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Presentasi hasil diskusi kelompok mengenai rancangan produk multimedia	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 12: Membuat rancangan produk multimedia sesuai dengan konsep pada tugas 11 [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Perangkat pemodelan	5
14	Mampu menghasilkan produk multimedia (CPMK4)	- Ketepatan dalam menguraikan karakteristik berbagai jenis perangkat authoring - Ketepatan dalam menentukan perangkat authoring - Keterampilan dan kreativitas dalam pengumpulan material dan pengoperasian perangkat authoring	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Presentasi hasil diskusi kelompok mengenai produk multimedia	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50")] - Tugas 13: Membuat produk multimedia dalam bentuk video sesuai dengan rancangan pada tugas 12 [PT+KM:(1+1)x(3x60")]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Praktek pembuatan produk multimedia dalam bentuk video	5

15	Mampu menerapkan keamanan produk multimedia (CPMK 1)	- Ketepatan dalam menguraikan Digital Management Right (DRM) - Mencegah pelanggaran hak cipta produk multimedia	Kriteria : Pedoman penskoran (Marking Scheme) Teknik non test: Presentasi hasil diskusi kelompok mengenai produk multimedia	- Kuliah - Diskusi [PB: 1x(3x50'')] - Tugas 14: Mencegah produk multimedia pada tugas 13 terhadap pelanggaran hak cipta [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	e-learning : https://vclass.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Digital Right Management dan praktek mencegah pelanggaran hak cipta produk multimedia	5
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Pendaftaran HKI karya rekamnan						20

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning dan metode lainnya.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri