UNTAR
Universitas Tarumanagara

Jl. Letjend. S. Parman No. 1 Jakarta 1140 Telp. (021) 5663124, 5672548, 5638335 Fax. 5663277

Website: www.untar.ac.id

Nama Fakultas	FTI - TEKNOLOGI INFORMASI
Nama Program Studi	820 - SISTEM INFORMASI

Nama Dosen Koordinator Pengembang RPS	10809003 - DARIUS ANDANA HARIS
Nama Dosen Kepala Program Studi	10802010 - DEDI TRISNAWARMAN

Kode Mata Kuliah/SKS	si34007 / 4 SKS
Semester	20201 GASAL 2020

Nama Matakuliah	MULTIMEDIA AND GAMES TECHNOLOGY
Matakuliah Prasyarat	

CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang dibebankan Pada Mata Kuliah	
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
KU1	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;
P18	Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
CPMK1	Mahasiswa dapat mengoperasikan fitur-fitur umum dalam Adobe Photoshop (S8, P18, KU1)
CPMK2	Mahasiswa dapat menggambar vector dengan Adobe Illustrator (S8, P18, KU1)
CPMK3	Mahasiswa dapat mengolah suara menggunakan FruityLoops (S8, P18, KU1)
CPMK4	Mahasiswa dapat membuat animasi dengan Adobe Animator (S8, P18, KU1)
CPMK5	Mahasiswa mengerti dan dapat menerapkan teknik membuat film dan efeknya (S8, P18, KU1)
Deskripsi Mata Kuliah	Mahasiswa dapat membuat berbagai karya multimedia, yang berarti termasuk editing gambar, suara, animasi maupun video

Referensi

Utama	**Pendukung**
1. Joey, Lott., Darron, Schall., Keith, Peters., 2006, Action Script 3 Cookbook, O?Reilly. 2. Butters, Keith., 2009, Teach Yourself Visually Adobe Animator. Wiley Publishing 3. Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. 4. Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of Adobe Photoshop. Penerbit Informatika	1. Gary, Rosenweig., 2011, Action Script 3 Game Programming 2nd Edition, Que Publishing. 2. Sumber dari Internet

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. Komputer 2. Kamera 3. Headset	1. Adobe Photoshop 2. Adobe Illustrator 3. FruityLoops 4. Adobe Animator 5. Adobe After Effect

Pertemuan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direcanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot
1	Mahasiswa mengerti materi yang diajarkan pada kelas Multimedia. Dimulai dengan Adobe Photoshop (CPMK1)	Introduction Photoshop Basic Referensi : 1. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of Adobe Photoshop. Penerbit Informatika Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : 1. Pembelajaran Kooperatif 2. Pembelajaran Masalah	**TM : 2x50** **BT : 2x60** **BM : 2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan Photoshop sebagai pengolah gambar Pixel Based Images (Bitmap)	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan, Kejelasan Bentuk Non-Test : Observasi, Tes Lisan	Menjawab Min 50%	1
2	Mahasiswa dapat mengoperasikan fitur-fitur umum dalam Adobe Photoshop (CPMK1)	Photoshop: ? Color Theory ? Layer ? Filter ? Actions ? Styles ? Plugin ? GIF Animation ? Latihan Photoshop Referensi : Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of Adobe Photoshop. Penerbit Informatika Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM : 2x50** **BT : 2x60** **BM : 2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan Photoshop sebagai pengolah gambar Pixel Based Images (Bitmap)	Kriteria: Keaktifan, Kreativitas, Kesesuaian Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan, Unjuk Kerja	Mengerjakan >= 70%	4
3	Mahasiswa dapat menggambar vector dengan Adobe Illustrator (CPMK2)	Illustrator: ? Vector ? Latihan Logo Quiz ? Anchor Point & Handle ? Curve & Corner Anchor ? Break Snap ? Logo Design ? Latihan Tracing Logo Referensi : Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM : 2x50** **BT : 2x60** **BM : 2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan Illustrator sebagai pengolah gambar Vector Based Images	Kriteria: Keaktifan, Kreativitas, Kesesuaian Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan, Unjuk Kerja	Mengerjakan >= 70%	4
4	Mahasiswa dapat mengolah suara menggunakan FruityLoops (CPMK3)	FruityLoops: ? Interface ? Oscilator ? Piano Roll ? Pattern & Song Play ? Keyboard & Graph Editor ? Record ? Edison Referensi : Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM : 2x50** **BT : 2x60** **BM : 2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan FruityLoops sebagai pengolah suara	Kriteria: Keaktifan, Kreativitas, Kejelasan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan, Unjuk Kerja	Mengerjakan >= 70%	4

