

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

## **Teknik Multimedia**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Teknik Multimedia
2. Pelaksana/Penulis
  - a. Nama Lengkap & Gelar : Puji Handayani Putri, S.T., M.Kom.
  - b. Jenis Kelamin : Perempuan
  - c. Pangkat/Golongan : Penata /IIIc
  - d. NIP/NIS : 19900222 201601 2 001
  - e. Program Sarjana/Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi
  - f. Telepon/Faks/E-mail/HP : 0823-2356-5460
3. Pembiayaan
  - a. Sumber Dana :
  - b. Jumlah Biaya :

Yogyakarta, tanggal bulan tahun

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Puji Handayani Putri, S.T., M.Kom.  
NIS. 199002222016012001

Penyusun

Puji Handayani Putri, S.T., M.Kom.  
NIS. 19900222 201601 2 001

Mengetahui,  
Kepala Lembaga Pengembangan Pendidikan

Selly Rahmawati, M.Pd  
NIS. 19870723 201302 2 002

**1. Deskripsi RPS Terintegrasi Penelitian dan atau Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan atau Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)**

Nama Mata Kuliah (MK) dan Kode MK		
Nama Dosen dan NIDN		
<b>Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Penelitian</b>		
a	Judul Penelitian	
b	Tim Peneliti	
c	Waktu Penelitian	
	Hasil penelitian dipublikasikan di...	
d	Hasil penelitian dibelajarkan pada pertemuan ke-	
e	Untuk mencapai CPL MK	
<b>Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat</b>		
a	Judul Pengabdian Masyarakat	Pelatihan Pembuatan Media Video Interaktif bertema “Tanaman Berkhasiat Obat” sebagai Ilmu Dasar Farmasi bagi Siswa SMP menuju Jenjang SMK Farmasi menggunakan Software Camtasia
b	Tim Pengabdi	Hanifah Karimatulhaji <sup>1*</sup> , Puji Handayani Putri <sup>2</sup> , Ari Retno Purwanti <sup>3</sup>
c	Waktu Pengabdian	Tahun Mei 2021

d	Hasil PkM dibelajarkan pada pertemuan ke-	Pertemuan ke 1-2			
e	Untuk mencapai CPL MK				
<b>Sifat RPS ini adalah sebagai berikut :</b>					
No	Sifat RPS	Keterangan			
1	Interaktif				
2	Holistik				
3	Integratif				
4	Saintifik				
5	Kontekstual				
6	Tematik				
7	efektif				
8	Kolaboratif				
9	Berpusat Pada Mahasiswa				
<b>Pembelajaran Terkonversi MBKM</b>					
	Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	Lingkari No. BKP yang dibutuhkan.			
		1	<b>Pertukaran Pelajar</b>	6	KKN Desa
		2	KKN Tematik	7	Program Kemanusiaan
		3	Magang	8	Asistensi Mengajar
		4	KKN Desa	9	
		5	Study Independen	10	

	Mata Kuliah ini untuk Mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S1 : Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;</li> <li>2. S6 : Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;</li> <li>3. S9 : Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan</li> <li>4. PP4: Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menciptakan rancangan bisnis.</li> <li>5. KU2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;</li> <li>6. KK6 : Mampu melakukan dokumentasi system, mendesain pembelajaran, implementasi pembelajaran yang inovatif serta terampil dalam pelatihan/mentoring di kelas</li> </ol>
	Mitra	SMP Mataram Kasihan Bantul

	<b>UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI</b> <b>PROGRAM STUDI INFORMATIKA</b>				<b>Kode Dokumen</b>		
	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
<b>MATA KULIAH</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Teknik Multimedia		TKM11232	Matakuliah Wajib	T=2	P=1	4	10 September 2023
<b>OTORISASI / PENGESAHAN</b>		<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ka PRODI</b>	
		 Puji Handayani Putri, S.T., M.Kom.		 Prahenusa Whyu Cipatadi, MT		 Puji Handayani, S.Kom, M.T	
<b>Capaian Pembelajaran</b>		<b>CPL-PRODI</b>					
		Diisi	S9,				