5	Mahasiswa mengerti tools pada Adobe Animator dan dapat menggunakannya untuk animasi sederhana (CPMK4)	Pengenalan Adobe Animator: ? Antarmuka Adobe Animator ? Tools dalam Adobe Animator ? Frame by Frame ? Motion Tween ? Shape Tween Referensi : Utama-Butters, Keith., 2009, Teach Yourself Visually Adobe Animator. Wiley Publishing Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat mengetahui apa itu Adobe Animator dan dapat menggunakan tools yg ada dalam Adobe Animator	Kriteria: Keaktifan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1
6	Mahasiswa dapat membuat animasi yang lebih variatif (CPMK4)	Dasar Animasi Adobe Animator: ? Masking ? Sound ? Motion Behaviour ? Stickman Referensi : Utama-Butters, Keith., 2009, Teach Yourself Visually Adobe Animator. Wiley Publishing Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat membuat macam-macam animasi sederhana	Kriteria: Keaktifan, Kreativitas Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan, Unjuk Kerja	Mengerjakan >= 70%	4
7	Mahasiswa dapat membuat animasi dan program interaktif dengan menggunakan action script versi 3 (CPMK4)	Object & Action Script 3: ? MovieClip ? Button ? EventListener ? fsCommand Referensi : 1. Utama-Joey, Lott., Darron, Schall., Keith, Peters., 2006, Action Script 3 Cookbook, O?Reilly. Bab / Halaman : - 2. Utama-Butters, Keith., 2009, Teach Yourself Visually Adobe Animator. Wiley Publishing Bab / Halaman : - 3. Pendukung-Gary, Rosenweig., 2011, Action Script 3 Game Programming 2nd Edition, Que Publishing. Bab / Halaman : - 4. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa mempelajari membuat animasi dan program interaktif dengan menggunakan action script versi 3	Kriteria: Keaktifan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1

8	Mahasiswa membuat karya multimedia berdasarkan materi yang sudah didapatnya (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)	Proyek Multimedia. Pameran karya multimedia mahasiswa. Perorangan Referensi : 1. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Gary, Rosenweig., 2011, Action Script 3 Game Programming 2nd Edition, Que Publishing. Bab / Halaman : - 3. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of Adobe Photoshop. Penerbit Informatika Bab / Halaman : - 4. Utama-Butters, Keith., 2009, Teach Yourself Visually Adobe Animator. Wiley Publishing Bab / Halaman : - 5. Utama-Joey, Lott., Darron, Schall., Keith, Peters., 2006, Action Script 3 Cookbook, O?Reilly. Bab / Halaman : -	Bentuk : Ujian Metode : 1. Pembelajaran Proyek 2. Simulasi	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa mengikuti pameran karya Multimedia mereka dan teman-teman mereka	Kriteria: Kreativitas, Kejelasan, Kesesuaian Bentuk Non-Test : Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan	Mengerjakan >= 70%	30
9	Mahasiswa mengetahui teknologi animasi dan efek film terkini. (CPMK5)	Teori Animasi & Movie Effects: ? Animasi 2D & 3D ? Stop Motion ? Mechatronics ? CGI ? MoCap ? Green Screen Referensi : Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : 1. Pembelajaran Kooperatif 2. Pembelajaran Masalah	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa mengetahui teknologi animasi dan efek film terkini.	Kriteria: Keaktifan, Kejelasan Bentuk Non-Test : Observasi, Tes Lisan	Menjawab Min 50%	1
10	Mahasiswa menguasai cara membuat film dengan teknik stop motion (CPMK5)	Workshop Stop Motion Referensi : Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : 1. Pembelajaran Kooperatif 2. Pembelajaran Kolaboratif 3. Studi Kasus	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa membuat film dengan teknik stop motion	Kriteria: Kreativitas, Kesesuaian, Keaktifan Bentuk Non-Test : Observasi, Unjuk Kerja	Mengerjakan >= 70%	4
11	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film (CPMK5)	Adobe After Effects (I): ? Interface ? Composition ? Timeline Editing ? Effects ? Green Screen Referensi : Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1

12	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film (CPMK5)	Adobe After Effects (II): ? Transform Object ? Adjustment Layer ? Motion Tracking ? Multiply ? Screen ? Time Remap ? Null Object Referensi : Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1
13	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film (CPMK5)	Adobe After Effects (III): ? More Effects ? Transition ? Generate ? Synthetic ? Plugins Referensi : 1. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1
14	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film (CPMK5)	Adobe After Effects (IV): ? Track Camera ? Element 3D ? Shadow ? Lighting ? Material Referensi : 1. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa dapat mengerti dalam menggunakan After Effects sebagai pengolah video & efek film	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Observasi, Latihan	Mengerjakan >= 70%	1
15	Mahasiswa mengetahui mengenai topik multimedia dan perkembangannya kini. (CPMK5)	Brainstorming Referensi : 1. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Kuliah Metode : Pembelajaran Kooperatif	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa melakukan diskusi mengenai topik multimedia dan perkembangannya kini.	Kriteria: Keaktifan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Observasi, Tes Lisan	Mengerjakan >= 70%	1

16	Mahasiswa dapat membuat film pendek secara berkelompok dan melakukan proses editing menggunakan After Effects (CPMK5)	Proyek Multimedia. Festival film karya mahasiswa. Kelompok maksimal 3 orang Referensi : 1. Utama-Hendi, Hendratman., 2013. The Magic of After Effects. Penerbit Informatika. Bab / Halaman : - 2. Pendukung-Sumber dari Internet Bab / Halaman : -	Bentuk : Ujian Metode : 1. Pembelajaran Masalah 2. Pembelajaran Kolaboratif 3. Simulasi 4. Pembelajaran Proyek	**TM :** **2x50** **BT :** **2x60** **BM :** **2x60**	Mahasiswa menonton video hasil karya kelompok mereka dan teman mereka	Kriteria: Kreativitas, Kesesuaian, Kejelasan, Ketepatan Bentuk Non-Test : Unjuk Kerja, Observasi, Tes Lisan	Mengerjakan >= 70%	41