<b>(CP)</b>	Kode CPL Prodi	
	<b>S1</b>	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	<b>S6</b>	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	<b>S9</b>	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
	<b>PP4</b>	Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menciptakan rancangan bisnis.
	<b>KU2</b>	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	<b>KK6</b>	Mampu melakukan dokumentasi system, mendesain pembelajaran, implementasi pembelajaran yang inovatif serta terampil dalam pelatihan/mentoring di kelas
	<b>CPMK</b>	
	CPMK	Mampu menuangkan ide atau konsep kedalam sebuah perancangan storyboard multimedia linier dan interaktif. Mahasiswa mampu menerapkan keilmuan dan ketrampilan Teknik multimedia ke dalam lapangan kerja sejak dini, diharapkan dapat merintis wirausaha/technopreneur dibidang Teknik multimedia.
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang Pengantar multimedia, aplikasi multimedia linier dan interaktif, mengetahui unsur multimedia beserta tipe format, Teknik pengambilan gambar, editing video & audio, animasi, video animasi, film animasi, konsep dan implementasi realita ditambah, dan kebudayaan digital.	
<b>Referensi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Azhar Arsyad. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Swajati. 2005. Belajar Sendiri: Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan</li> <li>▪ Ajar Learning. Jakarta: PT Elek Media Komputindo</li> <li>▪ Nur Hadi W. 2004. Tutorial Komputer Multimedia. Jurdik Matematika FMIPA UNY. Yogyakarta.</li> <li>▪ Purwanto. 2004. Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Makalah. Disampaikan dalam Lokakarya Pembelajaran Matematika. FMIPA UNY.</li> <li>▪ Yaya S Kusumah. 2004. Desain Pengembangan Courseware Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa. Makalah. Bandung: Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.</li> </ul>	

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ M. Suyanto. 2003. MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. ANDI OFFSET. Yogyakarta.</li><li>▪ Karimatulhaji, dkk. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Video Interaktif bertema “Tanaman Berkhasiat Obat” sebagai Ilmu Dasar Farmasi bagi Siswa SMP menuju Jenjang SMK Farmasi menggunakan Software Camtasia. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 2021, 4 (3): 334-338. e-ISSN: 2655-5263</li></ul> |
|--|---|

Minggu Ke-	Sub-CPMK	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
1-2	Kontrak Perkuliahan & Silabus Mata Kuliah	Penentuan ketua kelas, penjelasan silabus matakuliah Teknik multimedia	<b>Kontrak kuliah</b>		-	
3-4	Penerapan Multimedia Camtasia Studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penerapan Multimedia Camtasia Studio</li> <li>▪ Pembuatan video pembelajaran</li> <li>▪ Pembuatan video tutorial</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> Menjawab pertanyaan di kelas	<b>Perkuliahan</b> Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi & Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit  [Media] Offline	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 3-4</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%

5	Konsep Dasar Multimedia Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran interaktif</li> <li>- Contoh Berbagai Bidang Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Pengembangan Sistem Multimedia             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siklus pengembangan multimedia</li> <li>2. Pendefinisian masalah multimedia</li> <li>3. Sasaran dan batasan sistem multimedia</li> <li>4. Masalah dalam sistem multimedia</li> <li>5. Studi kelayakan</li> <li>6. Merancang konsep</li> <li>7. Merancang isi multimedia</li> <li>8. Prinsip dasar dalam menulis naskah</li> <li>9. Memproduksi sistem multimedia</li> <li>10. Pengetesan sistem</li> </ol> </li> </ul>	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> <p>Menjawab pertanyaan di kelas</p>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 5</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%
---	------------------------------------	---	--	---	---	-----

		<p>multimedia</p> <p>11. Penggunaan sistem multimedia</p> <p>12. Pemeliharaan sistem multimedia</p>				
6	Editing Grafis Vektor Dan Bitmap	Mengenal Corel Draw Mengenal Adobe Photoshop	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> <p>Menjawab pertanyaan di kelas</p>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 6</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%
7	Pengenalan Software Editing	Mengenal Fitur Adobe Premiere Pro Menggunakan Adobe Premiere Pro	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 7</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%

			Menjawab pertanyaan di kelas			
8	Penerapan Video Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahapan pembuatan video animasi</li> <li>▪ Import video animasi ke adobe flash</li> </ul>	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> <p>Menjawab pertanyaan di kelas</p>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 8</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%
9	Pengenalan Adobe Premiere Pro Cs6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal Fitur Adobe Premiere Pro</li> <li>- Menggunakan Adobe Premiere Pro</li> </ul>	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> <p>Menjawab pertanyaan di kelas</p>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 9</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%
10	Final Project Media Pembelajaran (Quis)	Pembuatan video pembelajaran/media pembelajaran (Quis)	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 10</li> <li>- QUIZ</li> </ul>	15%

			<b>Bentuk non-test:</b> - Keaktifan mahasiswa dalam kelas Menjawab pertanyaan di kelas	TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi & Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit  [Media] Offline		
11	Penerapan Video Dokumenter	memahami tentang pembuatan video pembelajaran berupa video dokumenter	<b>Kreteria:</b> - Rabrik skala persepsi <b>Bentuk non-test:</b> - Keaktifan mahasiswa dalam kelas Menjawab pertanyaan di kelas	<b>Perkuliahan</b> Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi & Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit  [Media] Offline	- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 11 - Latihan	10%
12-13	Penugasan (membaca jurnal terkini tentang aplikasi multimedia	Review Jurnal	<b>Kreteria:</b> - Rabrik skala persepsi <b>Bentuk non-test:</b> - Keaktifan mahasiswa dalam kelas Menjawab	<b>Perkuliahan</b> Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit Diskusi & Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit  [Media] Offline	- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 12-13	5%

			pertanyaan di kelas			
<b>14-15</b>	Sudut Pengambilan Gambar Pada Video Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Camera Angle               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eye Level</li> <li>2. High Angle</li> <li>3. Low Angle</li> <li>4. Frog Eye Angle</li> <li>5. Canted Angle</li> </ol> </li> <li>- Sudut Pandang / Framing               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ELS (Extreme Long Shot)</li> <li>2. LS (Long Shot)</li> <li>2. MLS (Medium Long Shot)</li> <li>3. MS (Medium Shoot)</li> <li>4. MCU (Medium Close Up)</li> <li>5. CU (Close Up)</li> <li>6. BCU (Big Close Up)</li> </ol> </li> </ul> <p>EUCU (Extreme Close Up)</p>	<p><b>Kreteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rabrik skala persepsi</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan mahasiswa dalam kelas</li> </ul> <p>Menjawab pertanyaan di kelas</p>	<p><b>Perkuliahan</b></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kooperatif learning TM Waktu 2x(1x50) menit</p> <p>Diskusi &amp; Praktek TM Waktu 1x(1x170) menit</p> <p>[Media] Offline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Ajar Teknik Multimedia Pertemuan 14-15</li> <li>- Latihan</li> </ul>	10%
<b>16</b>			UAS			10%

RENCANA TUGAS 1

		<b>UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI</b> <b>PROGRAM STUDI INFORMATIKA</b>	
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>			
<b>MATA KULIAH</b>	Teknik Multimedia		
<b>KODE</b>	TKM11232	sks	3 SEMEST 4
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Puji Handayani Putri, S.T., M.Kom.		
<b>BENTUK TUGAS</b>		<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>	
Mini Project		1 minggu	
<b>JUDUL TUGAS</b>			
Membuat Video Pembelajaran menggunakan Camtasia Studio			
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>			
Mahasiswa dapat membedakan video pembelajaran dan video tutorial serta mampu menerapkan fitur-fitur Camtasia Studio			
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>			



**METODE Pengerjaan Tugas**

1. Mahasiswa mengunduh modul pertemuan 1-2
2. Mahasiswa mengerjakan tugas di dalam laptop masing-masing.
3. Mahasiswa mempresentasikan tugas yang telah dibuat pada pertemuan berikutnya.

**Bentuk dan Format Luaran**

Video pembelajaran dan video tutorial

## KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN

### a. Format Penilaian

Jenjang	Skor	Deskripsi perilaku
Sangat Baik/Bagus	>80	
Baik	61 – 80	
Cukup (Batas)	41 – 60	
Kurang Baik	21 – 40	
Tidak Baik	< 21	

Penjelasan : Kriteria Ketuntasan Kompetensi Minimal Baik (61-80)

### b. Pola Penilaian Kompetensi dengan Rubrik

Kemampuan Akhir : Mampu menjelaskan dan mempresentasikan

Kriteria Penilaian : Penjelasan lengkap dan benar, komunikatif dalam presentasi

DIMENSI (deskripsi Perilaku)	Sangat Baik/Bagus ( >80 )	Baik ( 60-80 )	Cukup (Batas) ( 41-60 )	Kurang Baik ( 21-40 )	Tidak Baik ( < 21 )	SKOR
Penjelasan Lengkap	Konsep yang dijelaskan lengkap dan aspeknya integratif	Konsep yang dijelaskan lengkap aspeknya	Sebagian besar aspek dijelaskan hanya kurang 2 aspek	Hanya menjelaskan sebagian kecil aspek	Tidak ada konsep	40
Kebenaran Penjelasan	Diungkapkan dengan benar, aspek penting tidak terlewatkan, disertai contoh	Diungkapkan dengan benar tetapi hanya deskriptif	Sebagian besar diungkap dengan benar	Sebagian besar aspek tidak diungkap dengan benar	Semua aspek yang diungkap salah	40
Komunikatif dalam presentasi	Sangat runtut dan integratif membuat pendengar paham	Cukup runtut, memberi data pendukung hanya	Lebih banyak membaca catatan, tapi informasinya benar	Selalu membaca catatan informasi yang diberikan tidak	Informasi yang disampaikan salah	20



## FORMAT PENILAIAN TUGAS 1

### KRITERIA 1: KETEPATAN KONSEP

Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor